

N°2

Arcades

**JEUX INFORMATIQUES
ET COMMUNICATION**

IZNOGOUD

DE GOSCINNY ET TABARY

**EXCLUSIF !
BLUE WAR ST
et les
premiers
écrans
d'IRON LORD**

**DES
JOYSTICKS
A GOGO**

**LES JEUX
VIDÉO
FAÇON
NINTENDO**



M 1871 - 2 - 20,00 F



INFOGRAMES



LA MICRO-SPECTACLE

**GRACE A VOUS, IZNOGOU
PEUT ENFIN DEVENIR CALIFE A LA PLACE DU CALIFE**

Déirant : le premier logiciel d'humour et de magie.

QUAD



AMSTRAD CPC
THOMSON
Prochainement
IBM PC
et compatibles
ATARI ST



Si vous avez écrit des programmes et que
vous désirez être édité... écrivez-nous !!

Retournez le bon ci-dessous à :

Microïds
81, rue de la Procession - 92500 Neuilly Malmaison
Tél. : 47 52 00 15 - Telex : 621 748 F

DEMANDE DE DOCUMENTATION
NOM
ADRESSE

Joindre 2 timbres
à 2,20 F pour frais
d'expédition

MASSON



Arcades est
une publication
du groupe de presse
FAUREZ-MELLETT

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrice
Laurence LE GENTIL

Correspondants
Marseille : Karine ELGHOZI
Lille : Abdelkrim SAIFA
Paris : Anne-Marie THOMAZEAU

Maquette
Patrick LOPEZ
Catherine HELYE
Rovriting
Isabelle HALBERT

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ - Tél. 99.52.98.11

Relations extérieures, Promotion
Sylvio FAUREZ

Administration, Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan - 35170 BRUZ
RCS B319-816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex 741.042 F
Serveur 3615 MHZ

Gestion - Réseau
BEP Boîte Postale 11
35170 BRUZ
Gérard PELLAN
Tél vert : 05.48.20.98

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT

Publicité
IZARD CREATION - 15, rue Ste Melaine
35000 RENNES - tél. 99.38.95.33

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes du groupe, ainsi qu'aux organismes liés contractuellement pour le routage. Les informations peuvent faire l'objet d'un droit d'accès et de rectification dans le cadre légal.

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 imités, 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.

EDITO



On se couche, on se tait, on fait silence, les sceptiques circulez, les copieurs trop tard, les envieux vous avez raison. On lit avec extase, OK ? On est là et bien là. Tellement bien que nous ne sommes déjà plus seuls.

D'accord, on a l'habitude !

Mais chut ! Petit secret : on vous réserve de sacrées surprises pour l'avenir !

Pour tout de suite, nous vous livrons un petit morceau : le concours permanent. Ça vous plairait une balade à nos frais ?

Ne vous inquiétez pas, à vous faire plaisir, on prend aussi notre pied.

Alors qui va partir ce coup-ci ?

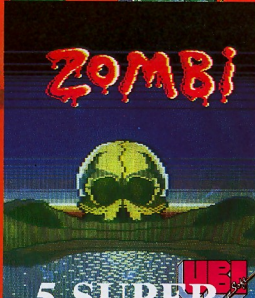
Salut à tous et au mois prochain !

S. FAUREZ



ASPHALT

UBI



ZOMBI

UBI



INERTIE



MANHATTAN 95
LIGHT

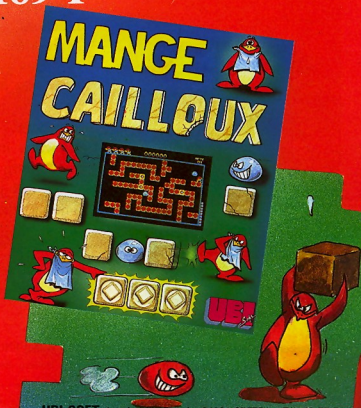
0692-464-664-6128

5 SUPER
PRODUCTIONS

UBI

pour 189 F*

MANGE
CAILLOUX



UBI

* 189 F en Cassette
229 F en Disquette.

UBI-SOFT 1, voie Felix Edoué - 94021-CRETEIL - Tél. 43 77 74 01

SILICA SHOP

SOMMAIRE

- 8 ► L'Actualité en bref
- 12 ► Actualités
- 21 ► Balade au Festival de la Micro
- 24 ► Le X^e PCW Show
- 28 ► Editeur, qui es-tu ?
- 34 ► Rencontre avec un auteur
- 36 ■ Le Hit des lecteurs
- 37 ► Essais des logiciels
- 100 ► Concours Arcades
- 104 ► Joysticks à gogo
- 110 ► Essai console Nintendo
- 114 ► Un Serveur minitel : Funitel
- 116 ■ Courrier des lecteurs
- 118 ■ Bulletin d'abonnement
- 122 ■ Petites annonces

La couverture de ce numéro d'ARCADES est une publicité INFOGRAMMES.

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.

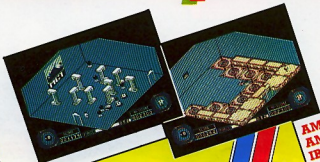
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).

Loriciciels

"tant qu'il y

COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.

MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON



AMSTRAD CPC
THOMSON
SUPER ARCADE
ADVENTURE!!!

TIRE DE L'AVENTURE
TELEVISÉE COBRA
SUR ANTENNE 2
ET CANAL +



aura des héros..."

MACH 3 : Un fantastique jeu d'arcade où tu quitteras la jolie Gwendoline pour aller combattre l'horrible SFAX, sorcier mutant de la planète Rougé qui lui a jeté un terrible sort que seule la mort pourra rompre.

SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaies et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.



AMSTRAD CPC PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST THOMSON



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON



loriciels®

MACH 3

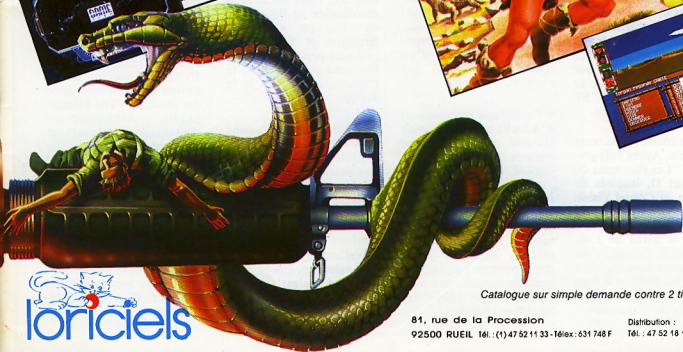
AMSTRAD PC DISQUETTE

loriciels®



plus de
3 millions
de lieux

AMSTRAD
CPC 464/664/6126
SAPIENS
DISQUETTE



loriciels

Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

81, rue de la Procession
92500 RUEIL Tél. : (1) 47 52 11 33 - Téléex : 631 748 F
Distribution :
Tél. : 47 52 18 18 - Téléex : 631 748 F

BRÈVES EN VRAC

• **LORICIELS** a signé avec **ELITE** un accord de **distribution exclusive** de ses produits sur le **Royaume-Uni**. La France part à l'assaut du marché anglais... timidement, mais sûrement !

Les **Allemands** ne plaisaient pas avec la **guerre**. **MICROPROSE** fait les frais des lois sur la protection de la jeunesse et se voit interdire, du moins pour le moment, **Silent Service**, **F15 Strike Eagle** et **Gunship**. Le marché noir risque de se développer pour ces 3 titres de qualité !

Nouvelle réglementation pour les serveurs **télématiques**. Une modification du réseau des commutateurs en service ajoutera les **3616** et **3617** au célèbre **3615**. Gageons que, à terme, le **3615** deviendra plutôt le kiosque "grand public" alors que les professionnels émigreront vers les autres numéros.

Qui a dit que la géométrie n'avait rien d'amusant ? Pour vous prouver le contraire, **PILAT Informatique** éducative vient d'éditer "Créer et jouer avec les mathématiques". De la 5^e à la terminale, vous pourrez jouer avec les translations, les symétries et réfléchir aux problèmes du jeu d'échecs avec les **7 programmes** que contient ce logiciel. Une preuve que l'**ATARI ST** aime les mathématiques.

La **BD** intéresse les éditeurs de logiciels. **Après Infogrames** avec "Les Passagers du Vent" I et II, inspirés de Bourgeois, et **Coktel Vision** avec "Blueberry et le Spectre aux balles d'or", mettant en scène le héros de J.M. Charlier et J. Giraud, c'est **ERE Informatique** qui vient d'acheter les droits et le logo **Métal Hurlant**, la revue qui vient hélas de disparaître.

• **INFOGRAMES** adopte une nouvelle formule : un **logiciel, une vedette**. Sport, BD, show-biz, tout y passe : après les **BD de Bourgeois** (Les Passagers du Vent) après la **Chetron** sauvage de Renaud dans "Marche à l'ombre", voici **Iznogoud**, le grand vizir qui débarque, suivi de près par les sportifs : **Patrice Martin** et le ski nautique avec "Les Dieux de la Mer" et **Eric Escoffier**, le roi de la montagne avec "Bivouac". Une formule un ?

• Dans son dernier communiqué de presse envoyé à l'occasion de la sortie du **PCW 9512**, **AMSTRAD France** annonce les chiffres confirmant le succès que l'on sait pour sa gamme d'ordinateurs ; **273000 machines vendues** dont **50000 PC 1512**... Ceci place **AMSTRAD** en tête du **marché de la micro professionnelle**.

• Le système de regroupement en "villages", adopté par **ATARI** ou **COMMODORE** lors des **expositions** connaît un certain succès. D'abord, il **focalise l'intérêt** des possesseurs du matériel concerné sur un espace restreint, lui permettant de s'attarder davantage sur les stands. Ensuite, il permet aux **petits exposants** de profiter d'un stand... En somme, une expo dans l'expo.

• Fantastique redressement d'**ATARI** qui, après avoir traversé la très mauvaise période que l'on sait, s'est imposé, notamment grâce aux **ST**, aux **Etats-Unis** à la manière d'**AMSTRAD** en Europe en proposant des produits avec un excellent rapport qualité/prix. Les chiffres annoncés montrent, pour les six premiers mois de l'année, une **augmentation de 132%** des **bénéfices** réalisés.

• **43 enseignants** solidaires de leur collègue toulousain accusé de piratage informatique, ont décidé de **suspendre leurs cours** jusqu'à la levée de l'**inculpation**. Ils considèrent, en effet, avoir tout comme leur collègue, **violé la loi** sur la protection des droits d'auteurs mais ce, à des fins pédagogiques. **Jacques Valade**, ministre de la Recherche et de l'Enseignement supérieur, reconnaît qu'il est grand temps d'établir une **concertation** entre éditeurs, professeurs et l'Etat sur ce sujet.

• **Réussite** exemplaire pour **Marion Vannier**, PDG d'**AMSTRAD France**, qui vient d'être nommée membre du **Conseil d'Administration** d'**AMSTRAD PLC**. En outre, elle se voit confier la responsabilité du **développement** d'**AMSTRAD** pour le **Bénélux**. Année de la réussite pour cette femme de **37 ans**, récemment nommée membre de la commission "Progrès des Entreprises" du **CNPF**.

• **US Gold** et **SSI** unissent leurs forces : **US Gold** doit écrire **6 jeux** d'arcade originaux et **SSI 2 jeux** de rôle. **US Gold** assurera la **distribution** de l'ensemble en Europe (Grande-Bretagne et Scandinavie incluses) pendant que **SSI** diffusera sur les **USA**, le **Canada**, l'**Australie** et le **Japon**.

• Se basant sur la très nette augmentation des ventes de consoles de jeux aux **USA** l'an passé, **ATARI** prévoit une **forte demande** pour Noël. Avec les modèles **2600** et **65XE**, **ATARI** propose des produits dans une gamme s'étendant entre **50** et **120 £** en Angleterre. Les prix en France devraient se situer autour des mêmes chiffres (**500** et **1200 F**).

• **AMSTRAD** découvre le marché **italien** où l'engouement pour la micro-informatique croît rapidement. C'est avec le salon de **Milan** que devait s'établir, en septembre, le premier grand contact entre le public italien et **AMSTRAD**. Grâce à ce marché, **AMSTRAD** conforte sa position en Europe après la France, l'Allemagne, l'Espagne et... la Grande-Bretagne.

• **Pas fou Sugar**. Le patron d'**AMSTRAD** voudrait voir un **PC** pour chaque utilisateur, au sein de l'entreprise et un **AMSTRAD** dans chaque famille. Beau défi !

• Du **23 au 25 octobre**, c'est à **Manchester** que les fêlés qui craquent pour **AMSTRAD** s'étaient donné rendez-vous pour la plus grande exposition hors de Londres. Toujours le même succès grâce à l'organisation sans faille due à **Database Exhibition**.

• L'événement de cette fin d'année 1987 sera, pour les possesseurs d'**ATARI**, le "Atari User Christmas Show" organisé à **Londres** par **Database Exhibition**, les **20, 21 et 22 novembre**. Si vous aimez voyager, voilà une occasion de découvrir, en avant-première, les logiciels qui arriveront en France dans les prochains mois...

• **Accord** entre **PSL** et **INNELEC** pour une **distribution exclusive** en France des produits "The Electric Studio". Attention, les digitaliseurs d'images pour **PC** vont débarquer !

• **1490 F** pour un **AMSTRAD**... C'est pourtant vrai ! Dans certains hypermarchés (Rallye par exemple), le **CPC 464** et son écran monochrome sont désormais proposés à ce prix. Une belle bagarre en perspective lors du dernier trimestre 87... Gare aux surprises !



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

ALBUM EPYX N°2 115/175F
+ WINTER GAMES + SUPER CYCLE
+ WORLD GAMES + IMPOSS MISSION

LES TRESORS DE US GOLD
+ GAUNTLET + LEADERBOARD
+ INFILTRATOR + METRO CROSS
+ ACE OF ACES 115/195F

BEST OF ELITE N°2 95/145F
+ PAPERBOY + GHOST N GOBLINS
+ SPACE HARRIER + BOMBIACK2

ELITE 6 PACK N°2
+ ACE + LIGHT FORCE
+ INTL KARATE 95/145F
+ BATTY + SHOCKWAY

GAME SET MATCH
+ TENNIS + HYPERSPORT
+ PING PONG + FOOT
+ KONAMI GOLF + BASEBALL
+ BOXING + POOL 129/179F
+ SUPERTEST DECATHLON

STAR GAMES 2
+ BALLBLAZER
+ KNIGHT GAMES 95/145F
+ FINAL MATRIX
+ HIGHWAY ENCOUNTER

LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN 120/160F
+ XEVIOUS + TOP GUN

ALBUM EPYX
+ SUMMER GAME + BREAK DANCE
+ PITSTOP 2 99/145F
+ IMPOSSIBLE MISSION

ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 99/145F
+ SPACE IN C

HIT PACK 2
+ 1942+ SOOBY DOO
+ ANTRIALD 99/145F
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

HIT PACK
+ COMMANDO+ BOMBIACK
+ AIR WOLF 99/149F
+ FRANCK BRUNO BOXING

KONAMIS GREATEST HITS
+ GREEN BERET 95/145F
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KLING FU

THEY SOLD A MILLION 3
+ KLING FU MASTER
+ GHOSTBUSTER 95/145F
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

NOUVEAUTES

- 720 DEGRES 95/145F
- ADVANCED TACTI FIGHTER 89/139F
- ALTERNAT. WORLD GAMES 95/145F
- BASIL THE DETECTIVE 95/145F
- BASKET MASTER 89/145F
- BLOOD VALLEY 95/145F
- BOBSLEIGH 95/145F
- BRAVE STAR 95/145F
- BUGGY BOY 95/145F
- CAPTAIN AMERICA 95/145F
- CALIFORNIA GAMES 95/145F
- CHARLIE CHAPLIN 95/145F
- COMBAT SCHOOL 89/145F
- FREDDY HARDEST NF 95/145F
- GALACTIC GAME 95/145F
- GAUNTLET 2 95/145F
- GRYZOR 95/145F
- INDIANA JONES 95/145F
- INFILTRATOR 2 95/145F
- JACK THE NIPPER 2 NF 95/145F
- LAZER TAG 95/145F
- MASK2 95/145F
- PIRATES 145/195F
- RYGAR 95/145F
- SALOMONS KEY 95/145F
- SIDE ARMS 95/145F
- STREETSPOK BASKET 95/145F
- SUPERSPRINT 95/145F
- THUNDERCATS 95/145F
- TOUR DE FORCE 95/145F
- TRANTOR 95/145F
- VICTORY ROAD 95/145F
- WIZARD WARZ 95/145F

HIT PARADE

- ACE OF ACES NF 95/145F
- ACROJET NF 95/145F
- ARKANOID NF 89/135F
- ARMY MOVES NF 89/145F
- BARBARIAN NF 95/135F
- BOMBIACK 2 NF 89/129F
- COBRA NF 89/129F
- CONVOY RAIDER 95/145F
- DEATH WISH NF 95/145F
- DEEPER DONGEON NF 95/145F
- ENDURO RACER NF 95/145F
- EXPRESS RAIDER NE 95/129F
- FIST 2 NF 95/145F
- GAME OVER NF 95/145F
- GAUNTLET NF 95/145F
- GUNSHIP NF 145/195F
- INFILTRATOR NF 95/145F
- MOVIE MONSTER NF 95/145F
- MUTANT NF 89/129F
- MASK 1 NF 95/145F
- NEMESIS NF 89/145F
- PAPER BOY 95/145F
- QUARTET NF 95/145F
- RENEGADE NF 95/145F
- ROAD RUNNER NF 95/145F
- SARACEN NF 95/145F
- SCRABBLE NF 185F
- STIFFUP AND CO NF 95/145F
- SUMMER GAMES 2 NF 89/139F
- SUPER CYCLE 95/145F
- SUPER HUEY NF 95/145F
- TAI PAN NF 89/145F

ATARI ST

- ALBUM EPYX 245F
- + WINTER GAMES + SUPER CYCLE
+ WORLD GAMES + WRESTLING
- MALETTE JEUX FIL
+ SUPER TENNIS
+ MAJOR MOTION 295F
- + SPACE SHUTTLE2
- LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+ XEVIOUS + TOP GUN 250F

NOUVEAUTES

- ALTERNAT WORLD GAME 195F
- ARMY MOVES 195F
- BARBARIAN (PALACE) 195F
- BIVOUAC 195F
- BLOOD VALLEY 195F
- BLOOD WAR 225F
- BRAVE STAR 195F
- BUBBLE BOBBLE 195F
- BUBBLE GHOST 195F
- CAPTAIN AMERICA 195F
- CHARLIE CHAPLIN 195F
- DIÉUX DE LA MER 195F
- ENDURO RACER NF 245F
- F15 STRIKE EAGLE 225F
- GABRIELLE 245F
- GAUNTLET 2 195F
- HURLEMENTS 245F
- IS NO GOOD 245F
- L'AFFAIRE 245F
- L'ANNEAU DE ZENGARA 245F
- LA CHOSE DE GOTEMBURG 245F
- LES RIPOUX 195F
- LE MAITRE DES AMES 245F
- MACHE 215F
- MISSION 199F
- MISSION RAFALE 245F
- PEUR SUR AMYVILLE 245F
- PHOENIX NF 225F
- SENTINEL 195F
- SALOMONS KEY 195F
- SLAP FIGHT NF 195F
- STAR TRECK 195F
- TOUR DE FORCE 195F
- TOP GUN NF 195F
- TRACKER 219F
- TRAUMA 245F
- TURBO GT NF 195F
- WIZARD WARZ 225F

- ALTAIR NF 275F
- ARKANOID NF 145F
- BARBARIAN 199F
- BOB WINNER NF 215F
- CRAFTON ET XUNK 275F
- EDEN BLUES NF 195F
- FLIGHT SIMULATOR 2 NF 445F
- GAUNTLET NF 225F
- GOLDENPATH NF 195F
- GOLD RUNNER NF 225F
- GD PRIX 500 CC NF 219F
- GUILD OF THIEVES NF 245F
- HMS COBRA NF 245F
- INDIANA JONES NF 245F
- JEWELS OF DARKNESS 295F
- KARATE KID 2 NF 195F
- KARATE MASTER NF 145F
- KING QUEST 2 245F
- LEADER BOARD NF 245F
- LES PASSAGERS VENT 1 275F
- LES PASSAGERS VENT 2 275F
- LIBERATOR NF 129F
- MARCHE A L'OMBRE NF 195F
- MACACAM BUMPER NF 245F
- MEURTRES EN SERIES NF 245F
- MERCENARY Conpendium 195F
- PARCOURS Leaderboard nf 145F
- PROHIBITION NF 245F
- ROAD RUNNER NF 225F
- RENEGADE 225F
- SHANGAI NF 229F
- SILENT SERVICE NF 245F
- SKY FOX NF 225F
- SPACE SHUTTLE 2NF 195F
- STARGLIDER NF 165F
- STRIKE FORCE HARRIER NF 245F
- SUBBATTLE Simulator 225F
- SUPER CYCLE NF 225F
- SUPER HUEY NF 195F
- TAI PAN NF 195F
- TENTH FRAME NF 225F

CONSOLES

NINTENDO

- BALLOON FIGHT 249F
- CLU CLU LAND 249F
- DONKEY KONG 249F
- DONKEY KONG 3 249F
- DUCK HUNT 249F
- EXTIE BIKE 249F
- FOOTBALL 249F
- GOLF 249F
- HOGANS ALLEY 249F
- KUNG FU 249F
- ICE CLIMBER 249F
- MATCH RIDER 249F
- PINBALL 249F
- POPEYE 249F
- PRO WRESTLING 249F
- SALOM 249F
- STACK UP 249F
- SUPER MARIO BROTHER 249F
- TENNIS 249F
- URBAN CHAMPION 249F
- VOLLEY BALL 249F
- WILD GUN MAN 249F
- WRECKING CREW 249F

SEGA

- ACTION FIGHTER 195F
- ALEX KID MIRACLEWORLD 195F
- ALIEN SYNDROME 195F
- ASTRO WARRIOR 195F
- BALLOON FIGHT 149F
- BLACK BELT 195F
- CHOPFLIFTER 195F
- ENDURO RACER 195F
- F16 FIGHTER 195F
- FANTAZY ZONE 195F
- GANGSTER TOWN 149F
- GHOSTHOUSE 195F
- GREAT GOLF 195F
- MISSILE DEFENSE 3D 249F
- MY HERO 149F
- NINJA 195F
- OUT RUN 249F
- PRO WRESTLING 195F
- QUARTET 195F
- ROCKY 249F
- S.D.I 195F
- SECRET COMMAND 195F
- SHOOTING GALLERY 195F
- SPACE HARRIER 249F
- SPY VS SPY 149F
- SUPER TENNIS 149F
- TEDDY BOY 149F
- TRANSBOT 149F
- WONDERBOY 195F
- WORLD GRAND PRIX 195F
- WORLD SOCCER 195F
- ZILLION 195F

ATARI 2600

- BATTLE ZONE 179F
- ENDURO 179F
- GALAXIAN 179F
- GHOSTBUSTER 179F
- HERO 179F
- MISS PAC MAN 179F
- PIT FALL II 179F
- RAQUET BALL 139F
- RIVER RAID 179F
- SKET SHOOT 139F
- SPACE CHAOS 179F
- SPACE SHUTTLE 179F
- SUMMER GAMES 179F
- TENNIS 179F
- WINTER GAMES 179F

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

Les MICROMANES câblés
savent tout !
Soyez branché micro 24h/24h
Tapez **FUNI** puis **MIC**
par le 3615



AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

**SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES
99 F**

BP 3 - 06740 Châteaufort - Tél. 93.42.57.12

- INCROYABLE !**
LES TRESORS DE LE GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR 195F
+ACE OF ACES+METROGROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBELNS
+SPACE HARRIER+BOMB JACK 2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 189 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
HEAD OVER HEALS 165 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGG OF KAGE+MAG MAX 165 F
+SLAP HIT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER 145 F
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS 245 F
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACABO+MGT 179 F
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER 145 F
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR 2
+ACADEMY+MERCENARY 185 F
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
JET SET WILLY+1942 145 F
ERE HITS N°2
+CRAFUNK XUN+ROBOT 225F
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GREATEST HITS SEBALL
+BOXING+POOL 179F
+SUPERTEST DECATHLON
ELITE TRIPLE PACK 145F
+GREAT GURAYON+AIR WOLF+3DC
ERE HITS N°1
+MACADAMBUMPER 225F
+MISSION 2+ PACIFIC
LES EXCLUSIFS N°1
+LEADER BOARD+TAIPAN
+XEVIOUS+TOP GUN 160F
OCEAN STAR HITS
+TOP GUN+SHORT CIRCUIT
+GALVAN+KNIGHT RIDER
+STRET HAWK+MIAMI VICE 145 F
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+BREAKTHRU+THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX 145F
+KONAMIS GOLF
PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE+REVOLUTION
+CAULDRON 2+SORCERY
ALBUM MELBOURNE
+RED HAWK
+ROCKN WRISTLE 145F
+STARON+LANCELOT
HIT PACK 1 NF
+COMMANDO+FRANCK BOXING
+BOMB JACK+AIR WOLF 145F
LORICIEL HIT 1
+RALLY2+3D FIGHT
+INFERNAL RUNNER 179F
LORICIEL HIT 2
+FOOT+TENNIS+5e AXE 179F
LORICIEL HIT 3 179F
+TonYuanand+Aigle d'or+Empire
KONAMIS GREATEST HITS NF
+GREEN BERT+PING PONG 145F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER+RAMBO
+FIGHTER PILOT 145F

NOUVEAUTES

- 720 DEGRES 145F
ADVANCE TACTIC FIGHTER 195F
ALTERNAT. WORLD GAMES 145F
ALIEN US 149F
BASIL THE DETECTIVE 145F
BASKETMASTER 145F
BIVOUAC NF 195F
BLOOD VALLEY 145F
BLUE WAR 145F
BOBSLEIGH 145F
BRAVESTAR 145F
BUBBLE BOBBLE 145F
BUGGY BOY 145F
CALIFORNIA GAMES 145F
CAPTAIN AMERICA 145F
CHARLIE CHAPLIN 145F
CLASH 195F
COMBAT SCHOOL 145F
COBRA(LORICIEL) 179F
DIEUX DE LA MER 195F
FOR ERESSE 195F
FREDDY HARDEST 145F
GABRIEL NF 175F
GALACTIC GAME 145F
GAUNTLET 2 145F
GUADALCANAL 145F
GRYZOR 145F
HURLEMENTS 175F
IS NO GOOD 245F
LA CHOSE DEGROTEMBURG 175F
L'ANNEAU DE ZINGARA 189F
LAZER TAG 145F
LES RIPOUX 195F
L'OEIL DE SETE 189F
LE MAITRE DES AMES 189F
MACH 3 179F
MASK2 145F
MANHATTAN LIGHT 189F
MASQUE PLUS 189F
MISSION 179F
NECROMANCING 145F
PEUR SUR AMYVILLE 169F
PIRATES 145F
PULSATOR NF 145F
RAMPART 145F
RYGAR 145F
SIDE ARMS 145F
STIEFFL AND CO NF 145F
STREETSPOK BASKET 145F
SUPERSPRINT 145F
THE LAST NINJA NF 145F
THUNDERCATS 145F
TOUR DE FORCE 145F
TRANTOR 145F
VICTORY ROAD 145F
WIZARD WARZ 145F

HIT PARADE

- ACE OF ACE NF 145F
ARKANOID NF 145F
ASPHALT NF 145F
BARBARIAN NF 135F
BIG BAND NF 195F
BOB WINNER NF 169F
3D GRAND PRIX 140F
DEEPER DUNGEONS NF 145F
DEATH WISH NF 145F
ENDURO RACER NF 145F
FER ET FLAMME NF 249F
FLASH NF 195F
GAME OVER NF 145F

HIT PARADE

- GAUNTLET NF 145F
GRAND PRIX 500 CC NF 169F
HMS COBRA NF 299F
INDIANA JONES NF 145F
JACK THE NIPPER 2 145F
LE PASSAGER du Temps NF 195F
Les Cléfres & Les Lettres 275F
LES DIEUX DE LA MER 195F
Les Passagers du Vent 2NF 285F
MARCHE A L'OMBRE 195F
MARIO BROTHERS NF 145F
MASK1 145F
MEURTRES EN SERIE NF 299F
MONOPOLY NF 245F
PROHIBITION NF 195F
RENEGADE NF 145F
ROAD RUNNER NF 145F
SALOMONS KEY 145F
SCALEXTRIC NF 245F
SCRABBLE NF 230F
SCRAM NF 165F
SILENT SERVICE NF 139F
SAMOURAI TRILOGY NF 145F
SLAP FIGHT NF 145F
SUPER CYCLE NF 139F
SPACE HARRIER NF 139F
SURVIVOR 145F
TAI PAN NF 145F
TOP SECRET NF 220F
TUER NET PAS JOUER 145F
TT RACERS NF 145F
WONDERBOY NF 145F
WORLD CL LEADERBOARD 145F
1001 BC NF 165F
ACADEMY NF 145F
ACROIET NF 145F
AFFAIRE SYDIAM NF 195F
BOMB JACK 2 NF 195F
CHARLY DIANES NF 179F
COSA NOSTRA NF 145F
DESPOTIK DESIGN NF 175F
DRAGON LAZ 2 NF 145F
EXPRESS RAIDERS NF 145F
EXOLON 145F
FIS STRIKE EAGLE 149F
GHOST N GOBBELNS NF 99F
HARRY ET HARRY NF 169F
IKARI WARRIOR NF 139F
INFILTRATOR NF 139F
INERTIE NF 175F
INVITATION NF 195F
LAST MISSION NF 195F
LE PACTE NF 195F
Les Pyramides de l'Atlantide NF 269F
LES PASSAGERS DU VENT NF 195F
LIVINGSTONE NF 195F
MANHATTAN NF 125F
MASQUE NF 129F
MENFIN NF 179F
MUTANTS NF 145F
NEMESIS NF 145F
PAPER BOY NF 135F
RELIET ACTION NF 195F
SAFENS NF 169F
SCRAM FR NF 165F
SCOTT WINDER NF 225F
SKYFOX NF 145F
STRIKE FORCE HARRIER NF 129F
STRYFE NF 295F
TEMPLEERS DORVEN NF 195F
THAI BOXING NF 129F
THE SENTINEL 145F
TOBROUCK NF 169F
TOMAHAWK NF 145F
TRIVIAL PURSUIT NF 229F
TURTLES NF 165F
ZOX 2009 NF 175F

Soldes démentes ! 59 F

- ELEVATOR ACTION SIGMA 7
GALVANSHORT CIRCUIT SHORT CIRCUIT
HEAD OVER HEALS TENTH FRAME
LEGEND OF KAGE THE GREAT ESCAPE
MARIO BROTHER UCHI MATA JUDO
QUARKET WIZBALL
REVOLUTION ZORRO

PC 1512

- ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES
+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
MALETTE JEUX FIL 295F
+INFILTRATOR+ECHES3D
+NUMERO 10
PC HITS 245F
+TOP GUN+STRIP POKER
+GREAT ESCAPE
+THE DAMBUSTERS
ACE OF ACES 195F
ARKANOID NF 195F
BOB WINNER NF 220F
BRUCE LEE NF 195F
CALIFORNIA GAMES 195F
DESTROYER 245F
ECHES 3D NF 195F
FIS STRIKE EAGLE NF 195F
GABRIELLE 245F
GAUNTLET NF 195F
GRAND PRIX 500CC NF 195F
GUNSHIP 195F
HMS COBRA NF 295F
HURLEMENTS 245F
INFILTRATOR NF 195F
KARMA NF 235F
L'AFFAIRE 245F
L'ANNEAU DE ZINGARA 245F
LA CHOSE DEGROTEMBURG 245F
LE MAITRE DES AMES 245F
LES RIPOUX 195F
Les PASSAGERS du vent 1 285F
LES PASSAGERS du Vent 2 285F
LES CHEFFRES ET LETTRES 275F
MACH 225F
MARCHE A L'OMBRE 245F
MEURTRES EN SERIE NF 295F
MISSION 199F
MISSION RAFALE 245F
PEUR SUR AMYVILLE 165F
PROHIBITION NF 245F
SABOTEUR 2 145F
SCRABBLE NF 245F
SCRAM NF 145F
SILENT SERVICE NF 225F
SOLO FLIGHT NF 195F
SUBBATTLE Simulator 225F
SUPER TENNIS NF 195F
SUMMER GAMES NF 195F
TAI PAN NF 145F
TOP SECRET NF 229F
STRYFE NF 295F
WINTER GAMES NF 195F
WORLD GAMES NF 195F
ZOMBI 245F

NOUVEAUTES
Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciels, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

* Four tout programme disponible en stock, nous évaluerons pour connaître les disponibilités exactes. Envoyer le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgente.

ADAPTATIONS

Dans ces colonnes, nous présenterons les logiciels déjà testés dans ARCADES, sur une machine différente.



Vu dans ARCADES numéro 2, "Sapiens" de Loricels.

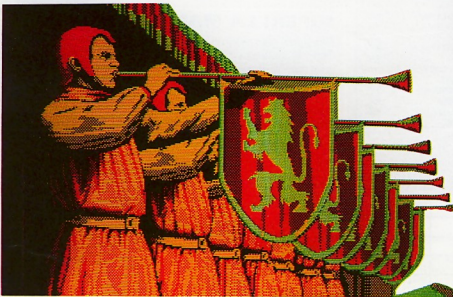
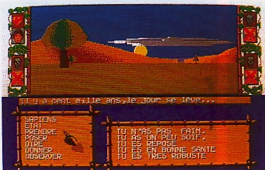
L'adaptation ATARI ST est arrivée... Nous l'attendions avec une impatience non dissimulée. Les décors sont identiques mais le charme des couleurs et la finesse des détails ne sont plus les mêmes : quel plaisir pour les yeux. La musique, entraînante, vous accompagne tout au long du jeu. Basé sur un ensemble de menus déroulants, un soin tout particulier a été apporté à leur présentation. Nous restons sur notre impression première, que nous avions eue lors du test sur PC : on ne risque pas de s'ennuyer avec Sapiens et on ne risque pas, non plus, d'arriver à des situations de blocage grâce aux suggestions des différents menus. Quand le héros décide de prendre, de donner ou de dire quelque chose, tout lui est suggéré... même les insultes ! Un voyage au cœur de l'histoire de l'homme à ne pas manquer. ▼



Vu dans ARCADES numéro 2, "Terrorpods" de Psygnosis. Une version Amiga encore plus belle que pour Atari, ce qui à première vue semble impossible puisqu'elle était déjà parfaite sur ST. Le graphisme est presque le même mais les fonds sont davantage

colorés, l'on a même joué sur les dégradés de couleurs. La musique et les effets sonores sont très soignés ce qui rend le jeu encore plus intense que sur Atari.

Plus fabuleux que fabuleux...



Vu dans ARCADES numéro 1, "Defender of the Crown" d'ORIGIN Systems. Les graphismes splendides de la version Amiga n'ont pas, hélas, supporté le transfert sur PC, c'est évident. Et pourtant, elle est fort réussie cette adaptation et celui qui n'aurait pas vu la version Amiga, trouverait les graphismes sensationnels. Côté animation, ce n'est pas mal non plus. En tout cas, c'est une réalisation plutôt soignée. Il est vrai que chez ORIGIN Systems, on privilégie plutôt la qualité face à la quantité. Pour revivre au Moyen Age...



Vu dans ARCADES numéro 1, 'Marche à l'ombre' d'Infogrames. L'adaptation proposée sur PC est très réussie. Testée sur une carte graphique

CGA, elle offre des illustrations très agréables, ressemblant aux dessins d'une BD en noir et blanc. Le personnage, que vous déplacez grâce au cla-

vier ou au stickjoy est animé correctement. Malgré la pauvreté des possibilités sonores du PC, la zizique n'a pas été oubliée. C'est d'un bon crû, avec des notes d'humour et un clin d'œil au milieu que veut représenter Renaud. Au fait, pour le prix, vous avez droit à sa chevron digitalisée (on ne se refuse rien) au début du jeu. Qu'est-ce que tu veux toi ? Ah oui, que je te rappelle le but du jeu ? Radin, t'as qu'à acheter Arcades numéro 1...

Bon, je vais être sympa. On t'a fauché ta mob juste le soir où tu devais amener ta gonzesse au concert de Renaud. T'as les boules et t'essayes de retrouver les morceaux de ta meule planqués dans la ville. T'as intérêt à réussir parce que ta drôlesse, elle va se tirer voir Renaud avec un autre si tu loupes l'heure du rancard. Toutes les mêmes, j'te dis !

C'est de la bonne "Aventure-Arcade" prévue pour PC CGA, EGA ou PC 1512. Moi, je regrette pas mes 200 balles. Allez, maintenant casse-toi... et marche à l'ombre ! ♦

TERMINATOR®

LE JOYSTICK DEFINITIF

159F⁹⁰

Micro-Switchs capables de min. 30 x 10⁶ opérations.

Bolter ABS incassable

Manette action rapide à micro-Switchs.

Surface profilée pour une bonne tenue en main.

Cardon rabattable pour utilisation à la main ou sur une table.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE

loriciels

TÉL. : (1) 47 52 18 18 - TELEX : 631 748 F

Microïds outré-Atlantique ▶

Peut-être est-ce parce que les Américains sont souvent champions du monde de motocyclisme, sans doute est-ce parce qu'il s'agit d'un super logiciel, toujours est-il que **GP 500** va traverser l'Atlantique et devenir "**Superbike Challenge**" aux USA et au Canada. Aussi, Microïds a encore amélioré son logiciel et en sort une nouvelle version en France et en Angleterre.

Novembre sera aussi le mois de parution de deux nouvelles simulations : **Super Ski** sur Amstrad (comme son nom l'indique, le joueur se retrouvera sur les pentes enneigées des montagnes : c'est vrai que l'hiver approche...) et **Quad** sur Thomson et Amstrad. Cette fois, il s'agit d'un simulateur de buggy, ainsi que d'un jeu d'arcade. Vivement qu'on les reçoive...

En prévision sur Thomson et MSX, **Demonia** : du frisson, des décharges d'adrénaline au milieu de ce cimetière hanté par des monstres : jeu à ne pas dormir la nuit... ■



Cobra Soft et la BD

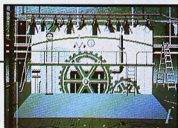
Turloch, le Rôdeur, c'est le titre de la première BD interactive, basée sur le principe des livres dont vous êtes le héros. Là où l'idée devient géniale, c'est quand on décide de lui donner une suite sous la forme d'un logiciel. Bientôt sur nos écrans !



• Après le célèbre **Gauntlet** de Gremlin, la jeune équipe d'informaticiens, forte de sa première expérience a mis au point **Gauntlet II** qui sort en novembre sur C64, Amstrad, Spectrum et Atari ST. Un nouveau graphisme, superbe à en croire les premières photos.

U.S. GOLD PREPARE NOEL

• Devenez réalisateur de cinéma muet avec un acteur de renom : **Charlie Chaplin**. A vous de choisir les scènes, les autres acteurs, les décors et... tournez. La dernière bobine terminée, visionnez votre œuvre, attention tout de même aux critiques. Sur vos écrans Amstrad, Spectrum, C64 et Atari ST dès novembre : **Starring Charlie Chaplin**.



• Du skate avec la difficile figure du saut vrillé à 720°, ça vous rappelle un jeu de café ? Alors tous à vos micros (Amstrad, Spectrum et C64) car voici la fameuse adaptation 720°.



Distribués par
MICROPROSE

Origine : L'épopée en cinq tomes

Voici venu le cinquième volet de la saga Ultima. Animation d'un nouveau type, encore plus de monstres, de nombreux lieux à explorer : **Ultima V**.

Suncom : des joysticks pas comme les autres. Microprose distribue en France toute la gamme des joysticks Suncom. Une présentation de ces produits sera réalisée dans un prochain numéro d'ARCADES. ■

• Présentés au PCW Show de Londres, les nouveaux titres de U.S. GOLD vont faire fureur sur le marché européen. Inutile de vous parler d'**Indiana Jones**, **Solomon's Key** et **California Games** : ils sont déjà testés dans notre rubrique "banc d'essai logiciel".

• **Outrun** a quitté les cafés pour s'installer chez vous sur vos chers Amstrad, C64, Spectrum et ST. Votre Ferrari (rouge comme il se doit) va sillonner les circuits américains (en 3D bien sûr). Paré pour l'aventure ?

• D'autres nouveautés en vrac pour U.S. GOLD : **Streetsports Basketball** et **Streetsports Baseball**, **Rygar** encore une adaptation de jeux de café et quelques compilations sur

Amstrad, C64 et Spectrum : Gauntlet, Leaderboard, Metrocross, Infiltrator, Ace Of Aces ou bien encore World Games, Winter Games, Super Cycle et Impossible Mission et la dernière réalisée pour PC avec Winter Games, Pitstop II et Summer Games. Ouf ! Il était temps que cessent les nouveautés U.S. GOLD sinon j'allais tomber en panne de stylo... ■



TABARY : LE CALIFE D'INFOGRAMES

Qui n'a pas un jour rêvé de Bagdad ? Qui n'a pas un jour rêvé de devenir calife à la place du calife ? Pas Iznogoud en tout cas... Ce grand vizir du haut de son mètre et demi (en babouches tout de même...) tente par tous les moyens (pas forcément honnêtes !) de devenir "Calife à la place du Calife". Pour par-

venir à son but, il se fait aider par son fidèle compagnon Dilatlarath (on ne rit pas s'il lui vous plaît !). Si, quelque part en vous, vous avez le secret désir de devenir le calife de Bagdad la magnifique, vous pourrez aider Iznogoud à détrôner Haroun el Poussah. Comment ? Tout simplement en vous procurant le logiciel Iznogoud qui vient de sortir chez Infogrames. Graphisme persan et rire en perspective avec ce jeu d'arcade inspiré de quatre B.D. de l'illustre Jean Tabary. Créé en 1962 par Tabary et Goscinny, Iznogoud n'a pas vieilli. Aujourd'hui, on peut même dire qu'il vient de rajeunir avec l'adaptation pour micro réalisée par son papa Tabary (il a beaucoup d'enfants ce mon-

sieur : Totoche, Valentin, Grabadu et Gabaliouchou...). Pour ce néophyte de l'informatique, qu'est Tabary, l'expérience a été très amusante et comme il se plaît à dire "très sympa". Dans cette aventure, Iznogoud a rencontré Josiane, la joyeuse graphiste de l'Affaire, des Dieux de la mer, une fan de B.D. Des gags, encore des gags dans Iznogoud.



FRIC & FLIC



AVENTURE

Dès les premiers images tu entres dans l'univers obscur de BIG BAND pour une aventure extraordinaire où l'impossible devient réaliste. Avec BIG BAND, "triller des années 70", réalise le cas du siècle !



Amstrad CPC 2 disquettes 195 F

FANTASTIC



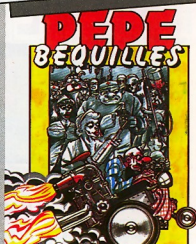
AVENTURE FANTASTIQUE

Réalité et cauchemar se mélangent, il faudra garder toute la lucidité pour affronter les forces du mal avant qu'elles ne parviennent à la propre destruction... L'univers mystérieux et engouffrant d'INCANTATION te passionnera.



Amstrad CPC disquette 195 F, cassette 145 F

COMIC



AVENTURE HUMORISTIQUE

Honneur et gags font de PEPE BEQUILLES un divertissement "anti-lérot" qui ne manquera pas de séduire les amateurs de nouveautés originales.



Amstrad CPC disquette 195 F, cassette 145 F



Auxerre : Salon de la Communication

Chaque automne se tient à Auxerre un salon de la Communication. Pour cette 9^e édition, peu de matériel informatique était présenté. Côté jeu et graphisme, l'Onde Maritime présentait de magnifiques réalisations sur Amiga.

AMSTRAD EXPO

C'est 90 exposants qui seront présents du 6 au 9 novembre au Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Une surface de 6000 m² pour accueillir plus de 50000 spectateurs. AMSTRAD récupère à son nom la renommée de l'Exposition réalisée précédemment par Néomédia. Une partie de l'expo sera consacrée au grand-public, l'autre aux matériels et logiciels professionnels. D'ailleurs, la journée du 9 novembre est réservée aux professionnels qui pourront ainsi tester les petits derniers de la gamme : PC 1640, PCW 9512 et imprimante LQ 3500.

Vous avez dit Ludo-Télématique ?

Le club "Fer de lance" organise dans le hall de la

mairie de Boulogne-Billancourt, du 23 au 29 novembre, le 5^e triathlon Inter-Clubs de jeux de simulation (jeux de plateau, wargames, jeux de rôle). A cette occasion aura lieu la Première Convention de Ludo-Télématique (jeux de simulation sur minitel). Une manifestation à ne pas manquer car elle est considérée comme la "compétition officielle" de ce type de jeux.

Atari : les belles images

Des belles images avec un Atari, c'est sûr, on peut en faire. De là à utiliser ces images comme outil de promotion afin de réaliser des films pour la communication d'entreprise, il n'y avait qu'un pas. Il a été franchi par le groupe LBA, avec Arborecence. La technique utilisée est bien moins coûteuse que l'image de synthèse, tout en étant plus souple que la vidéo.



APPLE II C'est fini

L'Apple II C, dernier survivant de bas de gamme Apple ne sera plus fabriqué. Avec lui, c'en est fini des applications ludiques de cette bonne vieille machine. Une page est tournée !

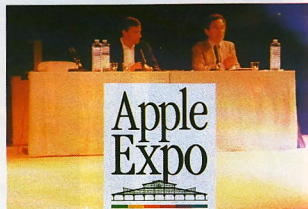


UN CANARD PAS COMME LES AUTRES

Floopy est un canard sympa qui cache ses yeux derrière une paire de lunettes. Peut-être est-ce à force de regarder l'écran ? Floopy est un canard digital. Caisse ? Je voulais dire, qu'est-ce ? Tout bonnement un magazine enregistré sur disquette, eh oui ! Pourquoi ? Peut-être pour préserver nos forêts ?

Peut-être aussi pour proposer au lecteur quelque chose d'original avec des programmes directement exploitables. Les possesseurs de C64 et d'Amstrad avaient déjà pu s'en rendre

compte ; c'est maintenant au tour des Amigaistes et autres STistes (je vois d'ici la tête de nos académiciens, moi qui voulais postuler dans un demi-siècle afin de revêtir l'habit vert, je suis grillé d'avance). Bon que dire d'autre sinon que Floopy pourrait d'ici peu présenter, en plus des textes rédactionnels, des trucs et astuces et des programmes, quelques belles images qui agrémenteraient sa maquette. Il est édité par Infomédia, une société de Perpignan. Bonne chance, petit canard ! ■



Apple expo, pour sa 4^e édition s'est déroulée cette année du 30 septembre au 3 octobre à la Grande Halle de la Villette. L'un des rendez-vous les plus importants de cette rentrée. Apple Expo est en fait la réunion de tout l'univers Apple, le point de rencontre annuel des membres du

réseau de distribution, des développeurs, des éditeurs, des importateurs, mais aussi des curieux, des possesseurs d'Apple ou de Macintosh. Novices ou Applemaniaques ont répondu en masse à l'appel, ils étaient en effet plus de 40 000 à se presser autour des stands des 170 exposants. Toutes

les facettes du monde Apple étaient dévoilées à cette occasion.

LA STRATEGIE DU SUCCES D'APPLE FRANCE

Jean Calmon, directeur général d'Apple France, a participé lors d'Apple Expo à de nombreuses conférences. A cette occasion, il a pu présenter et expliquer "la stratégie du succès" d'Apple, une réussite qui se chiffre, pour l'année 87, à plus d'un milliard de francs.

— **Qu'est-ce qui caractérise Apple aujourd'hui ?**

— Jean Calmon : en ce qui concerne Apple France, la première filiale de notre groupe en chiffre d'affaires,

c'est la réussite sur le marché des "grands comptes", c'est-à-dire les grandes entreprises ou institutions, celles qui ont un parc d'au moins 50 micro-ordinateurs.

Jusqu'à présent, nos produits étaient plutôt destinés à un public jeune, composé pour la majeure partie de particuliers. Avec le Mac II, lancé le 2 mars dernier, nous passons à un échelon supérieur.

— **Quel est le secret d'une telle réussite ?**

— Jean Calmon : nous avons toujours suivi la même stratégie. Elle repose sur une conception originale du rapport de l'homme à l'ordinateur. De plus, nous avons une gamme de produits évolu-

tive, assurant une parfaite continuité des solutions. En ces temps de bouleversements dans le monde de la micro, cela nous assure une indéniable crédibilité. ■

• NOUVEAUTÉS TÉLÉMATIQUES

ORIC International commercialise l'ORIC ATMOS, qui reste l'une des machines les moins chères du marché (990 F), mais a réussi à percer sur le créneau télématique grâce au TELESTRAT. Cet ordinateur, à vocation télématique, est à la base d'un bon nombre de petits serveurs sur le réseau téléphonique commuté. Disposant de bonnes caractéristiques

télématiques, y compris au niveau de l'édition des pages Vidéotex, il a séduit plus d'un responsable d'association, entreprise commerciale ou PME. Fort de cette demande, ORIC International met sur le marché le TELESTRAT II, dont la disponibilité est annoncée pour novembre. Cette machine se démarque de la précédente en ciblant une clientèle plus professionnelle. Pour cela, look et caractéristiques ont été changés :

- le boîtier est désormais métallique incluant l'alimentation.
- deux lecteurs de disquettes 3" 1/2 double face, double densité y sont intégrés.
- le clavier est détachable,

MAGIC

SKAAL



ADVENTURE / ANIMÉE

Toi, SKAAL, dernier survivant d'une race exterminée par la tribu des OCHAS, retrouve la fiancée, libérez-vous et enfantez dans un château par la D.S.T. (Délinquants Sur Terre), afin de récupérer le globe de tes sensibiles.



Amstrad CPC disquette 195 F, cassette 145 F

ROBOTIC

CYBOR

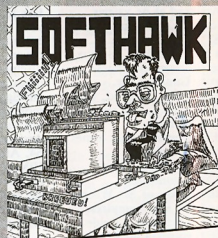


ARCADE

L'OricCentral XBO24 lance un appel au CYBOR de type INT61 pour missions souterraines. Ordre de mission : Destruction immédiate de la pile thermonucléaire KAZ. Tout duplicat préprogrammé par l'OricRebel sera évincé ou détruit.



Amstrad CPC disquette 160 F, cassette 110 F



LE JEU SANS HIC

SOFTHAWK

19, rue des Bergers 38000 GRENOBLE

Tél. 76.87.59.10

Ateliers nous contacter

Distribution CABLE

de type IBM configuration AZERTY.

- L'affichage passe en 80 colonnes et une horloge permanente est intégrée. Les logiciels sont : HYPERBASIC (BASIC compilé) "80 colonnes", assembleur TELE-ASS, langage TELEMATIC émulant à 100% le Vidéotex. L'éditeur de pages a été repensé et un éditeur d'arborescences autorise 10 choix par menu. La machine devrait être proposée à environ 10.000 F. ■

Les nouveautés automne chez Piranha

- Un jeu d'arcade dans lequel un ours part en quête de nourriture au gré des chemins et des squares d'un parc. **Yogi Bear** est déjà disponible sur Spectrum, C64, Amstrad et ne va pas tarder à sortir sur Atari ST.
- Pénétrez dans les eaux territoriales ennemies avec **Gunboat** sur Spectrum, Amstrad, C64. Il va vous falloir survivre aux attaques d'hélicoptères, aux armes sophistiquées.
- Vu au PCW Show : **The Astonishing adventures of Mr Weems and the She Vampires**. Défendez-vous à l'aide de révolver à ail sur Spectrum, C64 et Amstrad.

Martech

- **Slaine**, le héros de 2000 AD vient de voir le jour, en septembre, sur Amstrad, Commodore et Spectrum. Un jeu d'arcade dans lequel vous dirigerez les déplacements du célèbre héros. Slaine est le premier jeu d'une gamme pour laquelle les méthodes de programmation répondent à un nouveau concept. A voir...

- Encore un jeu d'arcade sur C64 : **Mega Apocalypse**. Disponible depuis août, ce logiciel réuni de nombreuses performances telles que la musique digitalisée sur cinq canaux, un angle de tir de 360°, possibilité de jouer seul ou à deux, etc.

Tynesoft : un podium aux J.O d'hiver.

Dès la mi-novembre, vous allez pouvoir vous entraîner, bien au chaud devant votre micro, à six disciplines olympiques se déroulant sur les pistes enneigées des massifs montagneux. Les possesseurs de Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari ST, Amiga, IBM et de certaines consoles pourront monter sur le podium des J.O de 1988 avec **Winter Olympics' 88**.



Du nouveau chez Rainbird :

- Saviez-vous que votre Commodore 64 et votre Amstrad CPC possédaient des talents de musiciens ? et bien donnez-leur la disquette de **The Advanced Music System** et vous verrez que leur clavier se transformera en clavier de piano ou en synthétiseur. Alors allez vite chercher vos partitions et au travail...
- **Time and Magik** une trilogie sur Amiga, Atari ST, IBM PC et compatibles, Mac, Apple II, Amstrad, C64, Spectrum et MSX. Lords of Time, Red Moon et Price of Magik constituent les trois parties de ce logiciel d'aventure fantastique.

- Un jeu de stratégie et d'arcade où vous devrez vous battre pour la conquête d'un immense archipel constitué de soixante-quatre îles. Vous serez équipé d'un super porte-avions, de tanks amphibies : bref, tout ce qu'il faut pour gagner une telle bataille. **Carrier Command** un logiciel en 3D sur Amiga, ST, PC, Mac, CPC et Spectrum.

- Vous aimez les wargames ? Vous avez un Atari ST ? Alors vous allez attendre avec impatience **Universal Military Simulator**. Que votre période de prédilection soit l'Empire napoléonien ou que vous soyez un inconditionnel d'Alexandre le Grand (ça existe encore) vous y trouverez votre bonheur. ■

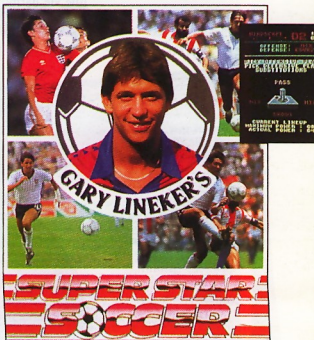




CATALOGUE AUTOMNE-HIVER



Après avoir été rejeté par l'Australie, ce cher petit Jack vient de faire un atterrissage remarqué parmi les habitants de la jungle tropicale : éléphants, singes et gazelles n'en sont pas encore revenus... Les pauvres, ils ne savent pas encore ce qui les attend... Pour le découvrir avec eux, procurez-vous **Jack the nipper II**, déjà disponible sur Commodore 64/128, Amstrad et Spectrum.



elite

POUR BIENTÔT

Buggy Boy transformera votre micro (Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64/128, Atari ST) en jeu de café. Vous pourrez prendre place à bord d'un super buggy de course et participer à toutes les épreuves du championnat, disputées sur circuits. Dépêchez vous, on entend déjà les moteurs rugir sur la grille de départ...

Thunder Cats

Un jeu d'arcade aventure qui se déroule dans d'étranges décors, de lugubres cavernes, du suspense sur Spectrum, Commodore 64 et Amstrad... ▶

Une compilation est annoncée sur Spectrum, Commodore 64 et Amstrad. Elle va réunir **ACE, International Karate, Shockway Rider, Into the eagle's nest, Batty et Light Force.**



Le premier produit Gremlin spécifiquement créé pour Atari ST vient de voir le jour : il s'agit de **3D Galax**. Comme le laisse entendre son nom, l'action se déroule dans l'espace où bien sûr le but est d'abattre un ennemi. La nouveauté de ce logiciel réside dans le fait que l'on puisse connaître l'altitude de son ennemi, et grâce à un radar très perfectionné

de le localiser très rapidement. Effets spéciaux pour le son, graphisme en 3D voilà qui promet...

Elle est née le 13 octobre sur Commodore, Amstrad et Spectrum. Elle, c'est la nouvelle adaptation de **Compendium**. Devenez l'un des membres de la drôle de famille Wink. Des rires sont à prévoir...

Devenez un as du ballon rond sur Spectrum, Amstrad, Commodore 64 et Atari ST avec ce logiciel de simulation intitulé **Gary Lineker's Superstar Soccer** (du nom du meilleur buteur du Royaume-Uni). Préparez votre short et vos crampons, le coup d'envoi est pour bientôt...

Un avant-goût de Noël avec la sortie de **Basil the great mouse detective**. Vos Spectrum, Amstrad CPC et Commodore 64/128 vont s'animer grâce aux dessins de Walt Disney. Vivement que Basil traverse la Manche...

Le 9 septembre, **Mask I** sortait sur Amstrad CPC et Spectrum. Son cadet a suivi de près puisque Gremlin nous annonce sa parution sur Amstrad CPC, Spectrum, MSX et Commodore 64/128 pour début novembre. ■



ELECTRONIC
ARTSNOUVEAUTES
EN VRAC

Vous êtes en possesseur d'un Commodore 64, 128 ou Amiga ? Vous aimez la musique ? Parfait, vous allez être ravi d'apprendre que **Instant Music** vient de paraître. Ce logiciel vous permettra de créer vos propres mélodies accompagnées par une douzaine d'instruments digitalisés. De plus, deux disquettes accompagnent Instant Music et vous font revivre toute l'histoire du Rock'n'roll ainsi que celle du Jazz, de 1900 à nos jours. De quoi réjouir le mélomane que vous êtes...

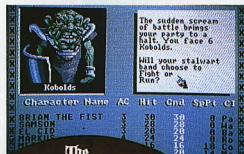
Encore de la musique mais sur Atari ST cette fois. **Music Construction Set** est un utilitaire qui invite à la création de thèmes musicaux accompagnés par un piano, une guitare, un saxo ou tout autre instrument synthétisé.

Jouer au baseball est désormais possible sur IBM et Amiga avec cette nouvelle simulation intitulée **Earl Weaver Baseball**. Toute votre saison, toutes vos blessures survenues au cours du championnat sont prises en compte et conditionneront votre partie. Soyez prudent.

The Bard's Tale, une aventure dans laquelle le joueur devra retrouver

des objets magiques, un trésor puis éviter un certain nombre d'obstacles pour finalement permettre à la ville de retrouver une vie harmonieuse. Voilà de quoi se divertir

pendant un bon moment devant son micro (Amiga, Commodore 64/128, Atari ST, Amstrad CPC, Spectrum et IBM PC et compatibles).



Un nouveau jeu d'arcade vient de voir le jour sur Amstrad, Spectrum, Amiga, IBM, Atari ST et Commodore 64. Son nom, **Arctifox**, est celui d'un supertank spécialisé dans les combats en milieu polaire. Vous devinez donc qu'il s'agit d'un jeu qui fera appel à

vos sens de la stratégie. Tout un programme...

Depuis août vous pouvez jouer au golf chez vous, sans transformer vos deux cents mètres carré de gazon en green. Comment ? Tout simplement en vous procurant **World Tour Golf** (disponible sur Commodore, IBM PC et compatibles). Vous

pourrez à loisir vous entraîner à un championnat. Tous à vos cannes !

Exploitez les qualités graphiques de votre Amiga grâce à ce logiciel de création graphique dans lequel vous pourrez utiliser un zoom variable, étirer ou arrondir les différentes formes, travailler en perspective... bref, avec **Deluxpaint II** amateurs et professionnels du dessin seront comblés.

Chessmaster 2000 un jeu d'échec qui s'adapte à tous les joueurs, qu'ils soient débutants ou grands maîtres. Il possède en outre un mode d'apprentissage et un mode d'aide pour le joueur en difficultés.

Que vous soyez fanatique des avions de la dernière guerre ou bien mordu de la haute technologie de l'aviation actuelle vous trouverez votre bonheur avec **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer**. Après une période d'apprentissage, votre simulateur de vol vous fera goûter aux plaisirs de la voltige. D'ores et déjà vous pouvez vous installer devant votre Commodore 64/128 ou bien devant votre Compatible IBM.

Pour tous les joueurs qui ont aimé Risk, voici **Lords of Conquest** : un jeu de stratégie qui se déroule sur la mappe-monde de votre Commodore 64/128 ou IBM PC et compatible.

L'adaptation Atari ST de **Marble Madness** arrive. Le graphisme est très réussi avec jeux d'ombres et perspective...

BALADE AU FESTIVAL DE LA MICRO

Je ne sais pas si vous êtes comme moi, mais j'aime beaucoup les salons. On peut tout voir, tout toucher, tout essayer... ou presque. Après la morosité de la Grande Exposition de la Micro, le Festival de la Micro organisé sur une surface moins gigantesque, à l'Espace Austerlitz, faisait figure de kermesse. Des musiques et des voix démentées, issues d'ordinateurs, une foule au coude à coude, un concours et plein de nouveautés déterminaient l'ambiance.



● Les finalistes des jeux micro olympiques

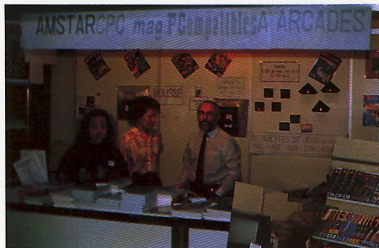
Dès le vendredi après-midi, les stands des différents exposants étaient pris d'assaut. Nous avons eu le plaisir de vous rencontrer, vous les lecteurs, qu'on ne verrait jamais sans ces occasions. Pour tous ceux qui n'ont pu se déplacer pour nous rendre visite, voici un bref aperçu de ce qu'il fallait voir.

► Les stands des différents exposants étaient pris d'assaut.



● Beaucoup de logiciels Konami pour MSX chez Maubert

Beaucoup de nouveautés sur le stand Sega, dont le catalogue ne fait que s'enrichir. Une bonne trentaine de titres sont désormais disponibles dont vous pourrez lire la présentation dans Arcades. Remarquable, l'effet de relief obtenu grâce aux lunettes de



● Des sourires...
... et des revues au stand
SORACOM



vision 3D. Il fallait jouer des coupes pour pouvoir les essayer ! Au stand Atari, pour la première fois en France, on pouvait découvrir la nouvelle console, 65 XE, qui bénéficiera, dit-on, de plus d'une centaine de titres dès sa sortie. Nous aurons l'occasion de vous la présenter plus en détail. Des machines d'arcades étaient présentées et, en particulier, le célèbre et tant attendu sur console, "Out Run" de Sega.

La création de logiciels français se porte bien, merci ! Chez Ere Informatique, on pouvait voir les premières images de Oxphar et Birdie. Cocktail Vision présentait "Au nom de l'hermine", "Gorbaf" et annonçait la sortie d'"Astérix chez Rabazade" et de "Blueberry". Chez UBI Soft, le "Maître des Ames" venait tout juste de sortir, remportant un franc succès auprès des premiers acquéreurs. Chez Titus, on donne dans la course de voitures : "Crazy Cars" sur Amiga est pour le moins réussi ! Au stand Microprose, on

EXCLUSIF : LES PREMIERS ECRANS DE IRON LORD

Après avoir erré de tavernes en tavernes, dans les bas-fonds d'une ville dont nous taïrons le nom, notre envoyé spécial a fini par dénicher l'homme dont on lui avait donné le signalement. Cet individu possédant, d'après ce que l'on disait, quelques photos d'écran de Iron Lord, le tout nouveau logiciel sur Atari ST, dont la sortie chez UBI Soft est prévue



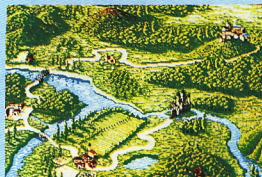
▲ Le Bras de Fer ▲

▼ Le village

pour Noël. Vengeance personnelle, appât du gain. Que s'est-il passé ? Nous ne le saurons jamais. Ivan Jacot, l'auteur de ce chef d'œuvre, et Orou Mama son grahiste, vont peut-être nous en vouloir mais nous ne pouvions pas résister au plaisir de les livrer en exclusivité à nos lecteurs. Au fait, il y a 50 tableaux du même tonneau dans ce logiciel grandiose.



▲ L'herboriste



▲ Le Mercenaire



● Du succès pour Out Run



● La musique selon TMP1



● Serait-ce une nouvelle machine d'arcade ?



● La console Atari 65 XE



● Graphiscop : la création graphique facilitée

pouvait voir les adaptations ST de "Silent Service" et "F15 Strike Eagle". Bien sûr, nous n'avons pas cité ici toutes les nouveautés découvertes dans le domaine du jeu. Les utilitaires n'étaient pas nombreux. Parmi eux, nous avons remarqué l'étonnant "Vectoria 3D" de MMC, logiciel d'initiation à la création graphique en 3D sur lequel nous reviendrons. Vous avez du mal à vous endormir ? Allez voir Jean-Louis Valéro, il vous composera, à partir de votre thème astral, une petite berceuse. Étonnant, non, cette utilisation de l'Atari ST ?

Les dessinateurs possédant un Amiga seront heureux d'apprendre que la table graphique "Graphiscop" de MMC a été adaptée à cette machine. Elle utilise l'entrée souris et les logiciels de création graphique déjà existants. Elle est d'ores et déjà proposée au prix de 1500 F.

► Amstrad, leur absence a été très remarquée.

Chez TMP1, on aime la musique : plusieurs logiciels et interfaces permettent d'adapter un clavier musical à l'ordinateur. Plus remarquable encore, la nouvelle synthèse vocale, présentée sur PC : la voix est d'une étonnante qualité. Il est vrai que TMP1 est le leader dans ce domaine.

La fête devait ainsi battre son plein pendant 2 jours et demi avec comme principale attraction, la finale des jeux Micro Olympiques : une bonne occasion pour découvrir California Games de Epyx. Yves Mourousi (Bonjour !) était convié pour la remise des médailles. Heureux gagnant, qui partait découvrir la Californie... Bon voyage !

Au fait, vous ai-je parlé de quelques absents notoires ? ORIC, marque française d'ordinateurs n'avait pas jugé bon de se déplacer. Quant à Amstrad, leur absence a été très remarquée par les visiteurs. Il est vrai qu'ils organisent en novembre leur propre exposition !



Londres : le X^e PCW Show

Sponsorisée par Personal Computer World Magazine, la X^e édition du Personal Computer Show de Londres ne mérite qu'un seul qualificatif : gigantesque ! Professionnels ou amateurs, les visiteurs de tous les pays se pressaient autour des quelque 300 stands d'exposants.



Thomas ORMOND
Directeur de Micro Prose France



Bill STEALEY
P.D.G. de Micro Prose U.S.A.

Oui, vous avez bien lu : plus de 300 exposants étaient réunis dans 2 hall bien distincts et sur 2 niveaux pour

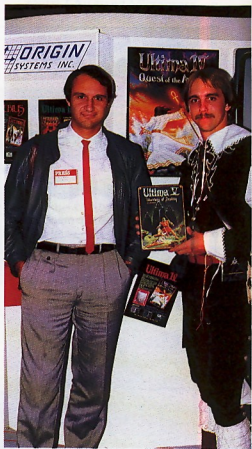
présenter aux visiteurs venus des Etats-Unis, de toute l'Europe ou même, du Moyen-Orient, les dernières nouveautés de l'informatique.

L'aspect gigantesque de la manifestation était souligné par la variété des produits présentés au public : des machines d'arcade aux applications les plus professionnelles. En fait, il y avait deux salons en un...

Les visiteurs professionnels bénéficiaient de 2 journées réservées : les 23 et 24 septembre. De plus, l'entrée du hall 2, où étaient exposés les matériels pro, était interdite aux moins de 18 ans. Mais qu'on se rassure, les "kids" avaient de quoi s'émerveiller par ailleurs.

Nous ne dirons que quelques mots sur la partie professionnelle du PCW Show. Les compatibles PC et autres AT y étaient en vedettes. Les amateurs de PAO (Publication Assistée par Ordinateur) n'avaient que l'embarras du choix. Les systèmes experts et réseaux de tous poils n'étaient pas oubliés.

Pour gérer au mieux ces visiteurs "de marque", les organisateurs avaient prévu des badges où s'inscrivaient, en code barre, toutes les informations concernant ces braves gens. Pas de perte de temps pour recevoir ultérieu-



Richard GARRIOTT
Vice-Président d'ORIGIN SYSTEMS
et auteur des "Ultima"





rement des informations : un coup de crayon optique et tout le pedigree du bonhomme est enregistré...

Délaissant l'ambiance feutrée de l'Olympia 2, où s'exhibaient ces logiciels et matériels que vous n'utiliserez peut-être jamais, nous avons usé nos chaussures dans les allées du hall réservé "au grand public". Quel régal !

La presse, la TV et la radio britannique ne s'y trompaient pas et avaient dépêché sur place leurs célébrités : ce X^e PCW Show était vraiment l'événement. Une chasse au trésor était par ailleurs organisée, avec de nombreux lots, dont un de 1000 £ ! Nous n'avons pas tenté notre chance, préférant rechercher pour les lecteurs d'Arcades les toutes dernières nouveautés. Et il y en avait...

Ce X^e PCW Show était vraiment l'événement.



Pour vous donner une idée de l'ambiance, sachez que les plus grands fabricants et éditeurs de logiciels étaient réunis dans des stands aux décorations à la fois recherchées et soignées. De nombreuses machines d'arcades étaient exposées proposant, sans bourse délier, de massacrer des Aliens ou de participer à des courses endiablées, sur 2 ou 4 roues. Inutile de vous dire qu'il fallait savoir jouer des coudes car parfois, l'attente était longue ! Ainsi, chez Microprose, qui était présent pour la première fois au PCW Show, rares ont été les élus qui ont pu faire un tour d'hélicoptère grâce au simulateur (presque un vrai, construit par un passionné) d'hélicoptère.

Ce simulateur, couplé au logiciel "Gunship", que nous attendions avec impatience, permettait aux pilotes en herbe de faire leurs premières armes aux commandes d'un hélico de combat. Le retour sur terre n'était pas des plus faciles ! Présent sur le stand, l'incomparable Major Bill Stealey, président de Microprose dont l'excentricité et l'allure bon enfant n'ont d'égal que ses talents de pilote. Ceci explique en grande partie pourquoi Microprose s'est spécialisée dans les simulations de vol : F 15 Strike Eagle fait son apparition sur Atari ST avec un graphisme et des options très différentes des versions antérieures. Gunship est une simulation d'hélicoptère de combat, avec des graphismes





Le Robot NINTENDO



Console ATARI 2600



Console ATARI 65 XE



ZX Spectrum + 3



en 3D et une remarquable animation. Quant à Stealth Fighter, c'est l'avion de combat top secret, indétectable par les moyens conventionnels.

Microprose partageait son stand avec Origin Systems, qui présentait Ultima IV, dans la lignée des précédents "Ultima". Bientôt une version francisée nous a-t-on promis... Quant à Ultima V, sa sortie est prévue l'année prochaine sur PC et compatibles. Face au stand Microprose, un autre éditeur américain : Electronic Arts. De la création musicale avec "Instant Music" pour Commodore, à "Chessmaster 2000" pour les amateurs d'échecs, en passant "Chuck Yeager's flight trainer", la qualité était au rendez-vous. Nous attendons avec impatience de pouvoir vous présenter ces produits plus complètement. Tiens, au fait ! Les amateurs de boules qui roulent vont hurler de plaisir s'ils possèdent un Atari ST : Marble Madness est splendide, adapté sur cette machine.

Chez Elite, pour célébrer la signature d'un accord de distribution des produits Loriciels (représentation exclusive pour le Royaume-Uni), on annonçait déjà la sortie de Grand Prix 500. Parmi les nouveautés, il faut noter Thundercats et Buggy Boy, ce dernier étant directement adapté du jeu d'arcade.

Nous ne pouvons citer tous les éditeurs présents, ils étaient si nombreux ! Dans l'actualité de logiciels, nous vous présentons brièvement les titres à paraître. Pensez-y pour bien gérer votre budget !

Les nouveaux matériels présentés étaient assez nombreux.

Les nouveaux matériels présentés étaient assez nombreux. Amstrad exposait ses nouveautés : le PCW 9512, nouvelle machine dédiée au traitement de textes et, un peu plus ancien, le PC 1640 ECD compatible PC aux multiples modes graphiques. Pour les joueurs, incontournables de la série des "Spectrum", Amstrad sort le Spectrum + 3, vendu 199 £ accompagné de 6 logiciels. D'esthétique comparable à celle du Spectrum + 2, le + 3 a l'avantage d'intégrer un floppy 3". Autre innovation, qui fera plaisir aux futurs utilisateurs, la présence d'une sortie imprimante de type



Simulateur
Une sacrée



Centronics. Ouf ! Deux prises joysticks permettent de se défouler. Ah, le bon vieux temps du Sinclair...

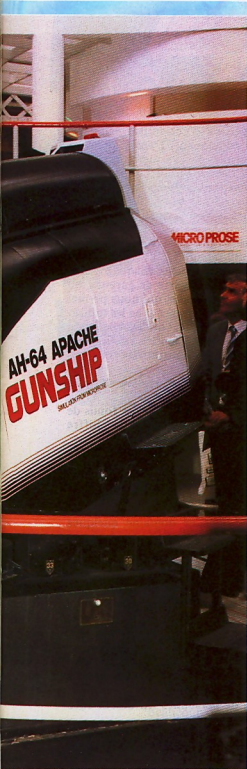
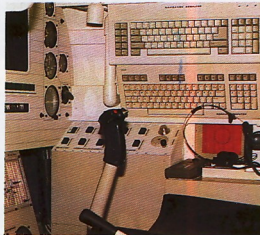
Tiens, savez-vous que ce brave Clive Sinclair, incapable de laisser reposer ses cellules grises, vient tout juste de sortir un nouvel ordinateur ? Le Z88 commercialisé par Cambridge Computer est vendu 250 £ HT. De la taille d'une feuille au format A4, il intègre 32 K de RAM extensible jusqu'à 416K. Le microprocesseur est un Z80, auquel Clive Sinclair reste fidèle. Un écran plat LCD rend la machine entièrement autonome. Un logiciel intégré remplit les fonctions de traitement de textes, tableur et base de données.

Le marché des consoles de jeux vit une nouvelle jeunesse.

Le marché des consoles de jeux vit une nouvelle jeunesse. Face à Séga et Nintendo, Atari aligne désormais 2 consoles : la 2600, proposée à 50 £ mais aux possibilités assez limitées, et la console XE qui bénéficie déjà d'une gamme importante de logiciels (environ 100 cartouches seraient, semble-t-il, disponibles). A l'ensemble "console-joysticks-pistolet", se connecte un clavier pour les jeux un peu plus complexes que la chasse aux Aliens. Atari a vu large : un datacorder peut être relié à l'ensemble permettant de charger des logiciels sur cassettes. De l'avis de tous, ce X^e Personal Computer Show fut une réelle réussite due à la grande variété des produits présentés dans tous les domaines y compris des attractions telle la cabine du ballon "Virgin" qui a traversé l'Atlantique. Bien situé, presque au cœur de Londres et organisé de main de maître, il laisse aux visiteurs et participants l'impression d'avoir vécu une grand-messe de l'informatique ludique ou professionnelle. ♦



Cabine du Virgin Flyer
Le ballon qui a traversé l'Atlantique



vol GUNSHIP
raction !





TITUS

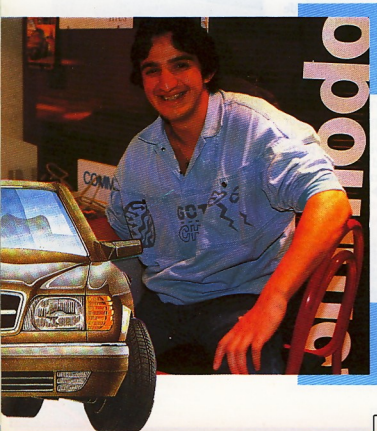


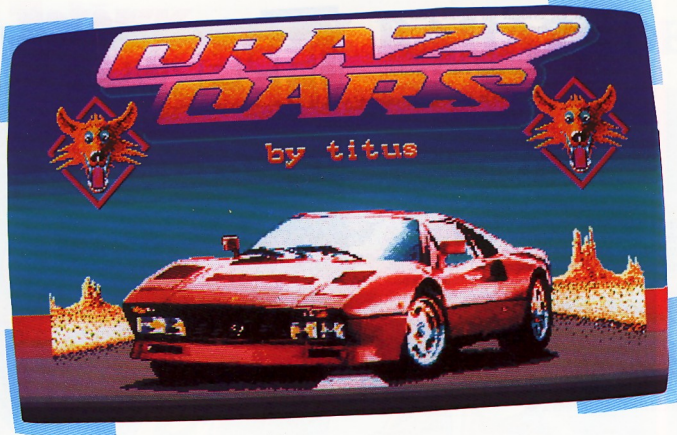
Sympa, déjà le nom ! Jeune la boîte, jeunes les gens qui y travaillent. Notre rencontre avec Eric Caen, l'un des fondateurs, sur un stand lors du Festival de la Micro nous a laissé une seule impression : l'envie d'entreprendre existe toujours et quand le professionnalisme est au rendez-vous, le succès ne tarde pas à arriver.

- ARCADES** Comment est né Titus ?
Eric C'est simple ! J'ai 21 ans et au lycée, j'étais mauvais élève... Rends-toi compte, j'ai raté 2 fois mon bac !
- ARCADES** Je ne ferais que citer mon patron, "Regarde Guy Degrenne !".
Eric J'ai commencé à travailler pour plusieurs éditeurs français, mais à l'époque, il était très difficile de vivre en tant qu'auteur. Il y a beaucoup de requins chez les éditeurs et l'auteur doit être, avant tout, un homme d'affaires s'il veut s'en sortir.
- ARCADES** C'est pour cela que tu t'es mis à ton compte ?
Eric Oui. Mon frère, dessinateur dans un bureau d'études, s'est toujours passionné

pour la gestion d'entreprises. Titus est né. On y édite depuis 2 ans et demi les logiciels créés par l'équipe, car nous n'avons pas d'auteurs extérieurs.

- ARCADES** Quels sont vos critères de travail ?
Eric Nous n'avons pas beaucoup de titres ; notre objectif c'est la qualité d'abord et on s'y tient.
- ARCADES** Peux-tu nous dire quels sont les contacts avec les utilisateurs ?
Eric Oui, c'est facile car, avec chaque logiciel, est inclus un bon, sorte de garantie ou de service après-vente, qui nous permet de maintenir un contact avec les utilisateurs de nos produits. On s'est vite rendu compte que notre clientèle est fidèle et que, souvent, on nous achète tous nos titres !
- ARCADES** La qualité, c'est bien, mais pour faire vivre l'entreprise...
Eric Plutôt crever que de sortir des fonds de tiroir parce qu'il faut faire du chiffre pour la fin de l'année !
- ARCADES** Comment organisez-vous votre distribution ?
Eric Nous l'assurons par nous mêmes... Nous confions aussi nos produits à certains distributeurs mais avec prudence car nous avons eu, dans ce domaine quelques mauvaises surprises.
- ARCADES** De quel genre ?
Eric Par exemple, les revendeurs n'avaient jamais entendu parler des produits ou ne connaissaient qu'une des versions Amstrad ou Thomson, alors qu'il en existait plusieurs... Des problèmes ? Il y en a beaucoup ! Ainsi, certains distributeurs exigent le dépôt vente et nous ne sommes payés qu'en fin de mois. De plus, il nous appartient d'assurer la pub, la promotion de nos produits etc.
- ARCADES** Combien de personnes travaillent chez Titus ?
Eric Depuis 2 ans et demi, nous nous sommes développés et 9 personnes travaillent à plein temps. Mon frère assure le commercial, et je dirige l'équipe de programmeurs tout en programmant moi-même. Ici, tout le monde met la main à la pâte : quand il y a des colis à faire par exemple. L'utilisateur peut se dire "tiens, c'est peut-être l'auteur lui-même qui a emballé mon logiciel !".
- ARCADES** Si tu nous parlais maintenant de l'auteur que tu es ?





Eric Eh bien, je programme depuis l'âge de 15 ans. C'est d'ailleurs la cause de mon échec au lycée !
(NDLR : Ne faites pas comme lui, braves lecteurs !). J'ai eu successivement un Pet CBM, un Apple II, un Vic 20, un Oric, un Thomson, un CPC Amstrad, un C64...

ARCADES **Stop !**
Eric Tiens, chez Titus, on a même écrit des bouts de la ROM du TO9+, pour Thomson ! Maintenant, je travaille beaucoup sur Amiga ou Atari ST.

ARCADES **L'Amiga, c'est une bonne machine ?**
Eric C'est la meilleure !

ARCADES **Beaucoup d'auteurs rêvent d'avoir un Amiga.**

Eric Oui, ou un ST. En fait, ils sont peu comparables, contrairement à ce que pensent beaucoup de gens. L'avantage va au ST, à cause de son prix.

ARCADES **Et peut-être de la politique commerciale d'Atari ?**

Eric Oui. Elle devient presque aussi bonne maintenant que celle d'Amstrad.

ARCADES **Et Crazy Cars ?**
Eric Ça représente 5 mois de travail et un voyage de 1 mois en Californie, pour rechercher des outils de travail (entre autres, un compilateur C). Avec eux, j'ai multiplié par 3 la vitesse de jeu ! Les dessins sont digitalisés par un

système que nous avons mis au point, puis travaillés avec Deluxe Paint II. Quant aux sons, ils ont été digitalisés à partir de bandes enregistrées aux 24h du Mans, par exemple : bruits de moteurs, dérapages... La musique de présentation a été composée, en studio, par des musiciens professionnels.

ARCADES **Comment vois-tu le marché actuel de la micro et du logiciel ?**

Eric Je regrette une chose : beaucoup de gens achètent des PC en pensant qu'ils vont jouer avec, or on ne peut pas bien jouer avec un PC ! Actuellement, je conseillerais l'Amiga ou l'Atari ST. Si on a moins de moyens, un CPC Amstrad ou un C64 mais pas un compatible PC ; beaucoup font fausse route avec ça. En tous cas, chez nous, on n'abandonne ni les Thomson, ni les Amstrad.

ARCADES **Et l'avenir ?**
Eric Titus va prendre une part non négligeable du marché, mais en misant toujours sur les cartes de la qualité et du respect de la clientèle.

ARCADES **Vous acceptez les travaux d'auteurs extérieurs ?**

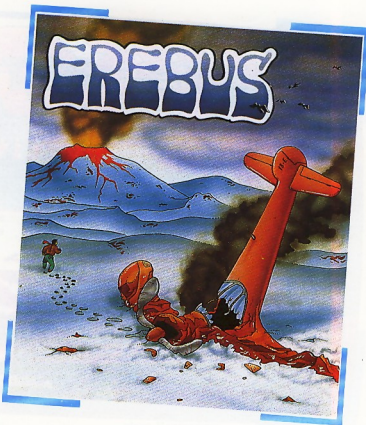
Eric Jusqu'à présent, nous n'avons pas édité de logiciel écrit par un auteur qui ne soit pas de l'équipe. Par contre, si quelqu'un se présente avec un scénario qui tient la route, on est suffisamment pro pour l'ai-

der. Il est évident qu'on ne peut pas attendre comme certains de nos concurrents, que le facteur nous amène un logiciel fantastique : c'est de la folie ! Nous, on crée en jouant aussi avec le produit et en pensant également aux futures adaptations. C'est là toute la différence avec le développement professionnel et le logiciel écrit le soir après l'école ou le boulot. C'est grâce à cela que nous avons pu travailler pour des boîtes comme Matra, Thomson ou encore Infogrames, Loricels, Cobra Soft, Chip (une petite boîte, comme nous ! On est très copain avec eux...).

ARCADES Et les prochains produits ?
Eric Je voudrais ne pas trop en parler.

ARCADES Allez...
Eric Bon, pour tes lecteurs... Disons que, justement, un auteur extérieur nous a proposé quelque chose sur Amiga. La qualité est du niveau "produit américain", un peu "Cinémaware"... C'est une aventure, avec de l'arcade, tirée d'un roman de la littérature française du 19^e siècle, un peu "science fiction avant l'heure". Il se déroulera sur toute la planète, mais je n'en dirai pas plus.

ARCADES Attendons ! ♦



LES PETITS BOULOTS

Portage, garde d'enfants, surveillance des malades, la liste est longue des petits boulots dont on a tant parlé avant les vacances.

Curieusement il en est dont on n'a jamais entendu prononcer le nom. Est-ce par ignorance de nos ministres ? Sans doute pas.

Souvent, les étudiants recherchent des petits travaux çà et là pour rendre les fins de mois moins difficiles, ou plus simplement, pour se payer des sorties !

L'édition sous toutes ses formes apporte parfois la solution.

La première remarque qui nous est souvent faite par tous : j'écris mal, je fais des fautes etc.

Ce qui peut paraître comme étant une

excuse ne doit pas arrêter le candidat "écrivain". Chaque société dispose d'un service de relecture. Prenons comme exemple nos revues (sauf quand le temps presse parfois !). Une relecture est toujours effectuée.

Faire un livre est sans doute plus difficile. Toutefois, un amateur réalisant des programmes peut toujours en proposer une série. De nombreux ouvrages portent des noms significatifs : Programmes pour ... ; 102 programmes pour...

Le nombre d'éditeurs susceptibles de prendre de tels ouvrages est assez restreint : PSI, Editions radio, Sybex Micro application, Soracom et d'autres sans doute.

En France, le montant des droits d'auteur varie de 8 à 15 % environ du chiffre réalisé hors taxe.

Second petit boulot : préparer des articles sur une machine ou soumettre un programme réalisé à un rédac-

teur en chef de revues informatiques (ce n'est pas ce qui manque sur le marché ! Toutefois attention de bien cibler votre revue). La rémunération varie d'une société à l'autre et les délais de parution et de paiement également.

Enfin, si vous êtes doué, vous pouvez tenter de faire éditer votre programme sur disquette ou cassette.

Dans un tel cas, la rémunération se fait souvent sous forme de droits d'auteur. Pour une telle édition, les sociétés deviennent très exigeantes ! Scénario, graphisme, musique, tout est regardé. Si votre idée est bonne, la société d'édition vous mettra peut-être directement en relation avec sa propre équipe afin d'améliorer votre produit. Ne vous attendez pas à devenir millionnaire, mais mieux vaut souvent un peu que pas du tout !

Alors avis aux amateurs et bon courage !

LE SOFT A SES LEGENDES

Astérix CHEZ RAHÂZADE



Alors que le ciel est bleu et que la mer est verte, s'ouvre la première fenêtre de cette nouvelle aventure d'Astérix.

Inspiré du nouvel album

Demandez le catalogue des nouveautés
Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.



- Obélix ! Descendons voir de plus près
cette magnifique cité!
- Bof ! Ce n'est pas beaucoup plus
grand que notre village !



- LES PIRATES !!! LES PIRATES
SCYTHES ARRIVENT!!!

cedic/nathan

COKTEL VISION

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

©1987 copyright COKTEL VISION / CEDIC NATHAN ©1987 copyright Les Editions Albert René/Goscinny-Uderzo

Bon de commande: Nom et adresse :
Astérix chez R. disk : Thomson 220F Amstrad CPC 199F Atari ST 245F Comp.PC 255F +10F de port.

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX (100 FF les 4 rouleaux port compris - envois hors Europe ajouter 20 FF)
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM (400 FF les 20 port compris - envois hors Europe ajouter 10 FF)
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 et ZX 81
- PIÈCES DETACHEES POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- U.L.A.s, ROMS, et "PUCES" en tous genres.
- MANETTES DE JEUX - INTERFACES MANETTES SPECTRUM: SIMPLE 120 FF (Hors Europe + 10 FF) OU DOUBLE 200 FF (Hors Europe + 20 FF)
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

GAMME ACORN BBC

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC B
- UNITES CENTRALES, LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC MASTER et BBC COMPACT
- LECTEURS DISQUETTES, ROMS, 2^e PROCESSEURS, ETC...

COMMODORE 64

- Logiciels K7 "BUDGET" uniquement
- Plus de 150 logiciels K7 nouveaux à 26 FF et 31 FF

Demandez le catalogue se rapportant à votre ordinateur. Spécifiez le modèle S.V.P.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : DUCHET COMPUTERS
51, Saint-George Road - CHEPSTOW Nf6 5LA - ANGLETERRE. Téléphone : +44.291.257.80
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier

REGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EURO-CHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion) ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)

ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS.

Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !

Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8 h à 19 h.



Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

Sinclair SPECTRUM

LA REPONSE AUX PRIERES DE TOUS LES POSSESEURS
D'ORDINATEURS SPECTRUM 48 / + / 128 / +2 !
L'INTERFACE MULTIPLE BESTSELLER EN ANGLETERRE

LE DISCIPLE

DISQUETTE - RESEAU - CENTRONICS - 2 MANETTES - TRANSFERT

Compatible avec tous les SPECTRUMS, y compris le 128 et +2 - N'occupe PAS DE PLACE EN MEMOIRE

5 INTERFACES EN UNE ! - Alimentation : celle du Spectrum (200 mA)

Branchement : port d'extension Spectrum et repose en dessous (comme une ZX1)

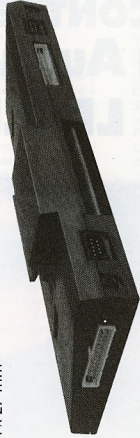
Poids : environ 200 grammes - Dimensions 295 mm x 94 mm x 27 mm

Interface disquette :

Standard SHUGART SA400 (majorité des lecteurs)
Connecteur 34 broches IDC
Supporte un ou deux lecteurs en simple ou double
densité, 40 ou 80 pistes, 3", 3,5" et 5,25"
Capacité 2 Mégaoctets non formaté avec 2 lecteurs
Chargement 48 Ko : 3,5 secondes !
Supporte la syntaxe ZX1 / Microdrive

DEUX BOUTONS MAGIQUES

L'un permet d'invalider le DISCIPLE
L'autre permet de transférer sur disquettes
TOUTES les programmes (protégés ou non) contenus sur
microdisques, sur cassette ou sur disquettes.
Temps de transfert 48K : 3,5 secondes !



Interface Réseau
Compatible ZX1

Interface imprimante

Standard Centronics parallèle
Compatible imprimantes Centronics parallèle
Supporte la syntaxe Basic Sinclair
Connecteur 26 broches IDC
Permet graphisme haute résolution

DOUBLE Interface manette de jeux
Standard Sinclair et Kempston
Connecteur 9 broches D

PORT D'EXTENSION 56 BROCHES
Pour connecter ZX1, etc...

RECELEMENT PAR :

MANDAT POSTI INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)
ou carte de crédit internationale VISA - EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS



Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

LE DISCIPLE avec MANUEL EN FRANÇAIS

950.00 FF

TOUTS FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COMPRIS (Hors Europe ajouter 40 FF S.V.P.)
ENVOI IMMEDIAT (le jour même) PAR AVION dans le MONDE ENTIER

LECTEURS DISQUETTES en stock : nous téléphoner S.V.P.

DUCHET COMPUTERS - 51 Saint George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80

RENCONTRE AVEC UN AUTEUR : PATRICK LECLERCQ

Ceux qui croient que les auteurs de jeux pour micro-ordinateurs sont tous des programmeurs dans l'âme se trompent : certains sont plus des scénaristes, voire des écrivains, que des informaticiens. Patrick Leclercq est de ceux-là : on lui doit le Nécromancien édité par UBI-SOFT



ARCADES - Patrick, tu as 24 ans et tu programmes déjà depuis quelques années. Comment t'est venue l'idée d'écrire *Le Nécromancien* ?

P. LECLERCQ - En fait, je ne m'intéresse pas vraiment à la programmation mais plutôt à la conception de scénario. Initialement, le système "*Le logiciel dont vous êtes le héros*" était une idée qui devait servir à tester des scénarios. Je l'ai développée et me suis rendu compte que ce système permettait de réaliser des jeux complets.

Vers la même époque, "*les livres dont vous êtes le héros*" sont sortis, en suivant la même démarche. Tout cela avait été mené en parallèle sans pour autant qu'il y ait eu concertation.

J'ai laissé tomber le procédé et l'idée pendant près d'un an. Je programmais très peu... Puis j'ai eu l'idée de sortir un premier logiciel complet : "*Ténèbres*" était né, édité par Rainbow Productions. C'était pas terrible... c'était un premier jet !

ARCADES - Et c'est après que tu as commencé à travailler sur "*Le Nécromancien*" ?

P. LECLERCQ - Oui, je suis parti sur un scénario de Donjons et Dragons. Il faut vous dire que je suis aussi Maître de Donjons...

ARCADES - Ça explique !

P. LECLERCQ - Oui, ça aide pour la conception de scénarios. Celui du Nécromancien est plus vaste et comprend plus de texte.

ARCADES - Avant sa commercialisation, y avait-il eu une évaluation du marché ouvert à ce genre de logiciel ?

P. LECLERCQ - Non, absolument pas.

ARCADES - Quand UBI Soft a décidé de l'éditer, ils étaient certains que ça allait marcher ?

P. LECLERCQ - Non, on ne savait pas du tout ce que ça allait donner mais, pendant le seul mois d'août, plus de 1000 exemplaires ont été vendus, sur Amstrad CPC et Compatibles PC.

ARCADES - C'est pas mal, pour un mois traditionnellement creux !

P. LECLERCQ - Oui, et maintenant on termine les versions PCW et ATARI ST.

ARCADES - C'est toujours toi qui les fait ?

P. LECLERCQ - Non, c'est un autre programmeur. Il refait le noyau pour PCW. Le plus dur a été de résoudre le problème du graphisme. Il récrit le noyau en Turbo Pascal. En fait, on réutilise directement les données de la version Compatible PC. Cela est possible grâce à ma démarche initiale qui consistait à faire une application indépendante de la machine. Dans la série en préparation, dès qu'un jeu est fini, on doit pouvoir le sortir sur 5 machines simultanément.

ARCADES - Parce qu'il a été bien pensé dès le début ?

P. LECLERCQ - Oui, car en fait, il y a une totale indépendance entre le programme et le noyau, la seule chose qui peut varier restant le graphisme...

- **ARCADES - Et c'est un gros boulot ?**
P. LECLERCQ - Ça dépend du graphiste !
- **ARCADES - Tu dis "du" graphiste. Tu travailles toujours avec le même ?**
P. LECLERCQ - Oui, c'est un ami d'Ivan Jacot (l'auteur du futur "Iran Word") et de moi-même.
- **ARCADES - Vous vous connaissiez avant ?**
P. LECLERCQ - Oui, oui...
- **ARCADES - Comment en êtes-vous arrivé à écrire pour UBI-Soft ? Vous formiez un groupe de copains ?**
P. LECLERCQ - Oui, c'est cela ! Ivan m'a amené à faire l'adaptation de "Masque" sur PC. Pendant ce temps, il faisait celle pour ST et on s'est aidé mutuellement...
Comme j'avais "Le Nécromancien" en réserve, je l'ai proposé à UBI qui l'a accepté de suite.
- **ARCADES - Quelle est ta formation ?**
J'ai un BEP et un BAC d'électronique. J'ai aussi commencé un BTS d'assistant ingénieur mais je me suis arrêté en route.
- **ARCADES - Tu comptes reprendre tes études un jour ?**
P. LECLERCQ - Oui, car je fais cela pour gagner un peu d'argent en ce moment. Ceci dit, on est en train de préparer une autre série du même genre, sur minitel.
- **ARCADES - Ah, voilà qui est nouveau ! Peux-tu nous dire quel sera le serveur ?**
P. LECLERCQ - Non, pour le moment on préfère ne pas en parler.
- **ARCADES - Mais un tel jeu sur minitel risque de coûter cher à l'utilisateur.**
P. LECLERCQ - Non car en fait, ce n'est plus le même style. L'idée est de proposer des aventures basées sur les grands événements de l'actualité. Ainsi, le premier concerne la guerre au Tchad, le second les événements dans le golfe persique.
- **ARCADES - Et il y en a d'autres en préparation ?**
P. LECLERCQ - Cinq en tout, mais je préfère ne pas trop en parler.
- **ARCADES - OK ! On respecte ta discrétion et on ménage le suspense... Est-ce qu'il y aura des illustrations graphiques ?**
P. LECLERCQ - En dehors de 4 images, l'une de présentation, l'autre de jeu, une quand on gagne, l'autre quand on perd, il n'y en aura pas car ça ralentirait le déroulement du jeu.
- **ARCADES - As-tu une date à annoncer ?**
P. LECLERCQ - Au plus tard, vers le milieu du mois d'octobre.
- **ARCADES - Quels sont tes autres projets de jeux sur ordinateur ?**
P. LECLERCQ - Je n'en ai pas car le projet minitel et les jeux déjà existants me prennent suffisamment de temps.
- **ARCADES - On te comprend ! J'aimerais aussi que tu nous parles de ta démarche sur les systèmes experts. Tu es l'auteur d'un logiciel d'initiation aux systèmes experts. Qu'est-ce qui t'a conduit sur cette voie ?**
P. LECLERCQ - C'est la démarche qui m'intéressait "Je n'aime pas tellement programmer et préfère plutôt concevoir". Dans un système expert, on entre des connaissances en vrac et il se débrouille pour trouver le bon chemin... C'est ça qui m'a intéressé.
- **ARCADES - Et l'originalité de ton logiciel c'est qu'il sert d'initiation à ceux qui veulent découvrir les systèmes experts.**

P. LECLERCQ - Oui, mais attention, ce n'est que de l'initiation : il ne faut pas imaginer qu'on puisse concevoir une application sérieuse avec.

- **ARCADES - Et il tourne sur quelle machine ?**
P. LECLERCQ - Les CPC d'Amstrad. Mais sa commercialisation reste marginale car, à l'origine, il était conçu seulement pour moi.
- **ARCADES - Avec quel micro as-tu démarré ?**
P. LECLERCQ - Avec un CANON X 07 puis, après quelques étapes intermédiaires, j'en suis arrivé aux CPC et PC 1512 d'Amstrad. J'ai aussi un ATARI 1040 ST. C'est d'ailleurs la machine que je préfère au niveau traitement de textes, langages, etc.
Puis Patrick Leclercq nous avoue :
Là, on n'a parlé que de technique mais en fait, ce qui m'intéresse le plus, c'est les sciences humaines. Je ne

"Je n'aime pas tellement programmer et préfère plutôt concevoir".



Le Nécromancien

suis pas un technicien. J'ai dit que j'allais reprendre des études mais mon grand rêve c'est de faire des études de psychologie. En fait, j'ai fait de l'informatique rien que pour le plaisir. C'est d'ailleurs pour cela que "Le Nécromancien" est plus un scénario qu'un jeu avec des gadgets techniques...

- **ARCADES - Et tu te prends au jeu un petit peu, lors de l'écriture d'un scénario, comme tu le ferais pour une histoire ou un bouquin ?**
P. LECLERCQ - Un bouquin, c'est beaucoup dire. J'ai déjà essayé... Par contre, j'ai déjà écrit pour le plaisir quelques nouvelles de science fiction...
- **ARCADES - Et bien, voilà un portrait d'auteur de logiciel un peu différent de celui auquel pense l'utilisateur d'un jeu !**
P. LECLERCQ - Oui car en fait, quand on parle des auteurs en disant "des programmeurs", on devrait plutôt dire "des concepteurs"... ◆

LE HIT DES LECTEURS

Notre avis, c'est bien. Avoir le vôtre c'est encore mieux !

Dans chaque numéro, nous publierons le classement des 25 meilleurs titres de jeu, actuellement à l'affiche, toutes machines confondues.

A vous de jouer : vous connaissez les produits, vous avez des chouchous. Indiquez nous vos préférences sans omettre de dire sur quelle machine vous utilisez ces jeux.

Faisant suite à la sortie du numéro 1 d'Arcades, votre courrier a quelque peu bouleversé notre Hit... Nous saluons donc l'entrée de quelques valeurs sûres et aussi de nouveautés que vous aimez bien ! Marble Madness, Road Runner, World Grand Prix, Gauntlet, Le Manoir de Morteivielle.

- | | |
|--|---|
| 1 Goldrunner
Microdeal | 14 Flight Simulator
II
Sublogic |
| 2 Arkanoid
Imagine | 15 Blue Star
Free Game Blot |
| 3 Les Passagers
du Vent
Infogrames | 16 Sapiens
Loricels |
| 4 Defender of the
Crown
Mindscape | 17 Grand Prix 500
Microids |
| 5 Marble Madness
Electronic Arts | 18 Le Manoir
de Morteivielle
Kylkhor et
Langlois |
| 6 Bob Winner
Loricels | 19 World Grand
Prix
Sega |
| 7 Karaté Kid II
Microdeal | 20 SRAM
Ere Informatique |
| 8 Les Dieux de la
mer
Infogrames | 21 Gauntlet
US Gold |
| 9 Paperboy
Elite | 22 Silent Service
Microprose |
| 10 Game Over
Imagine | 23 Wilderness
Spectrum |
| 11 Macadam
Bumper
Ere Informatique | 24 Golden Path
Firebird |
| 12 Road Runner
US Gold | 25 Micro Scrabble
FIL |
| 13 MGT
Loricels | |

HIT REDACTION

Hé, quoi, à la rédaction on a aussi nos préférences : à voir passer autant de jeux entre nos mains on a aussi nos coups de cœur. On se fâchera pas si vous ne choisissez pas les mêmes dans le Hit des Lecteurs !

- 1 Terrorpods
Psygnosis (ST)
- 2 California Games
Epyx (C 64)
- 3 Sinbad and the
Throne
Mindscape
(Amiga)
- 4 Blue War
Free Game Blot
(ST)
- 5 Les Ripoux
Cobra Soft
(CPC)
- 6 Excitebike
Nintendo
(Console)
- 7 Marche à l'ombre
Infogrames (PC)
- 8 Jack the Nipper
II
Gremlin
(Spectrum)
- 9 Les Mutants
FIL (TO9)
- 10 Wonder Boy
Sega (Console)



THE FAERY TALE ADVENTURE

Aventure

I l y a longtemps, longtemps déjà, dans un pays dont on ne sait aujourd'hui s'il était réel ou imaginaire, vivaient trois frères : Julian, Philipp et Kevin. Leur jeunesse s'écoulait paisible, heureuse dans cette merveilleuse campagne où ils avaient vu le jour quelques années plus tôt.

Hélas, la paix fut troublée par la malédiction qu'avait engendré le vol d'un talisman précieux.

Julian, l'aîné, le plus brave des trois aussi, décida alors de partir à la recherche de la paix. Armé de son glaive et d'un courage extraordinaire, comme il n'en existe plus de nos jours, il quitta père, mère, cadet et benjamin pour suivre son destin, loin du village de Tambrly.

La quête du talisman, tel était son but. Après avoir étudié le parchemin sur lequel était dessinée la carte du pays d'Holm, il s'orienta vers le Sud. Là, il pensait regagner Marhem, la cité merveilleuse. Peut-être y découvrirait-il de précieux renseignements, quelques indices concernant l'objet convoité.

Pour ce faire, il interrogea des passants, les clients d'une taverne, un vieux paysan. Il leur offrit quelques pièces d'or puis continua son chemin.

A maintes reprises, il dut traverser des ruisseaux, des rivières, éviter certains lacs et se diriger ensuite vers l'Est, les montagnes noires aux dangereuses pentes enneigées. Il pensait approcher du but lorsque les disciples du diable



l'attaquèrent par surprise, leurs yeux jaunes le fusillèrent du regard et leurs armes vinrent à bout du pauvre jeune homme.

Un an plus tard, Philipp, le cadet quitta lui aussi la demeure parentale et, après avoir contourné le lac des rêves se dirigea vers la forêt à l'ouest de Tambrly. Sa recherche se solda par un échec, il regagna le nord afin de rejoindre l'île de la sorcellerie, là, il comprendrait sans doute les origines du trouble qui régnait actuellement dans ce pays de légende. Je ne vous raconterai pas la suite, j'ai égaré le parchemin sur lequel étaient relatés ces faits. Peut-être le retrouverez-vous en fouillant les archives du pays imaginaire ou en vous livrant à The Faery Tale adventure. Pour cela, il vous faudra aimer les légendes celtes ou les contes de la Chine ancestrale. ●

Fiche technique

Amiga a encore frappé au travers de ce superbe logiciel dont l'originalité est complète. Tant en ce qui concerne le packaging que le graphisme, l'animation.

Comme dans une légende, les proportions n'ont rien d'ordinaire (par exemple la taille des héros est supérieure à celle des collines...). Le clavecin nous transporte petit à petit dans l'imaginaire où la finesse du graphisme et la souplesse de l'animation sont absolument fantastiques.



LE MAITRE DES AMES

Jeu de rôle/Aventure



Depuis ma plus tendre enfance, j'ai toujours été intrigué par ce château dominant votre village et qui se révèle à la fois intrigant et inquiétant... Intrigant car il excite la curiosité et inquiétant car il régit en permanence sur lui et sur lui seul, une terrible tempête avec des éclairs abominables. La légende dit que l'environnement du château se présente ainsi depuis que le magicien royal,

Fiche technique

Tout séduit dans ce logiciel à commencer par la magnifique page de présentation accompagnée d'une musique que l'on écoute avec plaisir. Le jeu en lui-même s'avère bien réalisé avec une partie graphique montrant l'action présente, avec un affichage permanent des membres de l'équipe et, pour terminer avec toute une série d'icônes aussi explicites que jolies. Le graphisme est recherché et s'avère propre, net et sans bavure.

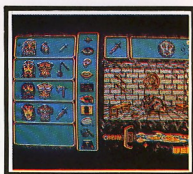
En conclusion, ce logiciel est à recommander fortement à tous les adeptes de cette catégorie de jeu de rôle où la création d'une équipe passe d'abord par un tirage au sort des qualités avant le choix de la race et celui de l'équipement.

Khamam Akkad, a disparu un jour alors qu'il était sur le point de faire une découverte extraordinaire...

Cela fait maintenant des années que ce mystère existe et personne n'a jamais eu le courage d'affronter son destin en pénétrant dans la forteresse ! Mais à partir d'aujourd'hui, c'en est fini car j'ai réussi à constituer une équipe que nous avons nommée "Libérateurs" pour pénétrer dans ce château de malheur et percer ainsi tous ses secrets.

Afin de m'entourer d'un maximum de chances de réussite, moi qui suis magicien, je me suis entouré d'un guerrier, d'un voleur et d'un elfe afin de posséder dans l'un ou l'autre toutes les qualités suivantes : force, intelligence, sagesse, vie, dextérité et charisme...

Etant fins prêts en armement et psychologiquement, nous faisons nos premiers pas dans le donjon. Après s'être un peu perdus dans les méandres des différents couloirs, nous réussissons à ouvrir une porte et à pénétrer dans une pièce où se trouvent quelques pièces d'armement. Malheureusement, nous ne pouvons effectuer de fouille intéressante car, presque



instantanément, une espèce de gros rat horrible se présente devant nous. Après avoir quelque peu observé ses réactions, il ne nous reste malheureusement plus qu'une seule solution : le combattre et le détruire... Ce qui s'avère en soi relativement facile !

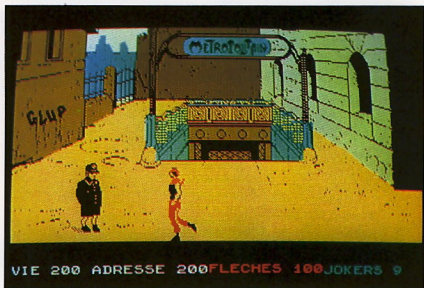
Par contre, lors de la visite d'une autre pièce, nous découvrons un message mais nous avons beau essayer de le déchiffrer par tous les moyens, rien n'y fait ! Espérons que notre progression dans le donjon nous apportera une plus grande expérience qui nous permettra de comprendre clairement ce message qui peut s'avérer être d'une importance capitale ! ●

Testé sur AMSTRAD CPC



LES MUTANTS

Aventure/Arcade



Je me présente : Jason. A mon retour de la huitième croisade, j'ai eu peine à reconnaître ma ville tant elle avait souffert. Une odeur de mort flottait dans l'air. Des vapeurs s'élevaient au-dessus des égouts, les rues étaient désertes, les tunnels de métro offraient un spectacle de désolation : plus de rame, juste quelques graffitis se détachaient avec peine de la pénombre.

Je ne pouvais comprendre ce qu'il était advenu de cette belle ville lumière. Comment la population avait-elle pu s'évanouir aux confins des ténèbres ?

Dès mon arrivée, j'avais rencontré le chat-zèbre. Un étrange animal qui s'était proposé de me venir en aide et m'avait conseillé de me renseigner auprès des der-

niers habitants que je trouverais çà et là au hasard d'une rue, d'un quai. Bien sûr, je n'aurais pas de question à poser, mais seulement des indices à recevoir en échange d'une certaine somme en RA. Le ra était en effet la nouvelle monnaie et nul ne savait si elle tenait son nom du dieu du Soleil ou s'il s'agissait d'un diminutif du nom de certains rongeurs dont on ne parlait plus, de peur d'attirer à soi le grand malheur. La ville était coupée en deux. Au sud, une zone libre où survivaient encore quelques individus atteints de dégénérescence physique ; au nord, une zone interdite où l'on trouvait sans doute le quartier général des mutants.

Fiche technique

La rigidité du graphisme s'harmonise avec l'angoisse de la situation. Les décors sont dépouillés, la musique inexistante, l'animation très réduite comme si Jason allait étouffer en silence. Claustrophobe s'abstenir.

La Seine traçait la limite de ces deux zones et le seul point de passage était les restes d'un pont quasi détruit par les derniers bombardements acturiens. Même l'usage de la radio était interdit sous peine de se voir périr sous la dent des algues carnivores. L'accès de certains lieux était codé, aussi fallait-il user des indices que l'on avait glaner lors d'une curieuse rencontre ou d'une partie de dés gagnée. Car il fallait jouer avec ces êtres étranges, les jeux de hasards étant presque les seuls vestiges de l'ancienne cité. Je ne devais jamais quitter mes armes ; je risquais, à tout moment, de rencontrer ces étranges créatures devenues bipèdes, responsables de la terrible épidémie qui venait de décimer presque toute la population.

Hélas, les mutants étaient plus forts et je ne devais pas survivre à leurs attaques.

Si vous m'aviez aidé, guidé à travers cette ville morte, j'aurais sans doute pu découvrir la base des mutants, des rats. Mais vous avez eu trop peur de ce décor glacial, de ces êtres sans vie, trop peur du silence pesant. La peste, telle se nommait votre hantise et vous ne



vous êtes pas senti assez fort pour faire fuir les rats, à l'instar du joueur de flûte de Hamelin. C'est dommage, car nous aurions pu refaire ma ville, vous et moi. Tant pis...●

Testé sur **TO9**

THE TUBE

Arcade

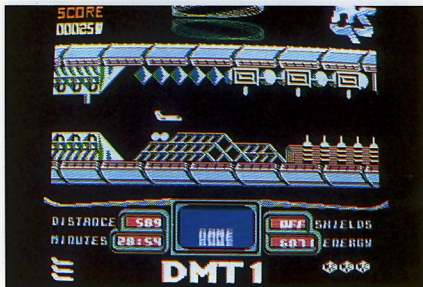
Vingt mai 2553, voilà cinq ans que nous patrouillons à travers planètes et galaxies, cinq ans que nous sillonnons les constellations les plus lointaines, que nous connaissons les traversées des pluies de météorites. Aujourd'hui, nous allons revenir sur notre sol natal, encore quelques précautions à prendre lors des dernières heures de vol et enfin nous pourrions revoir nos familles.

Il va nous falloir redoubler de prudence car l'on a détecté par radar une avalanche de météores dans la zone de retour. Le blindage du Tracker II, bien qu'ayant prouvé mille fois sa résistance pendant notre longue pérégrination intergalactique, n'est jamais à l'abri d'une éventuelle infiltration de micro météore. Le déluge... Après quelques secondes pendant lesquelles une amnésie totale a envahi la capsule dans laquelle nous voyagions, nous avons repris nos esprits et c'est alors que s'est dévoilée pour nous une image terrifiante.

Nous voguons au beau milieu d'un véritable feu d'artifice constitué de météores et d'êtres parasites dévoreurs d'énergie.

Nous voyions, impuissants, se réduire nos réserves énergétiques et nous nous sentions inexorablement attirés comme par un aimant dans un espace béant : l'orifice d'entrée d'un tube.

Nous retenions notre souffle, il fallait économiser toute notre énergie.



Malgré tous les efforts que nous venions de fournir pour résister à cette attirance maléfique, nous voilà bientôt à l'intérieur de ce tube. Était-il long, possédait-il une ou plusieurs sorties, étions-nous les premiers à y pénétrer ? Autant de questions auxquelles nous ne savions pas répondre. Pour l'heure, il nous fallait coûte que coûte éviter les dangereuses parois parfois aigües, parfois équipées d'armes redoutables. Ça et là, nous rencontrions les débris de véhicules spatiaux : leurs voyageurs avaient sans doute péri là, en manque d'énergie.

Combien, comme eux, avaient tenté la traversée de cet interminable tube ?

Il nous semblait y être déjà depuis des décennies, le cauchemard nous retirait toute notion temporelle. Nous avions lu autrefois qu'il existait à la fin du 20^e siècle, des phénomènes étranges dans une région appelée "Triangle des Bermudes". Serions-nous victimes de pareil ensorcellement ? Depuis combien de temps errions-nous dans ce gigantesque tube ? Nous sentions nos forces disparaître rapidement, l'énergie de notre véhicule allait sans doute nous

faire défaut d'un instant à l'autre. La mort allait venir nous chercher au fond de ce tube sans fin. Mais peut-être était-ce déjà cela la mort...●

Testé sur COMMODORE 64

Fiche technique

Seul, les doigts sur le clavier de votre micro, vous allez devoir éviter une multitude d'aliens rapides, dangereux. Le jeu se déroule en plusieurs étapes. Le graphisme est assez simple. Bravo pour la musique et la page de présentation.



GORBAF

Arcade/Action



Dans toutes les contrées du grand Nord, Gorbaf est considéré comme un Viking, un vrai ! C'est-à-dire qu'il a juste ce qu'il faut comme dose de courage, d'héroïsme mais aussi de cruauté et de

détermination. D'ailleurs ces deux derniers aspects vont devenir ses règles d'or dans l'entreprise qu'il se propose de mener à bien.

En effet, il est fortement motivé pour ne pas échouer dans sa mission et ce pour deux raisons : tout d'abord, il faut libérer un personnage qui de surcroît n'est autre que son propre fils Virka, héritier du trône (motivant, non !); par ailleurs, Virka est retenu prisonnier par un mage cruel et jaloux qui est un ennemi juré et mortel de Gorbaf (également motivant, non !).

Fiche technique

Ce logiciel fait partie de la catégorie de jeux que nous pouvons qualifier de "mignons". Le graphisme est soigné et agréable quant au choix des couleurs et à l'animation, ils se révèlent suffisamment corrects pour passer un bon moment. Par ailleurs, la difficulté du jeu augmentant de manière très progressive, il a l'avantage d'être accessible à tous.

C'est dans cet état d'esprit que notre ami Gorbaf commence son périple pendant lequel il va déambuler dans de nombreuses cavernes humides, profondes et parfois inquiétantes. Dès le début, il doit faire face à de cruels animaux tels qu'un rat ou une chauve-souris. Un seul moyen pour les rendre inoffensifs : utiliser son arme de manière à les immobiliser mais attention, ils ne le laisseront passer que dans une seule position ! Et je peux vous assurer que cette position se joue à un poil près. Et si Gorbaf n'y parvient pas dès le premier essai, il ne lui reste plus qu'à pleurer toutes les larmes de son corps puisque le nombre de munitions disponibles ne donne pas droit à l'erreur.

Tout au long de sa progression, Gorbaf a la possibilité de récupérer des armes et des vies mais faites bien attention de ne pas vous mettre le Gorbaf dans l'œil car cette opération se révèle comme étant mortelle, car ces yeux présents dans toutes les cavernes ne sont autres que les yeux très vigilants de Pikorsitis, dieu du pou-



voir et de la force. Etant seul contre tous ces dangers, pour espérer avoir une petite chance de réussite, Gorbaf le Grand va donc être, obligé, comme dirait notre ami Olivier, de se transformer en GROSBAF le terrible ! ●

Testé sur AMSTRAD CPC



CRAZY CARS

Simulation



Après nos exploits réalisés l'autre jour avec la turbo, mon rédacteur en chef et moi avons pensé qu'il serait bon de s'inscrire à une course officielle, quelque chose de plus sérieux quoi ! Et puis, mieux vaut passer la ligne d'arrivée d'une course à deux cent cinquante-sept kilomètres/heure que se faire prendre au radar à cent quatre-vingt-dix... Surtout pour le porte-monnaie.

C'est ainsi que nous avons envoyé, après l'avoir correctement rempli, l'engagement au super championnat des voitures de production. Comme la saison est terminée en France, nous nous som-

Fiche technique

Décors aux tons fluos, reflet du soleil sur la vitre arrière de votre bolide, carte d'identité détaillée de votre engin, page de présentation superbe, musique alléchante, bruit de rétrogradage et crissement des pneus sur la chaussée, chrono et affichage de la vitesse tels sont les atouts de ce jeu. Côté défauts, un manque d'adversaire (un ou deux par-ci, par-là, c'est trop peu...) et beaucoup de lignes droites.

Cela dit, on y joue, on y rejoue et, détail original, pour une fois voici un jeu qui ne se termine pas en queue de poisson mais sur un Game Over forestier, au milieu des chants d'oiseaux : super !

mes inscrits aux Etats-Unis.

Notre véhicule : une superbe Mercedes 560 SEC, noire laque, moteur V8. Avec ça, même notre chère turbo reste loin derrière. Bon évidemment, je ne vous parlerai pas de la consommation : c'est plus près des seize litres que des six litres d'essence aux cent kilomètres... On se demande même si un peu de kérosène ne ferait pas l'affaire... Mais cessons de rêver. Nous voici donc parés pour l'aventure, le casque sur la tête, les micros branchés (mais non ! pas les micro-ordinateurs. Où ont-ils donc la tête ces lecteurs... Je vous parle des micros-phones grâce auxquels nous communiquons :(comme en rallye). Bon, où en étai-je ? Vous me coupez sans arrêt, comment puis-je vous raconter nos exploits ? Pardon ? Vous souriez... Vous ne me croyez pas lorsque je vous parle d'exploits ? Vous pensez que je manque de modestie ? Pourtant, si vous nous aviez vu au milieu de l'Arizona, sur cette route qui semblait se perdre dans l'infini, vous auriez compris que nous formions une équipe de choc, une équipe de champions. Ah ! Dépassées les Porsches



944 Turbo, les Lamborghini Countach et autres Ferrari. Nous nous envions vers la victoire enivrante qui donnait le droit de participer aux cinq autres épreuves du championnat. Tenez, nos exploits ont été filmés, vous pouvez les visualiser sur votre écran. Suivez nous près des grands ports américains, au bord des raffineries, en montagne.

Vous voyez que je ne vous ai pas menti...

Mais peut-être n'est-il pas trop tard pour que vous aussi, vous vous inscriviez à ce championnat, il vous faut juste la voiture... être un super pilote et avoir envie de gagner. ●

Testé sur AMIGA



ORDIVIDUEL

24, rue de Montreuil 94300 VINCENNES — Tél. : (1) 43.28.22.06

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL



ATARI

- 520 STF 2990 F
- 520 STF + moniteur couleur 5490 F



THOMSON

- TO8 + lect. disq. + raccord TV 2490 F
- TO8 + lect. disq. + monit. mono 3490 F
- TO8 + lect. disq. + monit. couleur 4490 F



The Amstrad CPC 6128

AMSTRAD

- CPC 6128 mono 2990 F
- CPC 6128 couleur 3990 F
- CPC 464 mono 1990 F
- CPC 464 couleur 2990 F

Plusieurs centaines de logiciels, livres et accessoires en démonstration permanente

<input type="checkbox"/> joystick konix 160 F	<input type="checkbox"/> joystick switchjoy 185 F	<input type="checkbox"/> joystick PRO 5000 170 F	<input type="checkbox"/> joystick magnum 148 F	<input type="checkbox"/> carte joystick + joystick 450 F

<p>RUBANS IMPRIMANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> amstrad DMP 1 99 F <input type="checkbox"/> amstrad DMP 2000 99 F <input type="checkbox"/> amstrad DMP 3000-3180 99 F <input type="checkbox"/> amstrad DMP 4000 105 F <input type="checkbox"/> amstrad PCW 8256 99 F <input type="checkbox"/> atari SMM 804 85 F <input type="checkbox"/> Thomson PS 30600 90 F <input type="checkbox"/> Thomson PRO 90812 90 F 	<p>CABLES IMPRIMANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> pour amstrad CPC 150 F <input type="checkbox"/> pour PC et compatibles 185 F <input type="checkbox"/> pour atari ST 195 F <input type="checkbox"/> pour Thomson 185 F <input type="checkbox"/> pour oric 160 F 	<p>HOUSSES</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> atari ST clavier + moniteur 199 F <input type="checkbox"/> amstrad CPC clavier + monit. 150 F <input type="checkbox"/> amstrad PC clavier + monit. 195 F <input type="checkbox"/> amstrad PCW 195 F <input type="checkbox"/> clavier + monit. + imp. 195 F <input type="checkbox"/> Thomson T08 95 F <input type="checkbox"/> Thomson T07/T0 95 F <input type="checkbox"/> Thomson M05 90 F <input type="checkbox"/> Thomson T09 95 F <input type="checkbox"/> clavier + monit. + U.C. 180 F 	<p>DES BOITES GÉNIALES POUR RANGER VOS SUPPORTS :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> pour disq. 5" 1/4 (90) 180 F <input type="checkbox"/> pour disq. 3" 1/2 (90) 180 F <input type="checkbox"/> pour cassettes (50) 95 F 	<p>DISQUETTES VIERGES</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 3" SF - DD - par 10 275 F <input type="checkbox"/> 3" 1/2 DF - DD - par 10 280 F <input type="checkbox"/> 5" 1/4 DF - DD - par 10 90 F
--	--	--	--	--

SYNTHÉTISEUR VOCAL

"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOCI la lui donne ! Très performant ce synthésiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

- pour amstrad 550 F
- pour Thomson 550 F

DIGITALISEUR ARA

- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 18 cps en MLD
- Niveau de bruit inférieur à 52 db
- Entraînement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères : double largeur, gros, double frappe, compressé, italique, superscript, subscript, inverse et souligné
- Marge et espacement ligne réglables par commandes logicielles.
- imprimante SEIKOSHA SP 180 2190 F

POUR AMSTRAD

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images trouvées directement de votre T.V. Un logiciel très complet vous permettra d'emballer, réviser, stocker, les images digitalisées. Entièrement français.

- digitaliseur ARA 950 F

ACCESSOIRES DIVERS

<input type="checkbox"/> connecteur 2 écrans atari 325 F	<input type="checkbox"/> rallonge alim. + vidéo CPC 484 130 F	<input type="checkbox"/> sac de moniteur 195 F
<input type="checkbox"/> pièce disquette 5" 1/4 85 F	<input type="checkbox"/> rallonge alim. + vidéo CPC 6128 180 F	<input type="checkbox"/> filtre écran 12" 180 F
<input type="checkbox"/> souris Thomson 350 F	<input type="checkbox"/> rallonge alim. + vidéo imprim. PCW 290 F	<input type="checkbox"/> filtre écran 14" 200 F
<input type="checkbox"/> souris atari 350 F	<input type="checkbox"/> rallonge joystick atari 65 F	<input type="checkbox"/> kit nettoyage 3" 1/2 295 F
<input type="checkbox"/> souris amstrad (AMX) 650 F	<input type="checkbox"/> tablette graphique atari 4490 F	<input type="checkbox"/> kit nettoyage 5" 1/4 275 F

POUR AMSTRAD POUR ORIC

Le "mu" pour les amateurs de graphisme. Utilisez par exemple des créateurs de logiciels cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom", ...) Graphiscope II (avec logiciel cassette) 995 F Graphiscope II (avec logiciel disquette) 1050 F

INTERFACE T.V.

NOUVEAU : MODÈLE AVEC TÉLÉCOMMANDE!!!

Grâce à cette interface le moniteur de votre CPC vous servira également de TV.

Fonctionne également avec tous moniteurs R.V.B.

- interface TV (avec câble) 1.490 F
- interface TV avec télécommande (avec câble) 1.690 F

AMSTRAD PC 1512

version 640 K disponible

43-28-00-71

BON DE COMMANDE : Cochez le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur papier libre. Faites le total + frais de port (20F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F et 80 F pour tout achat supérieur à 2000 F).

Je possède : MARQUE : TYPE (préciser couleur ou monochrome si besoin) :

NOM : PRENOM : ORDINATEUR : ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

Mode de paiement : chèque / mandat / contre remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : ORDIVIDUEL, 22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

LES RIPOUX

Aventure/Simulation



Nous sommes le lundi 28 et il est 8 heures. On peut dire que la journée commence bien : je suis place Pigalle, il pleut comme une "vache espagnole" et il faut que j'aille chercher mon ordre de mission pour la journée auprès de mon chef bien-aimé et respecté... Aujourd'hui, les ordres sont clairs et nets : je dois patrouiller rue Labat, rue Livingstone, rue Nouvelle, boulevard de Clichy, le tout en surveillant le métro Château-Rouge et en arrêtant Michel Inchou si par hasard je le rencontre !

Bon récapitulons, je suis rue Fleury et pour me rendre rue Labat, il me suffit de rejoindre le boulevard Barbès et à partir de ce moment c'est en haut à droite !



En chemin, je rencontre Pierre Gault du fast-food O'Burger puis Simon Ben Lelouch de la boucherie Kashier. Je prends largement le temps de les cuisiner juste pour savoir s'ils commencent à être prêts pour que je puisse encaisser la petite somme que je leur demanderai pour fermer les yeux sur leur petit trafic. Car il faut bien dire que le métier d'inspecteur de police ne nourrit pas son homme lorsqu'on rêve de posséder un Bar-PMU qui vaut la modique somme de 200 briques ! Alors c'est pour cette raison que je profite de mes activités officielles pour arrondir discrètement mes fins de mois. Mais il faut que je me méfie car les "bœuf-carottes" (police des polices) commencent à être sur moi et ils sont comme les "Pitbull", quand ils tiennent leur proie ils ne la lâchent pas facilement. Alors, c'est dit, dès que ma note administrative dépasse 70 et que j'ai mon petit magot de 200 briques, je donne ma démission et je m'installe. C'est perdu dans mes rêves qu'un message radio me dérange, m'indiquant qu'il y a un braquage à la Banque d'Epargne. Il faut que je m'y rende immédiatement mais

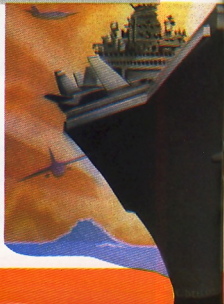
elle se trouve de l'autre côté du quartier ! J'essaie donc de passer par la rue Caulaincourt mais, comme je ne suis pas là depuis longtemps, je me trompe de chemin, doit souvent regarder les pancartes indiquant le nom des rues et le bénéfice net de tout cela se solde par une arrivée trop tardive sur les lieux du braquage. C'est sûrement ce genre d'exploit qui va arranger l'état de ma note administrative ! Ce n'est pas grave, je vais prendre le métro et parler avec le maximum de personnes afin de découvrir des indices pour procéder à l'arrestation du dénommé Michel Inchou ce qui fera très certainement remonter ma cote ! ●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Une fois encore, le "système" Brocard a fonctionné en nous livrant un logiciel qui sort de l'ordinaire avec une notice très riche en indices, réalisée en pastiche des journaux d'annonces gratuits, contenant un plan du quartier : élément indispensable au bon déroulement de l'aventure.

Les graphismes sont superbes et le principe des fenêtres d'action incluses dans le cadre de fond est à la fois agréable d'utilisation et attrayant. De plus, les possibilités d'action sont très nombreuses ce qui fait de ce logiciel un futur hit sans conteste possible.



FLIGHT DECK

Simulation

A 100 miles nautiques de l'île Mourapacomssa, perdue dans les eaux bleues du Pacifique (note du rédacteur au directeur de publication : "Dis, c'est quand que je pourrai prendre des vacan-



ces pour aller faire un tour là-bas ?), le porte-avion "indispensable" file ses 50 nœuds. Près des ascenseurs, les hommes s'affairent et montent les avions sur le port. Le pacha a commandé une mission de reconnaissance : survoler l'île où se retranchent de dangereux terroristes armés d'une bombe nucléaire.

Casqué et sanglé sur son siège éjectable Pellan* (avec 2 L dans son nom, pour mieux voler) attend le signe du chef de catapulte. Manette des gaz en main, l'avion trimmé pour monter seul. Il sait que l'accélération du catapultage lui fera perdre connaissance pendant 2 à 3 secondes. A 50 pieds au-dessus des flots, il met le cap sur l'île. Le temps est beau, la mer est calme et sa belle-mère se porte bien, merci ! Pendant le survol de l'île, il déclenchera les caméras dont les films, soigneusement étudiés à son retour, permettront l'attaque de la base terroriste par les chasseurs bombardiers. Pilote émérite, il a réussi sa mission et revient pour se poser. La force du vent a augmenté et le café-calva aidant, le port du porte-avion bouge de plus en plus. Les lumières d'appontage grossissent. Ouf, l'avion a accroché le brin d'arrêt : mission accomplie ! Cela vous plairait de tenter l'expérience ? Attention toutefois, n'allez pas imaginer que ce jeu est une simulation fidèle car vous seriez très déçu...

* Depuis, M. Pellan a quitté l'aéronavale et occupe le poste de commercial dans notre entreprise. C'est de lui que je tiens les détails de cette difficile mission...●

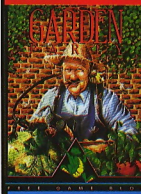
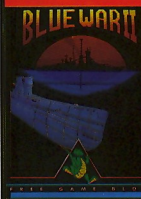
Testé sur MSX

Fiche technique

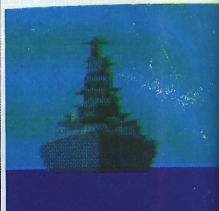
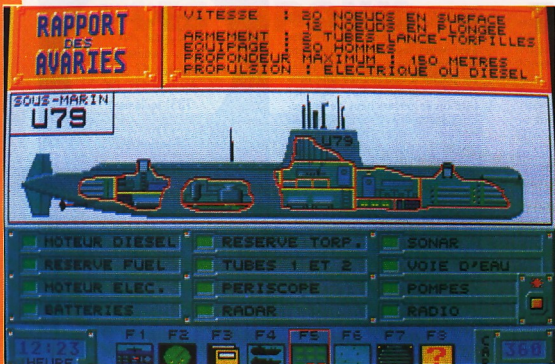
Des graphismes assez sommaires, une utilisation demandant un peu d'adresse (pas évident de décoller et atterrir...) et deux doigts de bon sens et de stratégie indispensables sont les caractéristiques de Flight Deck. Il ne sera certainement pas un "must" dans la collection MSX...

MAGIC CLUB

3 super jeux
+ 1 cadeau
Thomson K7 & DK
Amstrad CPC DK
185⁺ seulement



Distribué par CABLE
FREE GAME BLOT - Z.A. de Lumbin - 38660 Le Touvet



Nom de code : U79. Dans les eaux sombres du Pacifique, le sous-marin français glisse sans bruit. A son bord, une quarantaine d'hommes vaquent à leurs occupations habituelles : la guerre fait rage et la moindre inattention pourrait être fatale. En plongée à 25 mètres, on est loin de l'agitation qui règne en surface. Le radio a reçu le message en télégraphie vers 10 heures TU. Plus un instant à perdre : plusieurs

bâtiments de surface battant pavillon japonais sont signalés dans les environs et en particulier, le porte-avions Hiryu, l'un des fleurons de la flotte de l'Empire du Soleil Levant. Le commandant Saoletti, à bord du vaisseau "CPC", a été attaqué et coulé par les Zéros japonais. Nul doute : la bataille sera dure.

Au poste de commandement, tous les voyants sont au vert sur le tableau d'alarme : la machine redoutable est en état de fonction-

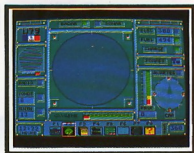


nement Cap au 270, les moteurs diesel propulsent le bâtiment à la vitesse de 10 nœuds. Des échos apparaissent à 25 milles, sur l'écran du radar : ordre est donné de plonger. L'immersion est com-



BLUE WAR

Simulation



mandée pour une profondeur de 10 mètres au cap 320. Vitesse 15 nœuds. La tension nerveuse des hommes d'équipage est à l'extrême. Les tubes lance-torpilles sont armés.

Sur le périscope, une silhouette apparaît mais ce n'est pas le

Hiryu, l'officier de quart est formel : il a identifié le croiseur Chokai. Les tubes 1 et 2 crachent leurs torpilles. Un formidable coup au but... A bord s'élève un immense cri de joie bien vite tempéré par le sentiment que ça ne sera pas toujours aussi facile ! ●



Fiche technique

Blue War était déjà une réussite sur Amstrad. Sur Atari ST, il nous a époustoufflé. Les auteurs ont su maîtriser les possibilités graphiques et sonores de la machine. Les différents postes de combat, les navires de la flotte ennemie sont représentés à l'écran avec un souci du détail exemplaire. En rapprochement sur un navire, c'est plus que la silhouette que vous voyez grandir, mais aussi les détails de ce dernier.

A posséder impérativement si

la guerre sous-marine vous passionne. Il est à noter que cette adaptation ST sort aux USA et en Europe en même temps. Un livre de 64 pages sur la guerre du Pacifique est livré avec le logiciel.



CALIFORNIA GAMES

Simulation



Ah ! Malibu beach ! La Californie, le sable chaud, le soleil brulant, la peau hâlée, les cheveux mouillés, les lèvres salées : les vacances de rêve !

La musique funky au plein du walkman, vous allez participer aujourd'hui à six épreuves sportives. Vos adversaires : Xavier, Nathalie, Eric et la bande du Coconut.

Une bonne partie de "rigolade" en perspective. Votre sponsor vous attend, à vous de faire briller son nom sur la plus haute marche du podium... Attention... paré pour la première épreuve ? C'est parti, vous voilà sur votre skateboard, à l'intérieur d'un demi-cylindre, vous vous élancez, remontez, amorcez un super demi-tour, vous allez descendre mais... patatra... Les genoux ont touché le sol alors que votre skate glissait lamentablement à l'autre bout du cylindre.

Après avoir pensé vos hématoemes, vous assistez déçu à la remise des trophés de l'épreuve. Vous buvez un cocktail de fruits exotiques, vous mettez vos chaussures à crampons, vous voilà en forme car vous ne redoutez personne

pour cette seconde épreuve. C'est tout simple (enfin pour vous) il suffit de jongler à l'aide de vos pieds avec une petite balle qui ne rebondit pas. Cette fois, vous avez la joie de gravir la plus haute marche du podium, la gloire se lit dans vos yeux. Mais, n'oubliez pas qu'il vous reste quatre épreuves dans lesquelles vos potes du Coconut ne sont pas mauvais. Tenez, par exemple, je parierai que Xavier gagnera l'épreuve de surf. Quant à celle de patins à roulettes, chacun sait que Nathalie est une véritable "pro".

Ah ! Justement, voilà que le départ est donné pour l'épreuve de surf.

Revenus pour l'occasion de ber-

Fiche technique

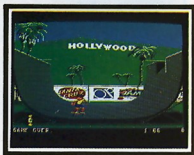
Super cet "hexathlon" au graphisme très léché, à l'animation sympa et au tempo funky. Vous y jouerez seul ou avec huit de vos amis, de quoi occuper les longues soirées d'hiver. Il ne manque que les savoureux cocktails de fruits pour s'y croire tout à fait.

mudas multicolores, vous allez tous les neuf vous élancer sur les superbes rouleaux du Pacifique. Vos corps brillent sous leur onguent parfumé à la noix de coco. Attention tout de même aux requins et dauphins qui croissent dans le secteur. La mer est aussi belle qu'à Hawaii, vous avez une forme exceptionnelle et pour peu que l'envie vous vienne de monter une voile sur votre surf, vous concurrenceriez Robby Naish.

Maintenant, il ne reste plus qu'un triathlon... L'épreuve de patins à roulettes s'avère être la plus dangereuse des trois. En effet, vous allez devoir déambuler sur une digue jonchée de peaux de bananes, de ballons, de pierres. Vos genoux risquent une nouvelle fois de saigner.

Pas de podium pour cette épreuve, encore moins pour la suivante qui va être pour vous un cuisant échec (cuisant surtout pour vos coudes...). Il s'agit d'une course de vélo cross. Aye, aye, aye...

Heureusement qu'il reste le lancer du Frisbee. Là, au moins pas de risque de chute.



C'est grâce à cette épreuve que votre honneur sera sauf : deux fois sur la plus haute marche... ça s'arrose... Alors rendez-vous ce soir au coconut, vous savez la boîte de nuit sur la plage... Bye.



TRACKER

Simulation Stratégie



Hé, vise ! Un nouveau jeu télévisé ! Et en plus, tu y participes... Imagine un combat dans trois siècles, qui se déroulerait dans une sorte d'immense station composée d'un réseau d'hexagones enchevêtrés. Imagine aussi que tu puisses te déplacer dans les tubes composant chaque morceau d'hexagone.



Ton vaisseau ? Le Skimmer qui écume cet immense labyrinthe à la recherche des ennemis. Ta mission : détruire le centre nerveux de cette immense plate-forme composée de six secteurs, d'une centaine de nœuds chacun, qu'il te faudra parcourir tout en anéantisant les centres vitaux et les concentrateurs de communications.

Revenons sur le centre nerveux : ordinateur hyper-sophistiqué, il contrôle l'ensemble de l'installation en froid stratégie et ne consent pas à se laisser détruire aussi facilement ! Pour contrer ta progression, il enverra ses vaisseaux de défense "Defender" ou autres "Scout". Les uns patrouillent dans les zones centrales de chaque secteur ; les autres se déplacent partout ailleurs.

Le Skimmer est équipé d'un armement sophistiqué, servi par un scanner multimode. Son pilotage pourra être confié, si tu le désires, à un pilote automatique. Acceptes-tu la mission ? ●

Testé sur ATARI ST

Fiche technique

Des graphismes 3D en surfaces pleines colorées, une animation soignée où même les ombres n'ont pas été oubliées. Les commandes sont simples mais multiples, demandant un certain temps d'apprentissage et font appel au clavier et à la souris. Les effets sonores ne sont pas nombreux. Le joueur aura intérêt à lire la notice avant de s'aventurer aux commandes du Skimmer : par la suite, de belles heures de poursuites, recherches et combats l'attendent. Un jeu d'où la stratégie n'est pas exclue.

MAGIC CLUB

3 super jeux
+ 1 cadeau
Thomson K7 & DK
Amstrad CPC DK
185' seulement



Distribué par CABLE
FREE GAME BLOT - Z.A. de Lumbin - 38660 Le Tourvet

COBRA

Arcade



Que voulez-vous que je fasse pendant toute cette journée de mercredi ? Il fait froid et il pleut à torrent... Il ne me reste alors qu'une maigre solution de remplacement : regarder la télé car, ce jour-là au moins, il y a tous mes dessins animés préférés. C'est donc la tête pleine de héros et de belles captives malheureuses que je me retrouve le soir dans mon petit lit douillet...

C'est dans ce contexte que j'ai fait un rêve étrange : je me suis installé devant mon micro-ordinateur ; j'ai chargé un programme et brusquement, je me suis retrouvé dans la peau de Cobra, héros invincible revêtu d'une combinaison rouge et équipé d'un bras laser à induction.

Ma mission est très délicate et périlleuse : l'horrible Salamandar, mon ennemi juré, vient de sévir encore une fois en retenant prisonnière ma chère Dominique, au cœur de sa cité perdue. Mais, cette fois, étant bien décidé à ne plus voir ce genre de situation se reproduire, je n'hésiterai pas à détruire, écrabouiller, réduire à néant cet horrible personnage qui a osé toucher à un des beaux cheveux blonds de Dominique... Je me sens bien sûr déterminé et invincible pour mener à bien cette aventure mais je ne refuse absolument pas l'aide et la protection que peut me procurer Armanoid, mi-femme, mi-robot.

En effet, celle-ci me sert de coé-

quière tout en étant armée, mais elle peut également me servir de bouclier si je la mets devant moi tout en la désactivant, ce qui se révèle comme étant une aide très précieuse. Pour poursuivre nos recherches, nous sommes obligés d'évoluer dans un labyrinthe en trois dimensions où évoluent énormément d'ennemis... D'ailleurs, je fais de temps en temps un peu de ménage en lâchant une petite grenade lorsque je trouve que la concentration de personnages est trop grande... Sans compter l'autre danger essentiel que constitue la perte d'énergie ! Il y a malgré tout un petit truc pour en récupérer : il suffit de bien observer sur le chemin des statues qui montent et qui descendent, car certaines d'entre elles redonnent de l'énergie ; quant aux autres, il est fortement conseillé de les éviter. Heureusement pour moi, ma bonne étoile ne m'abandonne jamais et il me suffit de la suivre pour espérer atteindre Salamandar...●

Testé sur AMSTRAD CPC



Fiche technique

Cette adaptation du célèbre dessin animé du même nom met en scène des personnages bien dessinés évoluant dans un contexte en 3D relativement nu... avant que des ennemis de toute sorte ne se présentent ! L'animation est réussie et le scrolling multi-directionnel presque sans saccades...

Quant au son, si vous êtes allergique au bruit répété de tirs, n'hésitez pas à le couper.



METAL
HURLANT
LOGICIELS
PRÉSENTE

ATARI ST
PC 1512
et Compatibles
AMSTRAD CPC
AMIGA

CRASH GARRETT

UNE SUPERPRODUCTION DE PATRICK DUBLANCHET ET ARJEIT VON SPACEKRAFT

Nous sommes en 1938, et la répugnante puissance nazie jette son ombre maléfique au cœur de la ville des Stars. Seul Crash Garret pourra révéler au grand jour l'immonde vérité du complot mijoté par le malaisant baron Engels von Krül. Berlin, Hollywood et le Moyen-Orient forment le triangle diabolique de ce géomètre de la mort ! Tapi dans son sinistre repaire, l'aris tocrate corrompu aux horreurs hitlériennes tisse sa toile de cauchemar absolu.



ERE
ERE INFORMATIQUE

1, bd Hippolyte Marqués, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49+ - Télex ERENFO 261041F - Fax 45 21 02 50

TERRORPODS

Arcade



C'en est bientôt fini de la terre, toutes les réserves minières sont épuisées, le sol est désormais dépourvu de toutes ces richesses minérales qui avaient fait de notre planète le seul territoire du système solaire sur lequel la vie était possible.

Depuis une décennie, nous avons assisté, impuissants à l'extinction de peuplades entières. Voilà quelques années, nous vivions pour nos loisirs, notre petit bonheur quotidien, nous nous allarmions à chaque nouvelle baisse du pouvoir d'achat, bref, la vie était normale, presque simple...

Aujourd'hui, nous nous battons pour survivre, nous avons fait un énorme bond en arrière et redevenons semblables aux premiers hommes. En effet, la vie en société n'est plus possible, chacun doit se défendre lui-même, jusqu'à ses dernières forces, jusqu'à son dernier souffle. Toutefois, quelques plates-formes de forage subsistent au beau milieu des glaces arctiques. On peut encore en extraire quelques substances minérales mais le forage est difficile, les conditions de vie exécrables et le résultat bien maigre. De toutes façons, nous savons que nul ne pourra résister très longtemps. A cette tragédie s'ajoute un terrible fléau : l'arrivée des Terrorpods. D'où viennent-ils ? Nul ne le sait. Comment sont-ils ? Nous l'ignorons car les gens qui les ont vus en sont tous morts.

Nous n'avons pu recueillir aucun témoignage complet, juste quelques bribes de messages. Tous semblaient paralysés par la vue de ces êtres sortis tout droit de quelque enfer lointain.

Mon tour est arrivé... Je viens d'abandonner mon vaisseau sur un coin de banquise. Je sais que la mort est proche et déjà j'entends gronder le ciel. Je sens des présences étranges tout autour de moi. Il me faut rejoindre au plus vite la mine d'aluminium et tenter, à l'aide de mon véhicule de défense et stratégie de protéger les



dernières installations encore productives.

Soudain le ciel se déchire en un éclair de feu et je vois apparaître





des missiles ennemis. Je n'ai guère le temps de réagir, déjà la première raffinerie de carburant a péri sous le feu de l'agresseur. Je ne sais que faire, je sens la panique s'installer au plus profond de moi tandis qu'à quelques encâblures surgissent deux êtres étranges aux pattes crochues comme une pince de pelle mécanique, des pattes coiffées de quelque forme inhumaine, indescriptible. Je comprends que j'ai

devant moi deux de ces envahisseurs dont la présence engendre notre mort.

Vite je tente d'envoyer un message radio : "Je...je les vois ... ils sont là... devant... devant moi... des podocéphales... des céphalopodes... je ne sais plus... c'est horrible... j'ai froid..." A l'autre bout, mes appels de détresse ont été enregistrés, ils savent maintenant que je ne suis plus...●

Testé sur ATARI ST

La glace, la nuit, l'effroi, voilà en quelques mots le décor de ce logiciel absolument fantastique. Graphisme et couleurs de fin du monde, effets sonores hyper angoissants, animation surnaturelle, le tout livré dans une jaquette superbe et accompagné de notices et posters fabuleux. La beauté, le cauchemard...

PARK PATROL

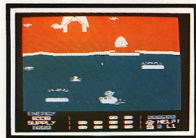
Arcade

Me voici investi d'une lourde tâche : surveiller le parc de Papatotoe. Je vais devoir assurer la propreté des pelouses, entretenir la faune et la flore de cette splendide réserve, bref... veiller à ce que l'équilibre écologique du parc soit conservé. Pour cela je dispose de produits destinés à tuer les serpents, de vivres, d'un raft, (vous savez les canots pneumatiques...). En un mot, tout ce qui est nécessaire à l'entretien de Papatotoe. Le matin je vide toutes les poubelles, je cueille les fruits savoureux qui poussent sur les arbustes et les arbres du parc. Puis j'arrose les jeunes plantes, je chasse les animaux nuisibles, c'est alors qu'arrive l'heure où les premiers baigneurs se hasardent au fil des vagues et des courants. C'est là que débutent les opérations les plus délicates de la journée, elles dureront jusqu'à ce que le soleil aille se cacher le bout du nez derrière la colline et que la lune s'éveille timidement.

Ces opérations consistent à porter secours aux nageurs en détresse. En effet, que d'imprudents parmi ces gens se sentant capables de traverser un lac à la nage... Arrivés au beau milieu du plan d'eau, la panique les surprend et ils se mettent alors à gesticuler, à pousser des cris alarmés et à perdre toute leur énergie.

Je dois alors sauter sur mon raft et pagayer le plus rapidement possible afin de leur venir en aide. Lorsque le soir arrive, je m'endors en pensant que demain sera une journée agitée, épuisante.●

Testé sur SPECTRUM



Voguer sur les flots d'un lac, aider les nageurs en détresse, vider les poubelles, telles sont les tâches que vous assurerez en chargeant ce logiciel. Très peu de couleurs, une animation moyenne, aucun suspense, voilà tout ce que vous y rencontrerez en jouant à ce jeu dont l'originalité du thème apporte tout de même un petit quelque chose de plaisant.

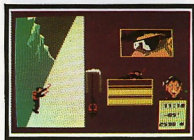


BIVOUAC

Simulation

les versants abrupts du Népal. Mais cette fois, il s'agissait de découvrir une route d'escalade dans mon propre pays, dans les montagnes près desquelles j'avais vu le jour.

Une fois mon itinéraire choisi, je chargeais mon sac à dos. Je ne devais pas emporter d'objets inutiles mais il me fallait prévoir tout l'équipement nécessaire au cas où je devrais passer la nuit, coincé dans quelque crevasse. Je ne devais oublier aucun des objets indispensables à tout alpiniste : le piolet, les mousquetons, la sangle, la grande corde etc.



Eric, il est 4 heures, réveille toi ! J'entends encore la voix de maman ce matin-là.

J'étais décidé à attaquer la montagne par la face nord. Déjà Maurice, Jean et deux alpinistes suisses avaient tenté cette ascension voilà huit ans, hélas ils avaient dû redescendre à mi-parcours car une crevasse les avait empêchés de progresser.

J'avais choisi de tenter cette aventure seul car je ne voulais pas être responsable d'un éventuel accident.

Avec derrière moi une vieille expérience de la montagne pour avoir participé à des raids dans les Andes et à une folle aventure sur

Fiche technique

Très chouette cette simulation d'alpinisme. Elle vous offre le choix entre différentes courses et différentes difficultés. Vous pouvez décider du contenu de votre sac à dos, de l'heure et de la saison de votre départ. Le graphisme et l'animation sont réussis. Des icônes vous font visualiser l'état de votre grimpeur (fatigue, froid, faim...). Le paysage se reflète dans ses lunettes ce qui permet de connaître le relief de la région. Il fallait vraiment l'aide du spécialiste pour réussir un tel programme.





Il faisait très sombre en ce matin d'été, chaussé de mes grosses chaussures d'escalade, j'arpentais les premiers mètres de mon expédition. Dans ma tête les idées se bouscullaient : allais-je être assez solide pour atteindre le sommet ? Quand allais-je redescendre dans la vallée ?

Avant mon départ, j'avais déposé au bureau de sauvetage en montagne, une carte très détaillée de mon itinéraire. Ainsi, ils pourraient facilement me retrouver en



cas d'accident. (A moins que je ne sois victime d'une avalanche). Le jour commençait à poindre lorsque survint la première difficulté. Une crevasse me barra le passage. Il me fallait la traverser coûte que coûte... J'avais déjà très froid aux mains et je ne pouvais pas enfilier mes moufles cachées quelque part au fond de mon sac. Tant pis, il me fallait continuer. La paroi était lisse et je ne pouvais m'empêcher de glisser. Après de gros efforts, je parvins à regagner le sol dur. La journée conti-

nua son cours, semée d'embûches et de joies lorsque je parvenais à franchir les étapes difficiles. La nuit me sembla être la plus longue de ma vie mais lorsqu'au petit matin je vis flotter mon drapeau au sommet de la montagne, la fatigue, la peur, la souffrance s'évanouirent pour ne plus me laisser que la sensation la plus belle qui soit : le bonheur.

Aujourd'hui, cette voie porte mon nom : la voie Escoffier. ●

Testé sur TO9

ACE

Simulation

Sorti major de votre promotion à la Top Gun, vous êtes désigné pour piloter l'AWAT (non, pas la ouate, plouc !). AWAT signifie All Weather All Terrain. Cet appareil est équipé des derniers raffinements en matière d'armement : pistolet à eau, canon à frites, brouilleurs lance-mayonnaise, j'en passe et des meilleurs !

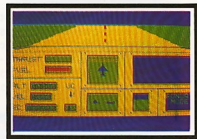
Votre mission ? Combattre les troupes ennemies dans le ciel, sur la terre et les flots. Des jets, des tanks et des bateaux seront vos objectifs. Vous êtes seul contre tous. Ben quoi, vous ne rêviez pas d'être superman ? Si vous avez l'audace d'accepter la mission qui vous est confiée, cette disquette s'auto-détruit dans les 5 secondes.

Ouais... eh bien, moi je vous dis qu'elle pourrait bien se détruire dans les 5 secondes, la disquette en question que je n'en pleurerai pas. Rien de génial dans cette simulation de combat aérien : le graphisme d'une planche de bord dépouillée, des extérieures monotones, un avion qui réagit quand il a le temps... Sur C64, les graphismes sont, heureusement, plus réussis. Sur PC, hélas, l'aspect de fenêtres de mon Framework Premier m'excite davantage.

A la frontière entre le jeu et la simulation, ACE ne sera jamais

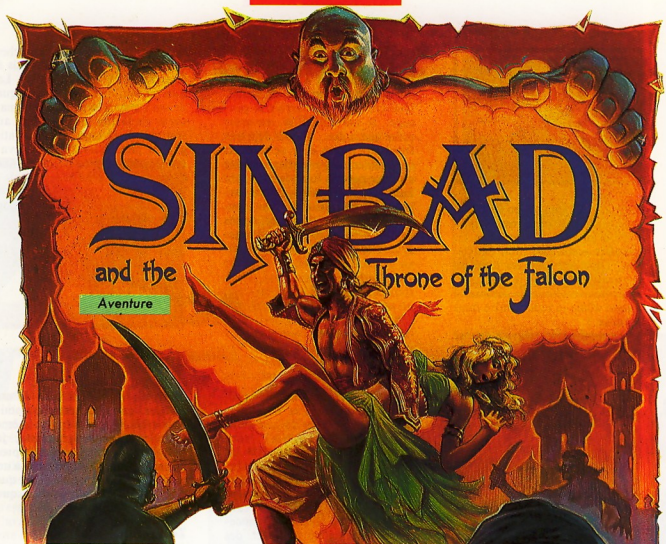
un as du logiciel ludique. Je me souviens que, à sa sortie, on pouvait avoir une montre en même temps que les programmes : je prends la montre et je pose le programme. Allez, ciao, je passe à un autre essai. Heureusement que Cascade Games n'a pas fait que cela ! ●

Testé sur PC



Fiche technique

Graphismes dépouillés et temps de réponse décevants sont les caractéristiques principales de ACE sur PC. Côté sonore, le bruitage des canons est assez "futuriste". Il vous faudra certes apprendre à piloter l'avion mais, si vous avez du temps à perdre, essayez sur un autre simulateur ! Par contre, si vous aimez le tir à gogo sur tous genres de cibles...



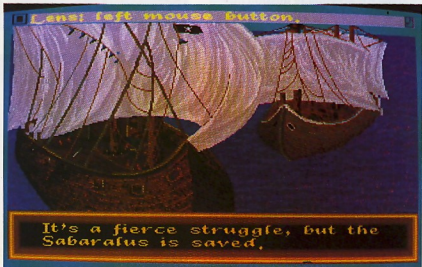
Aventure

Dix-sept lunes ! Dix-sept lunes que le Sabaralus vogue sur les flots de toutes les mers ! Dix-sept lunes que ses voiles blanches flottent au gré de tous les vents en

direction de quelques cités occupées par les ennemis du calife des mille et une nuits. Pauvre calife !... La malédiction vient d'envahir ta vie depuis ce matin où la princesse Sylphani, ta char-



mante fille découvrit ta chambre vide de toute âme. Vide ? Non, pas tout à fait... Sur ton lit repo-





sait un faucon. Tu n'appartenais plus à la race humaine car tu avais été victime d'un sortilège : tu étais devenu un malheureux rapace. Voilà pourquoi, Sylphani et son frère le prince Harun firent appel à un célèbre marin du nom de Sinbad. Sa mission consistait à protéger un royaume pour lequel le grand gouverneur n'était autre qu'un faucon.

Mighty Sinbad voyagea alors pendant des lunes au gouvernail du plus somptueux des bateaux de la flotte du grand calife.

Il tenta par tous les moyens de rétablir la paix dans ton royaume ainsi que de protéger ta fille avec qui il avait été élevé, il y a longtemps.

Maintes fois, il dû se battre en duel contre le Prince Noir armé de sa terrible épée, l'un des prétendants au trône du grand calife. Dans sa pérégrination, il croisa le Génie capable d'exaucer trois de ses vœux, puis le Shaman dont le rôle était de chasser la malédiction. Dans une lointaine contrée il affronta un redoutable cyclope. Au hasard des baies et des escales, il se laissa charmer par la pulpeuse Libitina qui lui redonna les quelques forces qui lui étaient indispensables pour continuer sa périlleuse mission.

Sa première rencontre avec l'horrible Pteranoxos failli lui être fatale mais heureusement, il réussit à le tuer grâce à une puissante arbalète qu'il possédait sur le Sabaralus.

Malgré les conseils que lui prodiguèrent les bohémiennes de passage dans une cité ou un port, Sinbad fut victime de son ennemi farouche, le Prince Noir. Mon

pauvre calife, te voilà bien triste maintenant, avec tes ailes et ton bec de faucon. Ton royaume s'évapore petit à petit et depuis dix-sept lunes tu n'as pas pu sourire à ta douce Sylphani. Adieu grand calife, envoie-toi vers les cioux qui t'attendent. ●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

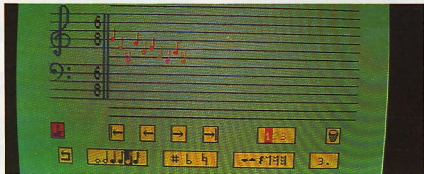
Rêvez pendant mille et une nuits grâce à cette superbe production : Sinbad and the throne of the falcon. Encore une fois l'Amiga est révélé dans toute sa splendeur. Ce logiciel est particulièrement bien réalisé. Il reprend des techniques cinématographiques telles que le fondu enchaîné, le zoom avant avec gros plan sur un élément d'un visage, (la bouche de Libitina en est l'exemple le plus réussi). En outre, il existe une partie Wargame, une partie lecture de carte avec gros plans vus à la loupe, des menus faciles à consulter. A aucun moment le joueur ne s'ennuie car sont alternées les scènes de lutte, les scènes de dialogue, de stratégie, de voyage.

De la musique digitalisée aux graphismes aussi réels que s'il s'agissait de photographies, une animation fantastique, voilà les ingrédients d'un des plus beaux contes persans. Pour épicer le tout, la présence de Libitina amène un tantinet de volupté : attention mesdames...



MUSIC 3 VOIX

Utilitaire



Ah ! Brahms, Saint Saëns, Verdi, Chopin, Bach, tant de noms illustres, tant de génies de la musique ! A tous ceux-ci va bientôt pouvoir s'ajouter celui de mon rédacteur en chef, un virtuose aux talents cachés... En effet, à peine a-t-il chargé la disquette Music 3V que déjà je le vois s'affairer autour des dièses et des bémols. Son choix réalisé, il compose maintenant la mélodie de la première voix : doubles croches, sours, il ne laisse rien au hasard ! Quelques minutes plus tard, il sélectionne les notes qu'il utilisera pour la seconde voix. A ce stade des opérations, je suis déjà incapable de suivre la démarche. Je préfère quitter la pièce afin de laisser le talentueux compositeur seul face à son œuvre.

Bientôt voilà la rédaction au grand complet installée confortablement autour du micro. La minute est solennelle... Nous allons avoir l'immense privilège d'assister à la première de notre illustre musicien... Pas besoin de battre la mesure, le programme gère le tempo qui lui a été attribué. Attention... Du bout de son stylo optique (il est loin le temps où les chefs se servaient d'une vulgaire baguette...), il pointe une icône et le miracle survient. Les trois voix jouent simultanément leur partition. C'est fantastique... un peu musique d'avant-garde mais fantastique quand même... (Il faut bien être indulgent avec le brillant compositeur).

Quelques minutes plus tard, alors que la symphonie est achevée, il nous explique le fonctionnement de cet engin hors du commun. Le mode d'emploi est succinct et il a dû deviner lui-même la méthode à suivre. Il nous raconte que les premiers pas ont été lents, qu'il a dû tâtonner un bon quart d'heure durant avant de faire apparaître sur son écran, la portée qu'il venait de créer. Avec Music 3 Voix, voici peut-être venu le temps des nouveaux compositeurs... ●

Testé sur **TO9**

Fiche Technique

Music 3 voix est un utilitaire très intéressant pour un musicien amateur, désireux de composer une mélodie avec une, deux ou trois voix. Il devra toutefois posséder quelques notions de solfège sans quoi le résultat ne sera pas des plus brillants... Côté graphisme, rien de bien compliqué, dommage tout de même que l'on ne puisse pas visualiser plusieurs portées. Quelques conseils : lors du chargement maintenez une pression sur la barre d'espace afin d'obtenir le menu principal, prévoyez une quinzaine de minutes pour maîtriser l'utilisation du logiciel. Music 3 voix a su tirer partie des qualités sonores du TO9. Alors, à vos partitions... ●

MYSTERY OF THE NILE

Arcade/Aventure

Luxor, le sable chaud de l'Égypte, les pyramides, les trésors cachés quelque part au fond des catacombes, un fleuve mystérieux, une vallée fertile : une véritable toile de fond pour une légende merveilleuse... Mais c'est aussi le décor de cette aventure périlleuse à laquelle participent trois braves héros (de toutes façons les héros sont toujours braves). Ils sont à la recherche des fameux bijoux de Luxor, hélas déjà très convoités par d'autres groupes égyptiens. Pour parvenir à leur dessein, il va leur falloir déjouer les pièges de nombreux ennemis.

Tenez par exemple, la pauvre jeune femme devra enjambrer des balcons, sauter de fenêtre en fenêtre (vous savez, comme Belmondo), récupérer des armes dont elle se servira pour se défendre face aux redoutables gardiens armés de la cité de Luxor.

Tout un programme pour ces trois individus que je vous laisse découvrir sans plus attendre. ●

Testé sur **COMMODORE 64**



Fiche technique

Une jolie page de présentation, une musique agréable, un graphisme pas très original mais bien fait, une animation correcte, voilà le côté esthétique du jeu. Côté pratique : le passage d'un tableau à un autre ne se fait pas sans encombre.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

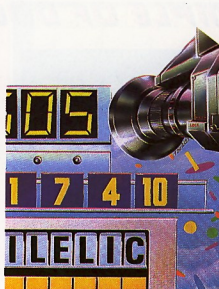
Réflexion



Les spots éblouissent mes yeux. La caméra, cyclope d'acier, de plastique et de verre me regarde de son air froid. Avec la lumière des projecteurs, je devine à peine le public, plongé dans l'obscurité de la salle. Mon adversaire semble à l'aise : c'est un ordinateur ! Comment pourrait-il, en cet instant, exprimer son sentiment ?

Des génies l'ont programmé, lui faisant ingurgiter de savants algorithmes, le rendant ainsi capable de trouver rapidement le bon compte et, puisant dans son dictionnaire de quelques 80 000 mots, d'en extirper un de 9 lettres, alors que je ne dépasse pas 8... Mais j'ai accepté la compétition, m'entraînant sans cesse depuis des mois sur mon fidèle ordinateur, gravissant les différents niveaux de difficulté allant du joueur débutant au véritable expert.

Dans trente secondes, la partie va commencer. Que le meilleur gagne dit-on ; pourvu que ce soit moi ! Le célèbre jeu télévisé d'Armand Jammot a été adapté, avec succès, sur l'ordinateur. Il propose plusieurs jeux différents : chiffres ou lettres seuls ; chiffres et lettres ensemble. Les 3 niveaux de difficulté sont "débutant", "confirmé" et "expert". Il y a fort à parier qu'au niveau "expert" peu en sortiront vainqueurs... On peut jouer contre l'ordinateur ou con-



tre un adversaire humain. Dans ce dernier cas, l'ordinateur servira d'arbitre. Il existe également un mode "problème" pour parfaire les entraînements. Sa véritable richesse est constituée par le dictionnaire de 80 000 mots : de quoi travailler son vocabulaire ! ●

Testé sur PC



Fiche technique

On pourrait penser qu'un tel jeu négligerait le graphisme ; ce n'est pas le cas : les tableaux de chiffres et les consoles d'affichage des lettres ont été particulièrement travaillés. Les mouvements des tambours composant le nombre à trouver, le déplacement des lettres hors de la formation des mots, tous ces détails ont été soignés par les concepteurs du jeu. A posséder impérativement si vous faites partie des assidus de la petite lucarne à 19 heures...

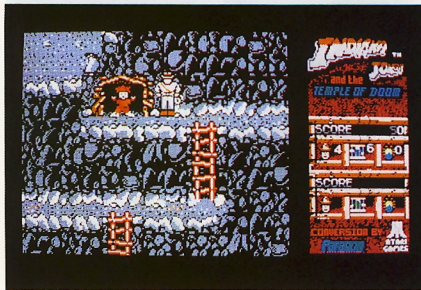


INDIANA JONES

and the

TEMPLE OF DOOM™

Arcade



Quelque part entre le fleuve sacré et le golfe du Bengale, existait depuis des millénaires, un village isolé appelé Mapapore. La vie s'y déroulait doucement. Les personnes les plus âgées faisaient partager leur grande sagesse aux plus petits du village. Chacun reconnaissait le chant des vents et savait si les dieux étaient heureux. Le bonheur était ce qui caractérisait Mapapore car ce village était protégé par la puissante Sankara Stone une pierre aux pouvoirs magiques. Hélas, des esprits malfaisants volèrent la pierre et la paix disparut à Mapapore.

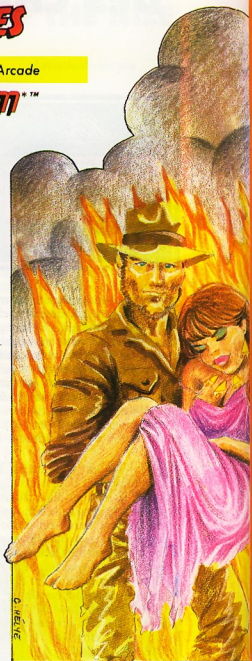
Indy, notre héros, découvre que les enfants du village, enlevés en même temps que la pierre, étaient retenus, séquestrés dans le palais du Maharajah. Les disciples de Kali, déesse de la mort, obligeaient les enfants à travailler dans les mines de pierres précieuses afin d'en extraire les plus beaux éclats et d'y retrouver les autres Sankara Stones.

Indy, armé de son fouet et d'un

immense courage, décida de mettre fin à cette tragédie et pénétra dans l'enceinte du Pankot Palace. Là, il dut faire face aux gardes du palais puis aux serpents maléfiques. Après avoir libéré les enfants, il lui fallut chasser les Thuggees (gardiens de Kali) qui tentaient de reprendre les enfants perdus dans le dédale des galeries souterraines. Il dut éviter le dérail-

FICHE TECHNIQUE

Une chouette aventure au fond des mines de pierres précieuses. Le héros est très rapide, ses déplacements bien réalisés et cadencés par la bande originale du film. Vous n'aurez pas, comme Ariane, de fil pour retrouver votre chemin, aussi vous devrez faire appel à votre mémoire visuelle. Attention, une galerie ressemble souvent à une autre galerie...



lement des wagonnets qui traversaient la mine. Lorsqu'enfin, il arriva au temple de Doom, il dut récupérer les trois Sankara Stones placées devant Kali, la déesse à quatre bras. Ce fut véritablement une terrible aventure dont Indy fut un héroïque personnage.

A vous de le retrouver et de l'aider à mener à bien son combat contre les forces du mal. Bonne chance !... ●

Testé sur ATARI



JACK THE NIPPER II IN COCONUT COPERS

Arcade

Ouin... Ouin... ! Ça c'est le cri d'un bébé perdu dans le jungle.

'A l'attaque !', ça c'est le cri d'un autre bébé, lui aussi égaré quelque part sous les tropiques. La différence ? Notre premier bébé est un quidam alors que le second n'est autre que Jack, le petit mioche qui a sauté d'avion avec sa couche en guise de parachute. Vous ne me croyez pas ? Tenez, regardez plutôt votre écran. Incroyable n'est-ce pas ? Vous avez sous les yeux un horrible gamin capable de n'importe quelle bêtise, voire de n'importe quelle méchanceté. Armé de noix de coco, d'une sarbacane, il sème la panique parmi les paisibles animaux de la forêt. Les éléphants ont pour l'occasion chaussé de belles lunettes, les hippopotames

ont recouvré une agilité qu'ils avaient perdue depuis des générations, les caïmans ne se lassent plus de traverser les eaux tumultueuses du fleuve, les papillons n'osent même plus butiner les fleurs aux couleurs alléchantes...

Vêtu de sa couche culotte attachée à l'aide d'une épingle à nourrice, le doigt dans la bouche, Jack invente des stratagèmes diaboliques afin d'éviter la fessée que son père, lancé à sa poursuite, lui promet. Difficile de rattraper le bougre de bambin qui saute de lianes en lianes (ce n'est pas Tarzan mais presque...), qui se promène sur un chariot à roulettes trouvé par hasard sur le chemin, qui se lance à corps perdu d'une falaise en essayant de retomber sur une caisse qui flotte sur le fleuve.

Parfois, il récupère ça et là un pot de miel, une caisse de graisse qui l'aideront dans son horrible escapade. Rien ne le fatigue, il saute, court, glisse, grimpe, suce son pouce, se cache, attaque les chasseurs indigènes, dégomme les papillons, les perruches. Quel affreux petit bonhomme ! Avec ses allures de bébé, il incarne la méchanceté poussée à son comble. Fuyez braves gazelles, douces antilopes, Jack est parmi vous et avec lui : le déluge...●

Testé sur SPECTRUM

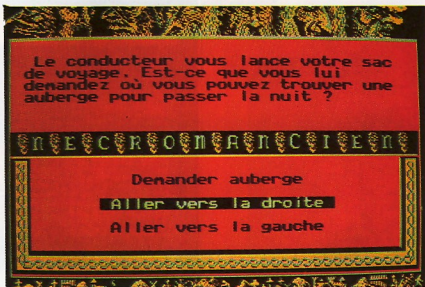
Fiche technique

Beaucoup de mouvement et de couleurs au milieu de cette jungle pleine de gadgets qui feront le bonheur de notre horrible Jack, au graphisme très rigolo... Pas mal d'humour avec des animaux arrivés tout droit des dessins de B.D. La musique est très rapide et très drôle : un bon moment de détente où vous pourrez user de tout sauf du sérieux...

LE NECROMANCIEN

Jeu de rôle

Kothar, c'est moi. Profession ? Mercenaire ! Je vais où bon me semble si on me paie bien. Aujourd'hui, c'est Balthar le Rouge, une vieille connaissance, qui m'appelle au secours et j'y vole... Direction Straglia une sinistre ville à 3 jours d'ici. Le cocher de ma diligence ne doit pas aimer l'endroit car il me plante avec mon bagage et fuit au galop. Avant d'entrer dans une des auberges que j'ai repérées, je fais un tour de la ville. Un inconnu me conseille de rentrer chez moi et se barricade derrière sa porte. Ce bruit, derrière moi : on dirait des pas. Je me retourne et une silhouette noire m'ordonne de rentrer chez moi. Qu'est-ce qu'ils ont tous ? D'abord, ici, je n'ai pas de chez moi ! Qui es-tu toi ? Brrr ! Je commence à comprendre : sous cette cape noire, ce n'est pas un être humain qui se cache. Mon épée contre son sabre ; eh, eh ! J'ai bien fait de me classer aux derniers Jeux Olympiques : il git découpé en rondelles. Les morceaux se désintègrent et je récupère deux pièces d'or. Il est temps de gagner une auberge pour manger et dormir. Pas bavard le tôleier ! Je vais au lit accompagné de mon fidèle ami. (Ah non, si on écrit ça, Pasqua va nous interdire comme une revue Gay !). Mon ami, dois-je le préciser, est un poignard solide... Je dors du sommeil du juste en rêvant à des petits lutins qui dansent dans la nuit. 4 heures du mat : mais qui hurle ainsi ?



Vous le saurez en regardant le second épisode de notre grande série "Les logiciels dont vous êtes le héros". Non mais des fois, vous ne croyez tout de même pas que je vais tout vous raconter. Vous allez rencontrer vous-même le Nécromancien, ce sorcier qui règne sur la ville : bonne chance ! Bâti sur le même concept que les livres dont vous êtes le héros, ce logiciel entièrement interactif ne passe pas par les situations inattendues qu'il propose. Sans graphisme ni musique, il reste malgré tout d'un indéniable intérêt par son genre nouveau évitant des situations bloquantes. ●

Testé sur PC

Fiche technique

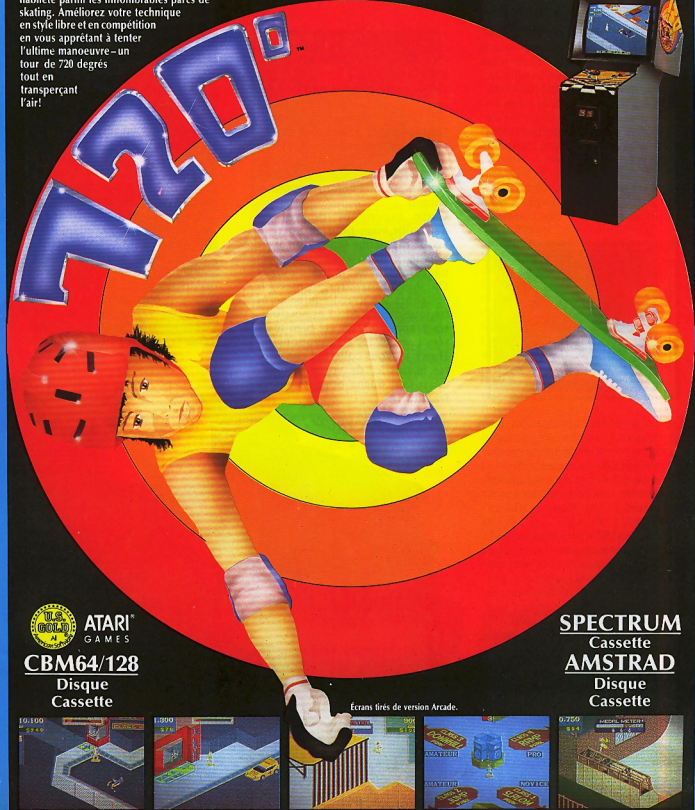
Graphisme inexistant pour ce jeu de rôle entièrement en textes. L'écran partagé en 2 parties décrit, d'une part la situation et propose, de l'autre, la liste des actions possibles. L'aventure occupe environ 350 K... On peut sauvegarder différentes situations pour repartir d'un endroit bien précis. Pas de musique mais le silence renforce les situations sinistres. Malgré un préjugé défavorable pour ce genre de logiciel, j'avoue m'être laissé emporter dans l'aventure. A ne pas manquer !





L'ULTIME EXPERIENCE AERIENNE EST MAINTENANT DISPONIBLE POUR VOTRE ORDINATEUR

Les fortes sensations et les prouesses techniques du véritable skateboarding sont réunies dans cette occasion unique de devenir un champion dans le monde de la planche à roulettes! En commençant par 'Skate City', essayez votre habileté parmi les innombrables parcs de skating. Améliorez votre technique en style libre et en compétition en vous apprêtant à tenter l'ultime manoeuvre - un tour de 720 degrés - tout en transperçant l'air!



ATARI
GAMES

CBM64/128

Disque
Cassette

SPECTRUM

Cassette

AMSTRAD

Disque
Cassette

Écrans tirés de version Arcade.

10.100



1.000



300



0.750



1.000



RED ARROWS

Simulation

Dix heures ! Dans une heure j'ai rendez-vous à Biggin Hill pour mon premier vol avec une patrouille acrobatique. Je commence à me demander si j'ai bien fait d'accepter l'invitation de Tery, le leader et responsable des Red Arrows, la prestigieuse patrouille britannique. Douze heures trente : l'espace aérien est libre. La tour nous autorise à rouler. Depuis une heure et demie j'ai fait connais-



sance avec les hommes et les machines. A tout hasard, on m'a expliqué le fonctionnement du siège éjectable : rassurant !

De mon pilote, je ne vois que le casque. Sa voix résonne dans mes écouteurs "Red One, ready to take off !" Et c'est parti ! Le décollage s'effectue en patrouille et nous montons vers l'azur. J'ai l'impression que l'on va toucher de l'aile les deux appareils qui nous encadrent. Je vole sur le "Red 8" et ne suis jamais en tête de formation. Collé au siège, la première boucle passée en formation "Diamant" j'entends un ordre bref "Eagle, top !" et tout bouge autour de moi. Mon pilote me confirme que nous venons de changer de formation. Deux boucles horizontales pendant lesquelles je pèse 6 fois mon poids et nous passons en "Concorde". Tout est parfaitement réglé, à la

seconde près. J'entends les variations de régime du réacteur et je vois bouger les aéro-freins des ailiers.

Cela fait déjà trente minutes que nous volons lorsque mon pilote sort le train. A ma gauche, la piste sur laquelle se posent les uns derrière les autres les premiers avions de la patrouille. Un dernier virage nous met dans l'axe et c'est l'atterrissage doux comme un baiser chinois...

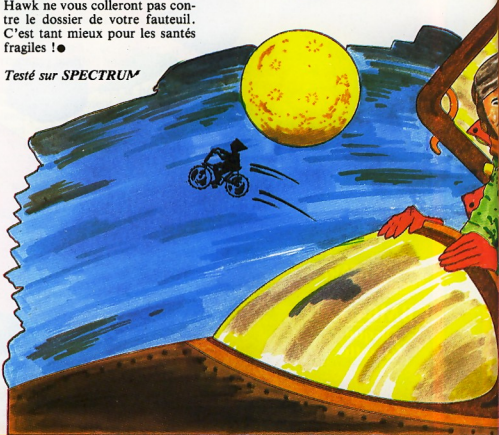
Cette expérience de vol en patrouille, vous pourrez aussi la vivre grâce à une simulation assez réussie (la seule à ce jour concernant le vol en patrouille) par Database Software, réalisée en collaboration avec l'équipe acrobatique de la RAF. Les possibilités graphiques ont été bien utilisées : seules les accélérations du Hawk ne vous colleront pas contre le dossier de votre fauteuil. C'est tant mieux pour les santés fragiles ! ●

Testé sur SPECTRUM

Fiche technique

La difficulté majeure, sur un simulateur de vol, réside dans la rapidité de l'animation. Ici on est limité par les qualités du Spectrum. La patrouille de Jets se meut à la vitesse d'avions de tourisme. Les repères sol inexistantes donnent au décor un aspect dépourillé. Le tableau de bord manque également de réalisme.

L'intérêt de la phase d'apprentissage est évident ; par contre, un élève peu doué se lassera vite de cette simulation s'il n'arrive pas à se maintenir dans la patrouille... Son prix modeste efface toutefois les défauts ci-dessus.



BMX SIMULATOR

Simulation

Ah là là ! Quelle idée j'ai eu de m'inscrire à cette compétition de bicross. Moi qui ne me suis jamais assis sur une selle... Seulement, je voulais épater la petite amie de Xavier. Je voulais lui prouver que j'étais capable de faire aussi bien que lui. Maintenant, je crois que j'aurais mieux fait de choisir le tir à l'arc ou la pêche à la ligne... Tu me demandes pourquoi ? Eh bien, je vais te raconter toutes les péripéties que j'ai rencontrées cet après-midi. S'il te plaît, ne ris pas, ça



n'avait rien de drôle, crois moi... Tout d'abord, il a fallu prendre le départ au côté d'un "pro" du bicross. A peine le coup de feu avait-il claqué que le vélo de mon adversaire s'élançait droit devant lui à l'allure d'un cheval au galop. Pauvre de moi ! Au premier coup de pédales, me voici dos au départ. Mais pas de marche arrière sur un vélo ! Après de nombreux efforts, j'ai tout de même réussi à dépasser la ligne de départ. Ouf, l'honneur était sauf...

Quelques instants plus tard, alors que je m'apprêtais à amorcer le premier virage à gauche, mon adversaire m'a dépassé comme une fusée : il venait de boucler son premier tour...

Troublé par son passage, me voici sujet à un déséquilibre accentué

par l'inclinaison de mon engin et... Patatra... Premier virage, premier bobo !

Péniblement, je me suis relevé, j'ai redressé le guidon, j'ai enfourché mon vélo et hop, me voilà reparti.

Après avoir négocié tant bien que mal mon second virage, je me suis retrouvé nez à nez avec mon farouche adversaire... La collision était inévitable... Lorsque nous nous sommes relevés, je me suis rendu compte que, à la suite de ma première chute, j'avais repris la piste en sens inverse...

Un peu plus tard, on nous a donné un nouveau départ pour un second parcours... Les spectateurs qui étaient dans les gradins m'ont dit qu'ils avaient cru assister à une démonstration de patinage artistique. En effet, après avoir arpenté la piste un coup à gauche, un coup à droite, je leur ai fait une démonstration de double axel terminée par une inévitable glissade qui m'a fait voir le bitume de très près... Xavier et sa petite amie ont beaucoup rit... Quant à moi, c'est recouvert d'hématomes que j'ai regagné les vestiaires du vélodrome. J'aurais mieux fait de passer mon après-midi aux commandes de mon joystick en jouant à... BMX Simulator par exemple ! Maintenant, je vais aller au lit car je souffre des quatre membres... Bien fait pour moi ! ●

Testé sur SPECTRUM

Fiche Technique

Graphisme on ne peut plus simple, décor monochrome, silence complet laissent le joueur se concentrer uniquement sur l'animation de son engin, une animation très vive, très rapide qui fait toute la difficulté du jeu.



THE GOONIES

Arcade/Aventure

Oh, Brand, viens voir ce que j'ai découvert dans la malle de grand-papa...

- Ben, c'est une carte, il n'y a pas de quoi amener tout le quartier.
- Mais tu n'as pas lu la légende, en bas ? Carte du trésor...

- C'est peut-être le trésor de Willy le Borgne, tu sais le pirate.
Après avoir précieusement rôlé leur découverte, Mikay et Brand avaient convoqué leurs trois camarades et avaient décidé de suivre les instructions de la carte afin de découvrir cette fabuleuse cachette. Andy et Stef, deux filles de Point Cauldron s'étaient jointes à la bande des Goonies et tous les sept étaient partis en quête du fameux trésor...

La piste suivie les avait amenés dans un souterrain. Ils ne savaient pas qu'en y pénétrant ils allaient y perdre la liberté. En effet, ils venaient de repérer la cachette du

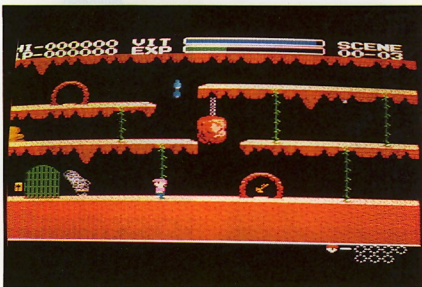


célèbre gang des Fratelli. Ceux-ci n'avaient pas tardé à les retenir prisonniers dans d'immenses cachots souterrains, éloignés les uns des autres. Heureusement, le brave Sloth avait réussi à les suivre et allait peut-être les délivrer de ces monstres de Fratelli.

Pour ce faire, il avait besoin de l'aide de quelqu'un qui dirigerait les opérations à l'aide d'un joystick.

C'est ainsi que j'ai décidé d'apporter ma collaboration à la libération des sept adolescents. Ça n'a pas été facile, je l'avoue. Il m'a fallu guider le gros Sloth à travers moult salles, un dédale de lugubres couloirs peuplés de gardiens armés jusqu'aux dents.

Il fallait du courage à ce bon Sloth pour déambuler entre les différents pièges tendus par les Fratelli : cascades d'eau qui barraient



le passage, blocs de pierre qui se détachaient du plafond...

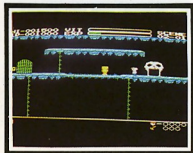
Lorsqu'il avait traversé cinq pièces différentes, il pouvait accéder à une nouvelle série de labyrinthes en passant par des ouvertures à l'horrible forme de crâne humain. C'est alors qu'il a retrouvé la cage où était enfermé Chunk, l'un des jeunes garçons ; après l'avoir libéré il fallait trouver les six autres. Et puis partir sur les traces de ce fameux trésor...

Y sommes-nous parvenus ? Je ne vous le dirai pas car c'est à vous de découvrir cette étrange énigme.

Testé sur MSX

Fiche technique

Lorsque vous allez mettre en route votre jeu, vous allez entendre une musique aussi sympa que celle du "grand blond avec une chaussure noire". Je pense que comme moi, vous allez trouver le graphisme agréable, le jeu des couleurs habile et une animation en harmonie avec la musique. Pas mal du tout...



LES SUPER
COMPILATIONS

Les Classiques



VOL. N°1*
3 JEUX INÉDITS



Une armée d'extra-terrestres tente d'envahir notre planète, vous êtes un des derniers survivants. Détruisez-les... Avant qu'il ne soit trop tard !...



Des labyrinthes bourrés de pastilles et de vitamines attendent votre glouton affamé... Mais attention aux fantômes qui rodent dans les couloirs !...



Un mur vous emprisonne ! Cassez toutes les briques avant qu'elles ne vous ensevelissent. Mais attention aux surprises !...



VOL. N°2*
3 JEUX INÉDITS



Aligner trois diamants sur la banque n'est pas chose facile ! Les quatre monstres des glaces rôdent à la recherche de nourriture. ATTENTION, vous êtes comestible !



Reussirez-vous à conduire Arnold au milieu des cinq labyrinthes ? La difficulté grandit avec lui, et le temps est contre Vous !



Aux commandes d'une formule 1, vous n'avez qu'un but : GAGNER ! Foncez et doublez tous les attardés. Le danger est partout et toute collision peut vous être mortelle !



VOL. N°3*
3 JEUX INÉDITS



Vous êtes attaqués par une chenille, détruisez-la, maillon après maillon. Dans ce monde de folie, tous les animaux sont contre vous, escargots, mouches et araignées vous combattons jusqu'au bout !



Prisonnier des robots de la planète Beta, vous tentez de vous en échapper, mais les gardes sillonnent les gigantesques labyrinthes. Combattez-les avec votre laser. Soyez vigilant, même les murs sont électrifiés !



Les dragons ont envahi le monde. Vous êtes seul à les affronter. Leur point faible : ils clatent ! Votre arme révolutionnaire vous permet de les détruire.

* THOMSON K7 ou disquette, AMSTRAD CPC K7 ou disquette, ATARI ST, PC et COMPATIBLES (y compris PC1512)



**CRAZY
CARS**



Une véritable course de voitures en 3 dimensions et en temps réel.

NOUVEAU

POUR : AMIGA, ATARI ST, PC et COMPATIBLES (y compris PC1512)
AMSTRAD CPC K7 ou disquette

163, AVENUE DES ARTS
93370 MONTFERMEIL
TEL. : (1) 43.32.10.92

TITUS



Les produits TITUS sont disponibles chez tous les bons revendeurs. Si toutefois vous ne parvenez pas à trouver nos produits, nous vous indiquerons le point de vente le plus proche de chez vous sur simple appel téléphonique.

THE SENTINEL

Réflexion

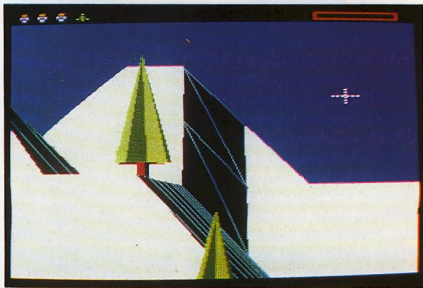
Il marche dans le parc et doit gagner un niveau supérieur afin d'éviter qu'elle le repère. Elle, c'est la sentinelle : colossale, avide d'énergie... De son énergie à lui... Lui, c'est peut-être vous. Tous les deux allez vous livrer une rude bataille.

Oh, ne vous inquiétez pas, vous n'aurez besoin d'aucune arme, vous ne recevrez aucun coup et pourtant, de cette lutte va dépendre votre vie ou celle de la sentinelle.

Vous ne comprenez pas ? Alors soyez attentif... La sentinelle, du haut de son promontoire, observe le parc. Son but ? S'emparer de toute votre énergie, aussi devez-vous éviter coûte que coûte son regard.

Il va vous falloir gagner les niveaux supérieurs de ce paysage accidenté afin de parvenir plus haut que la sentinelle. Là, il ne vous restera plus qu'à l'absorber. Votre lutte est celle de l'énergie. Énergie que vous trouverez dans la sève des arbres ; mais attention, il vous faudra vous positionner sur le socle de celui-ci et vous ne pourrez le faire que si vous le voyez... Complexe n'est-ce pas ? Aussi, pour le voir, vous pourrez utiliser une partie de votre énergie à construire des monticules sur lesquels vous ferez apparaître un syntoïde. Celui-ci verra les étages supérieurs et vous aidera ainsi à vous déplacer sans être vu par la sentinelle.

Par la suite, à tout moment, vous



pourrez récupérer l'énergie de votre bloc de pierres, ainsi que celle stockée dans le syntoïde.

Si vous vous sentez perdu et que vous n'avez pas envie d'attendre la mort sans réagir, vous pouvez vous suicider en vous projetant dans l'espace à l'aide de la touche "H". Si, et c'est ce que je vous souhaite, vous parvenez à anéantir la sentinelle, vous arriverez sur un autre parc avec une autre sentinelle et la lutte reprendra... Je ne vous en dis pas plus, les explications ne remplaçant pas l'expérience. ●

Testé sur ATARI ST

The Sentinel Fiche technique

Un conseil : procurez-vous ce logiciel, il est absolument superbe avec ses décors à la géométrie surnaturelle et sa musique brève, simple, aussi angoissante que le jeu lui-même. The Sentinel : tout simplement fantastique...



NEMESIS

Arcade



O que la vie est douce sur Némésis ! Chacun y coule des jours heureux, maintenant que la paix est revenue. Comment ? Vous, les terriens, ne savez pas ce qui nous est arrivé ?

Souvenez-vous ! C'était il y a quelques décennies, nos ennemis de toujours, les Bactériens avaient décidé, une fois de plus de mettre notre planète à feu et à sang. Ils possédaient de fantastiques engins spatiaux venus tout droit d'un groupe d'étoiles d'un espace secondaire. Nous, nous avions fort à faire pour tenter d'y échapper. Nous avions groupé toutes nos forces afin de construire de nouvelles armes transportées par le Warp Battler.

Le Warp Battler était un vaisseau de petite taille mais il possédait une maniabilité extraordinaire. Il ressemblait un peu à vos avions de patrouille et comme eux devenait parfois tricolore.

Au fur et à mesure des combats, nous étions parvenus à lui adapter des boucliers protecteurs, nous l'avions équipé de canons au laser et nous le faisons escorter par deux petits vaisseaux puissamment armés.

Après avoir éloigné les Bactériens de Némésis, les combats eurent

lieu chez eux, dans leur monde étrange.

Le Warp Battler devait progresser au milieu d'un paysage aux reliefs figurant tantôt un visage, d'où s'échappaient d'énormes bulles, tantôt des collines aux couleurs chaudes et à la végétation luxuriante. Il devait affronter les terribles soucoupes volantes, les vaisseaux surarmés des ennemis.

Sur Némésis, tout le monde croyait que la mission de Warp Battler allait échouer et chacun craignait le retour prochain des Bactériens.

Pourtant, notre vaillant vaisseau gagnait chaque jour un peu de terrain.

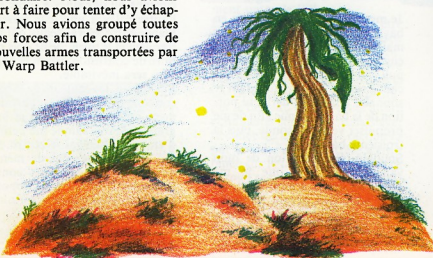
Lorsqu'il arriva dans le décor constitué de nuages et de parois à l'étrange physionomie de squelettes humains, il ne savait pas que sa mission touchait à sa fin : il venait de nous libérer de l'affreuse emprise des Bactériens... Voilà, vous savez maintenant quel fut le responsable de la paix sur notre belle planète. Mais peut-être désirez-vous revivre sur votre écran cette fantastique aventure ?

Testé sur MSX



Fiche technique

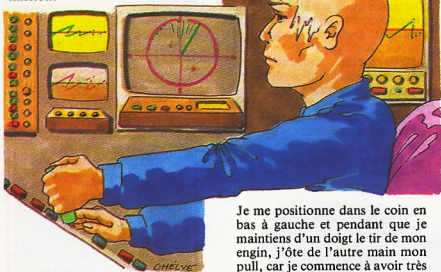
En chargeant ce jeu vous allez suivre le Warp Battler dans un superbe paysage très animé. Le décor est surnaturel, le graphisme très raffiné et la musique bien sympathique.



BLUE STAR

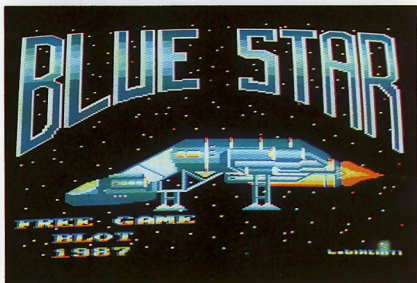
Arcade

Ca y est, c'est reparti : je dois encore tester l'un de ces jeux dans lesquels le vaisseau spatial d'un terrien doit affronter les forces ennemies dans un ciel parcouru par les météorites. Toujours les mêmes, ces jeux... Je m'installe devant mon écran, clavier sous la main et je me lance. Vite à gauche, le doigt posé sur la touche de tir, je vise une navette ennemie. Encore à gauche, le centre de l'un des éléments stratégiques de la base est dans mon collimateur. Attention à droite ! Un véhicule interplanétaire se dirige droit sur moi. J'avance en oblique, je regarde derrière moi : ouf !!! Je l'ai évité, mais voilà qu'à ma gauche surgit une flotille dont les canons, bien que lointains, tentent de mettre fin à ma mission.



Je me positionne dans le coin en bas à gauche et pendant que je maintiens d'un doigt le tir de mon engin, j'ôte de l'autre main mon pull, car je commence à avoir très chaud tant le jeu va vite et tant je souhaite abattre la dernière portion de la base ennemie afin de me propulser vers la seconde, puis la troisième base.

Soudain, l'accélération de mon vaisseau est telle que je me retrouve, collée à mon siège, un léger voile noir devant les yeux. Je dois me concentrer afin d'éviter de percuter de plein fouet l'une des gigantesques météorites qui



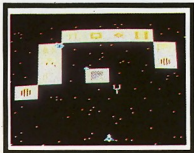
sillonent la galaxie.

Jamais je n'aurais cru le ciel aussi envahi de résidus planétaires...

Après ce tumultueux voyage, je me rapproche de la seconde base spatiale dont les ennemis ont fait le siège. Encore des soucoupes volantes plus puissantes les unes que les autres. Le problème, dans ce ciel couleur d'ébène, réside dans le fait que je confonds parfois la lueur d'une étoile lointaine avec le feu des projectiles ennemis, aussi dois-je maintenir constamment le doigt sur la gâchette. C'est bizarre, je ne sais qui des ennemis ou des alliés a copié sur l'autre : il y a une telle ressemblance entre les vaisseaux qui me traquent et le mien ; je ne dois pas faire de confusion, sinon la collision sera inévitable.

Par contre, les couleurs de la base ennemie se détachent parfaitement du fond de l'écran et leur graphisme très simple me permet d'en viser aisément le centre. Ce qui me manque tout de même, dans cette lutte acharnée contre l'ennemi, c'est un fond sonore. Cela me détendrait très certainement.

Testé sur TO9



RODEO

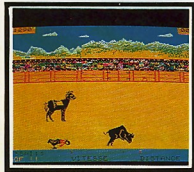
Simulation



Et un pas en avant, un pas en arrière, on change de cavalière, trois pas en avant, on se tape dans la main, on change de cavalière et un pas...

Ah, que je les aime ces soirées où le village est réuni pour un bal. Sur la piste, les jeunes filles et jeunes gens dansent les traditionnelles gigues pendant que, près du bar, dans la fumée de tabac gris, les hommes racontent leurs exploits de rodéo. L'alcool coule à flot, la musique bat son plein, des rires percent ça et là : c'est ça l'ouest... Moi, je suis à côté de Billy, le roi du rodéo dans la vallée. Il raconte sa première journée de concours, il y a longtemps, à l'époque où nul ne pouvait détrôner Joe l'as du lasso, le dieu de la course.

Billy était alors un grand gaillard de dix-neuf ans, bien décidé à vaincre l'incontestable supériorité de Joe. Après le rituel défilé des majorettes locales, débutait la pre-



mière épreuve : le rodéo à taureau. C'est très simple, il suffit de rester le plus longtemps possible juché sur la croupe d'un taureau. Enfin, très simple... C'est beaucoup dire ! Au premier essai, le jeune Billy n'avait tenu que quatre secondes avant de s'écrouler sur le sable de l'arène. Le second essai s'était soldé par un échec tout aussi cuisant... Tandis que Joe se frottait les mains en voyant ce jeune ne pas résister aux cabrioles du taureau, Billy battait tous les records de l'ouest pour son troisième essai. L'heure de la seconde épreuve arrivait, alors que Joe vivait en plein cauchemar...

Billy déchargea alors son barillet sur la cible fixe. Le résultat mettait Billy une fois de plus en haut du palmarès de l'histoire du rodéo. Se succédèrent ensuite les dernières épreuves : tout d'abord, la course à pied durant laquelle Billy devait rattraper le veau et lui sauter sur le dos. Là encore, le public avait retenu son souffle au moment où... oui ! Voici que Billy chevauchait sa monture avec la plus grande adresse... C'était vraiment un as le Billy.

Le rodéo à cheval se révéla être l'épreuve favorite de notre héros de la journée. Pendant son récit, Billy n'a pas parlé de l'épreuve pendant laquelle, grimpé sur le dos de son cheval, il devait rattraper le taureau lancé à toute allure et lui sauter sur le dos. Mais Steve, le cadet de Billy, nous racontera par la suite que son frère s'était lancé sur le taureau, alors que ce dernier se trouvait à environ quatre mètres de lui... Il vaut mieux vous épargner des détails ! Toujours est-il que le jour de ce fameux concours (chute mise à part...), Billy fut sacré vainqueur

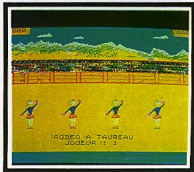


du rodéo annuel. Depuis cette date, il demeure invaincu dans toute la vallée et il le restera sans doute longtemps... A moins que... Oui ? Vous êtes d'accord pour vous y entraîner ? OK, alors concentrez-vous sur cet air de French Cancan en et selle... De plus, si vous avez de la chance, vous détrônerez Billy et deviendrez le propriétaire du ranch "JJ", situé sous le cuisant soleil de l'ouest, entouré de hordes d'étales sauvages... ●

Testé sur TO9

Fiche Technique

Vous vivez sans nul doute un super moment au milieu d'un graphisme et d'une animation réussis, le tout ponctué de French Cancan. Il ne manque que le bruit des éperons pour parfaire le décor de l'arène.



VAMPIRE KILLER

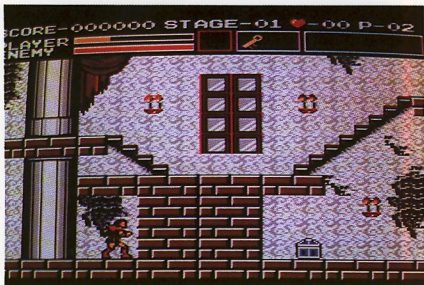
Arcade/Aventure

Malédiction ! Dracula est de retour en Dransylvanie... Vous ne me croyez pas ? Eh bien venez-donc faire un tour du côté du vieux château et vous verrez que tout va mal. "Mal" est justement le mot clé de cette aventure car, comme chacun le sait, le comte Dracula est l'incarnation même des forces du mal. Tiens ! Qui est cet homme qui ose approcher l'entrée du château ? Mais que fait-il ? Il pénètre à l'intérieur de l'enceinte fortifiée... Vite, suivons-le.

Un peu plus tard...

Voilà vingt-trois vampires qu'il abat grâce à son fouet qu'il manie avec la plus grande adresse. Oh, ça ne lui aura pas permis d'avancer très loin mais au moins, ceux là ne dresseront pas d'embûche sur son paysage. Parfois, il parvient à changer d'arme en abattant un chandelier. Mais attention, Simon (Simon Belmont du royaume de Dransylvanie), il te faut trouver une issue car, pour l'instant, tu n'as encore rencontré ni Frankenstein, ni le dragon squelette et encore moins le grand Dracula. Tu dois saisir la clé et les divers objets qui peuvent être dissimulés çà et là, ils te seront d'une grande utilité. Tu sais certainement que les vampires craignent l'eau bénite comme nous craignons la peste, aussi, essaie d'en dénicher une fiole.

On m'a dit aussi que les soirs de pleine Lune, les vampires fuyaient devant des gousses d'ail ou des



crucifix. Mais comment était la Lune lorsque tu es entré dans cette vieille bâtisse ? Ah ! Seul un croissant apparaissait... Tu ne pourras donc pas utiliser l'aromate si effrayant pour ces suceurs de sang.

Oh ! Regarde ! Tu as quitté le dédale aux vampires et te voilà dans d'autres couloirs peuplés cette fois de volatiles maléfiqes. Ne descends pas, car tu vas te retrouver face à l'homme poisson et tu devras plonger dans la rivière au risque de te noyer. Tu es possesseur d'une seconde clé. Alors peut-être pourrais-tu partir en quête de la porte de laquelle elle provient.

Pardon ? Tu ne désires plus que je t'aide ? Alors tant pis, je te laisse à ton sort... N'oublie tout de même pas que ton but est de trouver le comte Dracula et non de perdre toute ton énergie avec ces petits vampires inexpérimentés et dont le seul but est de te dérober un peu de ce liquide chaud et rouge qui coule en toi. Tu me demandes pourquoi je les qualifie de novices ? N'as-tu pas remarqué leur uniformité ? Ils semblent tous animés d'un mouvement d'automate. Il est vrai qu'ils ne se voient

pas car leur image ne se reflète pas dans les miroirs, ce qui explique peut-être leur manque d'originalité... Toi, par contre, il semble que tu veuilles gagner, je l'ai constaté à ton allure décidée. Bonne chance Simon, ne te laisse pas distraire par la musique aux psychédélices accords et ne prends pas froid (le château doit être plein de courants d'air car l'on voit vaciller les flammes des chandeliers).

Testé sur MSX



Fiche technique

Ne vous fiez pas au titre, ce jeu ne vous empêchera pas de dormir ce soir car ils sont plutôt drôles ces petits vampires. Leur animation ressemble à celle des petits canards des stands de tir à la carabine. Heureusement que la musique est là pour faire naître une certaine angoisse sans laquelle le jeu n'aurait pas d'intérêt.



OXPHAR

AVENTURE

Ce jeu d'aventure graphique vous entraîne dans une quête fabuleuse à travers un superbe parcours initiatique, peuplé d'êtres mystérieux ou surprenants. Gal, votre guide, vous informe, ironique et curieux, au chemin de l'homme qui se fait méduse, vous harcelant sans relâche au long de la route. L'OXPHAR aventure la mort vous guette à chaque carrefour.

Un jeu d'une narration extrêmement originale, qui emprunte le thème d'un roman policier à la mode de l'école de la Nouvelle-France, toutes les lettres de l'alphabet passionnant.

Ce jeu est disponible séparément ou avec le OXPHAR en pack. Un jeu à manier.



PHILIPPE TAUPIN/MICHEL RHO
Disquette pour AMSTRAD CPC

NE MANQUEZ PAS
le spectacle fantastique
OXPHAR
prochainement dans
votre ville !
Contact : La Manie
Tél : 35 25 36 05
Minitel : 35 25 24 30

ERE
ERE INFORMATIQUE

THE MUSIC STUDIO

Utilitaire

Quel instant solennel que celui où l'on a souhaité à Olivier un excellent anniversaire. Nous avons choisi pour ce faire une illustration sonore telle qu'il les aime : un concerto Brandebourgeois de Bach.

Ah, Bach ! Son compositeur favori.

Après quelques instants (ou surtout après quelques gouttes de champagne, Bach a été soigneusement rangé et l'on a sorti un bebop de derrière les fagots :

toute la rédaction a alors posé son verre pour admirer Olivier dans une démonstration de bebop, puis se sont enchaînées des notes de country, de folk et bientôt le rythme de la bossanova a gagné tout le monde. C'est alors que la cafétéria s'est transformée en piste de danse sud-américaine tandis que roulaient les tempos exotiques et que pétillaient les yeux comme les bulles de champagne.

Ce fut vraiment un agréable moment et lorsque vint l'heure de se séparer, chacun fredonnait sa mélodie préférée. Oh, bien sûr, nous n'avions pas dans notre collection tous les styles musicaux, mais la diversité était tout de même appréciable.

Quant à moi, j'aurais bien aimé quelques accords jazz mais, pour cela, il m'aurait fallu les composer car nous n'en possédions aucun.

Cela n'aurait pas posé trop de problèmes si j'avais eu quelques notions de solfège. Hélas, la vue d'une portée m'ayant toujours laissée de marbre, je savais qu'il valait mieux ne pas tenter (à moins de composer un free jazz, auquel cas la partition n'était plus vraiment indispensable...). Bref, ce soir là, je ne me suis découvert aucun talent de compositeur... Tant pis (sans doute suis-je trop âgée maintenant pour le devenir).

Vous devez bien vous demander pourquoi je vous parle de tout



ceci... et bien tout simplement parce que, le matin même, nous avions reçu une disquette intitulée : The Music Studio. Au lieu de la tester pendant les horaires habituels, nous avons choisi de l'écouter lors de cette petite réception... Au moins, nous n'avions pas eu besoin d'amener disques et cassettes, il nous suffisait de choisir

notre thème musical parmi les vingt-neuf différents que contenait le menu. Nous pouvions à loisir modifier les rythmes et tempos (ainsi vous pouvez imaginer une bossa aussi triste qu'un requiem...).

Avant que nous commencions à danser, nous avions tout de même suivi de près les partitions qui s'inscrivaient à l'écran. Au moins, nous ne risquions pas de sauter des pages car les portées défilaient au fur et à mesure des accords. Tout y était : la clé, les éventuels dièses ou bémols, le tempo, le volume, la valeur des notes. Bref, tout ce qu'un élève de conservatoire est censé savoir apparaissait très clairement (si clairement que même un néophyte comme moi pouvait presque battre la mesure...) Ah ! Vous possédez Music Studio ? Alors à vous de jouer... ●

Testé sur AMIGA

Fiche Technique

Que dire du graphisme si ce n'est qu'il est clair, simple. Ce sont davantage les qualités acoustiques de l'Amiga qui sont révélées par cet utilitaire. Ce qui compte dans un tel logiciel c'est sa facilité d'utilisation, ici, tout est clair, précis et l'on ne décèle aucune ambiguïté dans le choix des menus, qu'il s'agisse d'audition ou de création de thèmes musicaux.



ROAD KILLER

Arcade

Vraoum, vraoum... Ecoutez ! Vous entendez ? En bas, les moteurs des Red Cars vrombissent. Ils ont encore de nouveaux gadgets sur leurs bolides d'enfer. Il paraît même qu'ils viennent d'installer des missiles à tête chercheuse sur la tôle vermillon de leurs engins hyper puissants. Quand je les entends, je sais qu'ils nous narguent. Mais, ce qu'ils ne savent pas, c'est que l'on vient de s'équiper de mitrailleuses explosives. Avec ça aussi on peut faire



des dégâts... Bien sûr, nous ne sortons nos bolides que la nuit. Tant pis pour les badauds qui s'attardent dans les rues à cette heure tardive...

Vous aimeriez participer à l'une de nos descentes punitives ? OK, alors je vais d'abord vous décrire mon véhicule. C'est un superbe buggy tout terrain, blindé jusqu'à la moëlle. J'ai fabriqué moi-même son cadre dans un matériau très résistant aux chocs. Sa coque est jaune comme celle d'un taxi new-yorkais, brillante comme un astre. Allez, vous montez ? Attachez-vous, casquez-vous car ça va faire mal... Ce soir, nous avons décidé de mettre la ville à feu et à sang. Pourquoi ? Tout simplement parce que nous en avons assez de plier sous les coups de ces Red Cars. Il faut contourner l'esplanade et virer à gauche immédiatement. Attention au réverbère, là, à

droite... Ouf, vous l'avez évité ! Maintenant, rejoignez l'avenue et suivez Dédé, avec son buggy, il passe partout ; son plaisir, c'est de traquer les Red Cars. Oh ! Ce n'est pas sans risque... Le mois dernier, ils ont lacéré ses pneus. Il n'était pas content le Dédé... C'est pourquoi ce soir, on va se montrer les plus forts, en semant la panique sous les fenêtres des braves gens.

Il faudra avoir un œil sur la jauge d'essence et ne pas oublier de saisir les bidons qui traînent çà et là. Attention aux flaques d'huile qui rendent les pavés glissants (ça c'est Bob, un des Red Cars, son engin est toujours plein de fuites...).

Vous êtes surpris de voir votre jauge secouée comme un prunier, mais ne paniquez pas, vous ne pouvez la consulter qu'à l'arrêt. Ah ! Je ne vous ai pas parlé de fanions. Il vous faut en ramasser le plus grand nombre afin de détrôner les Red Cars. Bonne chance... Vous allez devenir un Road Killer dans un petit bolide qui ressemble à une grenouille jaune. Vous n'entendez pas votre moteur, car le casque vous coupe presque totalement le bruit du buggy. Votre conduite sera très saccadée et vous n'aurez le choix qu'entre quatre directions. Vous aurez tout de même de quoi vous amuser pendant un bon moment avant de venir à bout de ces horribles Red Cars... ●

Testé sur T09

Fiche technique

Une animation très saccadée, un graphisme assez pauvre, sans doute les qualités du T09 ne sont-elles pas exploitées à fond. Les décors se suivent... et se ressemblent ; pas très original mais divertissant.



KNIGHTMARE

Arcades

Vous vous souvenez de Popolon et Aphrodite les deux héros de The Maze of Galious, et bien, les voici réunis pour une nouvelle aventure.

Enfin... réunis..., c'est un peu faux. En effet, Aphrodite a une fois de plus été enlevée et enfermée dans le château du cauchemard. Son bel amant va donc voler à son secours en direction du mont Atos où se trouve le fameux château. Mais vous vous doutez bien que le vaillant Popolon va devoir affronter bon nombre d'obstacles, d'ennemis. Entre les petits individus vêtus de blanc à l'allure d'Arthur le fantôme, les guerriers casqués comme des gaulois, les vilains ennemis au costume du ku klux klan, il nous faut guider le brave Popolon (qui n'a rien de très antique...) au cachot de sa belle.

Il aurait très bien pu s'agir de Roméo et Juliette ou de Love Story, l'histoire est un perpétuel recommencement, seuls les noms changent. Mais non, une fois de plus le choix s'est porté sur l'antiquité qui, à en croire Knightmare, devait être peuplée de vilains oiseaux nocturnes... ●

Testé sur MSX

Fiche Technique

Anachronisme dans le choix des ennemis, dynamisme de la musique, graphisme très B.D., animation toute simple ; un logiciel que l'on peut mettre entre toutes les mains...

MAJOR MOTION

Arcade



Trois mois que la panique s'amplifie sur les routes de l'ouest... Depuis quelques jours, ils ont encore augmenté leur stock de véhicules. Il paraît même qu'ils ont de nouvelles armes...

Les automobiles n'osent plus sortir, il y a déjà eu beaucoup de morts... Ils ont la fâcheuse manie de tirer sur tous les véhicules qui se présentent sur ces routes. Alors, le gouvernement a lancé une campagne anti "tueurs de la route". Nous en sommes à la quinzième tentative. Jusqu'alors, les quatorze premières ont échoué... Ça a fait quatorze morts de plus... Moi, je vais sans doute être le quinzième... Ce n'est pas très encourageant...

Le but de la mission ? Abattre les ennemis. Rien que ça ! De toutes façons, je n'ai pas le choix.

Je monte à l'arrière du camion à l'intérieur duquel repose ma super voiture. Bientôt, il va ouvrir ses portes pour me laisser glisser sur la route. Je dois me tenir prêt... Attention, le signal est donné. Je démarre mon bolide, je m'accroche à mon volant, ça y est, me voici sur la route.

Où là là ! Comment vais-je faire la différence entre les "tueurs de la route" et les automobilistes normaux ? Si je tire, il va y avoir des morts supplémentaires... Si je ne tire pas, ma mission échoue...



Me voici donc devant un grave dilemme. J'aurais tendance à appeler ma mission : "mission impossible". Tiens, justement c'est le thème musical que l'on retrouve dans Major Motion ! Si vous avez aimé Mad Max, alors vous serez heureux de jouer à ce jeu dans lequel vous piloterez une voiture hyper rapide au look féroce des prototypes de course. Vous devrez affronter des ennemis équipés de puissantes automobiles, d'hélicoptères, de véhicules blindés ; bref, vous devrez vaincre une armée à vous tout seul... Vous parcourrez (si vous êtes encore en vie) des kilomètres d'autoroutes, puis le revêtement changera et vous débarquerez sur une route très étroite, il faudra encore être plus vigilant qu'auparavant. Heureusement, votre voiture est animée avec rapidité et précision et vous la distinguerez bien parmi celle de vos adversaires. Une aventure palpante dans laquelle vous aurez l'impression de survoler la route et d'y voir de vrais bolides. A vous de mener à bien cette mission presque impossible...●

Testé sur ATARI ST

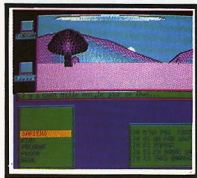
Fiche technique

Le graphisme est alléchant, la musique de circonstance, tout est là pour faire de vous un véritable cascadeur (si vous parvenez à maîtriser votre bolide à l'animation très rapide...).



SAPIENS

Arcades



Salut, je suis Arkad, de la tribu des Pieds Agiles. Oh, vous ne me connaissez pas et pourtant, c'est un peu grâce à moi que vous êtes là aujourd'hui. L'un de mes frères dort à tout jamais au fin fond d'une grotte en Dordogne. Nous vivions il y a cent mille ans. Oui, cent mille ans, c'est peu de chose face à l'âge de notre vieille planète et c'est peut-être plus que le temps qu'il lui reste à exister avec toute votre pollution et vos armements sophistiqués. Mais je ne te parle pas aujourd'hui pour rien ! J'ai décidé de prendre ta place et de te donner la mienne.

Tiens ! Prends ma hâche, ramasse cette outre d'eau et enfille ce collier de dents de loup : il te servira



à reconnaître les tiens. Te voilà maintenant Sapiens : bonne chance.

Fou ! Je suis fou ! Qu'est-ce qui m'a pris de glisser cette disquette dans mon PC. Me voilà revenu cent mille ans en arrière, dans un monde hostile. Je jouais tout simplement à Sapiens lorsque c'est arrivé ! Ce paysage sauvage et grandiose que je faisais défilier à l'aide de mon clavier, ces ordres que je donnais au moyen de menus déroulants, commandant le combat, la fuite ou mes rencontres, il est là, devant moi...

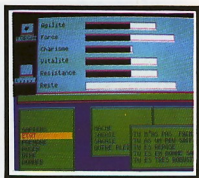
Voilà quelqu'un qui s'approche... "Hé ! Je suis Arkad !"

"C'est donc toi, Arkad !"

Qu'est-ce qui lui prend ? Mais, mais... il m'attaque ! Aie... Je suis évanoui.

Mon réveil me sort du silence de la nuit des temps. Quoi, il est sept heures du mat et mon PC ronronne à côté de moi. Tout cela n'était qu'un rêve ? Il faut dire que, avec un tel scénario, de tels graphismes, cette musique à la fois vive et lancinante, on se sent transporté.

Sapiens est vraiment une réussite et je ne crois pas que j'arriverai à



faire comprendre à mes lecteurs combien ce jeu est passionnant. Mon rôle d'homme préhistorique me fait perdre tout vocabulaire. Techniquement, les programmeurs ont bien fait les choses. Le personnage peut être créé sur mesures et se définit par son agilité, sa force, son charisme, sa vitalité et sa résistance. De plus, on peut lui adjoindre un compagnon et jouer à deux : c'est parfois préférable pour affronter les dangers qui vous attendent. Une très belle réalisation... Salut ! Moi, je vais rejoindre Torgan, mon compagnon. ●

Testé sur PC



LE TEMPLE DE QUAUTHLI

Arcade/Aventure



Cinq heures du matin. Le Soleil vient de se lever et déjà la chaleur étouffante de ce mois d'août m'oblige à appuyer sur l'interrupteur du ventilateur. Malgré ses trois pales lancées à grande vitesse, je ne parviens pas à dissiper la moiteur qui règne sous ma moustiquaire. Après quelques minutes, je m'asperge d'eau et je me sèche le visage avec du talc. Ainsi paré pour l'aventure, je grimpe dans le pick up et je prends la direction de la forêt. Une piste de boue, impossible d'aller plus loin en voiture tant il a plu durant cette saison des pluies. Dans mon sac à dos, je prends une machette, une ou deux boîtes de conserve et d'autres objets qui me seront sans doute précieux lors de mon expédition. Heureusement que j'ai toujours avec moi un peu de talc et une gourde d'eau potable car la chaleur est pesante.

8h30, depuis quelques heures, j'arpente les pistes et les chemins de la forêt amazonienne. Mes chaussures recouvertes de boue sont lourdes, je commence à fatiguer car j'ai dû élaguer une multitude de plantes luxuriantes. Je fais attention à l'endroit où je pose mes pieds car des serpents et des scolopendres sont toujours à craindre. Boussole en main, je tente de maintenir le cap vers le nord-ouest. C'est en effet dans

cette direction que se trouve l'aigle d'or à la recherche duquel mon oncle est parti à la fin de la saison sèche. Depuis, pas de nouvelles. A-t-il atteint le temple dans lequel se trouve l'aigle ? A-t-il péri sous les flèches meurtrières des indiens ou sous les dents de quelque fauve ? La résolution de cette énigme est le but de mon expédition d'aujourd'hui. Normalement, le cheminement est plus difficile en pleine saison des pluies, aussi, oncle Maurice avait-il choisi cette saison car il risquait moins de rencontrer des troupes indigènes en déplacement. Il lui fallait éviter les villages indiens, quant à moi qui

marche sur ses traces, je vais devoir observer la même prudence.

Si les indications qu'il m'avait laissées à son départ sont justes, je dois bientôt rencontrer une rivière et il me sera facile de la remonter dès que j'aurai une barque. Tiens... une statuette représentant un buste de fauve. Elle n'est pas sur la carte. Sans doute oncle Maurice avait-il omis de l'indiquer. Heureusement qu'à cette heure, les moustiques ne piquent pas, il faudra que je me couche sous une moustiquaire dès 18h00, sinon je risque d'être atteint de paludisme. (Ma boîte de quinine ayant pris l'eau lors d'une chute tout à l'heure).

Oh ! Quelle drôle de chose ! On dirait un serpent recouvert d'une tête de mort. Cela ressemble à un totem. Serais-je proche d'un village ? Hélas oui ! Me voici près d'une case devant laquelle me traquent deux guerriers indiens. Je dois éviter d'être touché par leur flèche au curare, sinon c'en sera bientôt fini de moi...

Toute cette fatigue pour marcher dans la jungle hostile, belle mais monotone : un véritable labyrinthe entre les arbres et le seul bruit de mes pas.

Je ne trouverai jamais le temple de Quauthli, ni même mon oncle, car c'est à bout de forces que j'ai succombé sous le poison de leurs flèches. Dommage car le suspense était intense et les arbres, bien que tous identiques, avaient de jolies formes et de chaudes couleurs. ●

Testé sur MO6



MILK RACE

Simulation

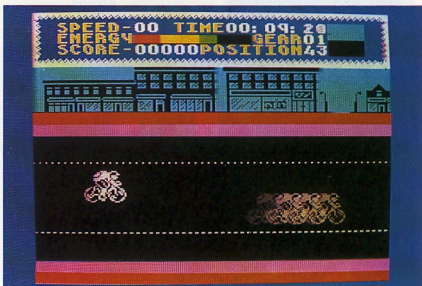
En direct de cette merveilleuse ville de New Castle, nous allons vivre dans un instant le spectaculaire départ de nos quatre-vingt-quatre concurrents... Des professionnels venus du continent vont affronter devant nous les meilleurs coureurs de Grande Bretagne.

Tout au long de cette traditionnelle "course du lait" qui, je vous le rappelle, fête cette année son cinquième anniversaire, je commenterai pour vous les meilleurs moments de l'étape du jour et chaque soir à 19h30 vous pourrez entendre le classement général et le classement quotidien...

Mais attention, regardez bien sur la ligne de départ nos sympathiques concurrents chevauchant leur superbe engin.

Le premier au départ sera le Suisse vainqueur de nombreuses épreuves contre la montre. Regardez bien sa bicyclette : cadre allégé, partie cycle entièrement refaite grâce à la collaboration de techniciens très expérimentés. Une vraie révolution dans l'histoire de la petite reine... 46, 47, 48 et mon tour n'arrive pas encore... Le speaker a depuis longtemps cessé ses commentaires (depuis le départ des quinze meilleurs concurrents européens).

Ah ! Voilà le 63 sur la pré-grille. Il avance jusque la ligne. Attention ! C'est parti ! C'est lui que je dois battre, c'est lui mon principal adversaire. A moi maintenant ! Je m'élanche et passe devant la cellule de chronométrage. C'est



donc à partir de cet instant que le compte à rebours commence. Il me faut assurer la qualification pour l'étape de demain, aussi dois-je à la fois relier le départ à l'arrivée dans le plus bref délai et conserver un maximum d'énergie afin de ne pas tomber d'épuisement à l'arrivée. Heureusement que (comme son nom l'indique) cette épreuve est patronnée par l'industrie laitière du Royaume Uni. Ceci nous permet de fréquents ravitaillements en produits laitiers, extra pour un gain d'énergie. Nous en aurons bien besoin au cours de ces 13 étapes.

Qui a dit que ça portait malheur ? Les anglais ne sont pas superstitieux eux... D'ailleurs, la Milk race de l'année passée a été l'une des plus prestigieuses courses de la saison.

Bon, je vous laisse car je dois pédaler, encore pédaler, toujours pédaler jusqu'à l'arrivée.

Oh ! Si vous suivez la course derrière votre écran, ne me cherchez pas avec mon maillot rouge et mon vélo jaune ! Non... Je suis le petit bonhomme au fond. Vous voyez ? Eh oui ! Nous sommes tous en blanc, sur une route noire (pas besoin d'écran couleur

alors ? Mais si, le paysage lui est tout de même coloré...)

Je suis d'accord avec vous, c'est vrai que l'on manque de sérieux sur nos petits vélos aux allures de trottinettes... Mais ce qui compte, c'est la course, non ? ●

Testé sur SPECTRUM



Fiche technique

Très marrants ces petits cyclistes au graphisme presque naïf, ça change un peu des simulations habituelles... et puis mieux vaut des animations en noir et blanc ainsi on évite les habituelles bavures de couleurs du spectrum.



THE MAZE OF GALIOUS

Arcade



Qui n'a pas un jour rêvé d'être Popolon, le chevalier parti à la recherche de sa bien-aimée, la superbe princesse Aphrodite (symbole de l'amour chez les Grecs) ? Imaginez-vous chevauchant votre pur sang en direction du Mont Atlas, prêt à affronter n'importe quel danger, n'importe quel piège dressé contre vous par les forces du mal. Après mille embûches, vous voilà enfin tous les deux, mais votre aventure commune ne fait que commencer. Il vous faut libérer le château grec qui a été assiégé par le grand prêtre Galious et ses disciples du mal. Hélas, ce ne sera pas tâche facile. Vous êtes limité dans vos actions par une vitalité qui diminue considérablement au contact de l'ennemi. A moins que vous ne réussissiez à abattre ce dernier, ce qui vous redonnerait des forces.

Joystick en main, vous commencez votre expédition. Vous voilà devant un problème : quelle direction devez-vous prendre ? Puisque rien ne vous est indiqué, suivez votre instinct, c'est la seule solu-

tion. Vous traversez une pièce dans laquelle se tiennent des gardiens. A leur allure sortie tout droit de l'enfer, vous comprenez que vous vous trouvez devant une alternative peu encourageante : ils vous tuent ou vous les tuez... Bien sûr, si vous vous écroulez tout de suite, vous entrerez dans la légende et dans quelques siècles vos descendants mettront en scène votre histoire et pourront y jouer avec le plus grand recueillement... Mais peut-être est-il plus sage de tenter de sauvegarder votre vie, celle de votre bien-aimée et celle de votre futur enfant.

Vous ne le saviez pas ? Galious, en assiégeant le château, a aussi pris en otage l'enfant qui devait naître de votre union.

Vous ne comprenez pas l'attitude du grand prêtre n'est-ce pas ? C'est pourtant simple, Galious a vendu son âme au diable (ça vous dit quelque chose... un film sans doute). Depuis, il est l'incarnation du mal et désire briser votre amour.

Vous voyez, ce n'est pas si compliqué, vous avez déjà anéanti

quatre ennemis, ce qui vous a donné une force neuve et de l'expérience... Allez, continuez en persévérant, vous y parviendrez. Il faut y croire...

(J'arrête là mes conseils car vous allez croire que je remplis un bulletin scolaire...) Mais, que s'est-il passé ? Popolon est mort ? Pauvre Aphrodite, vous voilà seule à présent, au milieu de tous ces êtres maléfiques. N'oubliez pas de vous munir de certains objets qui vous seront du plus grand secours. Tenez, là par exemple, vous devez prendre cette bouteille d'eau bénite afin de détruire plus facilement le grand démon si vous parvenez jusqu'à son monde... Vous le reconnaîtrez facilement par la mélodie étrange qui s'échappe de la pièce ainsi que par la fanfare qui l'accompagne. Soyez prudente, une seconde d'inattention et c'est la mort certaine...

Pardon ? Quelqu'un demande où est Aphrodite sur l'écran ? Mais voyons ! C'est la petite silhouette rouge animée d'un mouvement mécanique. D'accord, elle n'est pas aussi belle que la légende le relate et quand on voit le château, il n'a rien d'extraordinaire mais, ce voulez-vous, la photographie n'existait pas encore à l'époque...

Testé sur MSX

Fiche technique

La légende est belle, le graphisme l'est moins. Quant aux personnages, ils sont plutôt marrants avec leur démarche mécanique. Les oiseaux sont très chouettes (sans jeu de mots...) et la musique bien que très éloignée des mélées grecques est sympathique... A vous d'en juger.

THE CHESS GAME

Réflexion

Silence dans la salle ! Arcadov rencontre Emesixov pour la finale d'un tournoi qui fut très serrée. Particularité ? Emesixov a un cerveau de silicium et une mémoire en forme de galette magnétique contenant tout son savoir. Arcadov est nerveux car son adversaire passe pour être l'un des meilleurs de sa catégorie. Aujourd'hui, le tirage au sort l'a désigné pour jouer avec les blancs. Nous lui disons "bonne chance".



Ce jeu d'échec connaît, bien évidemment, tous les coups possibles et un niveau de difficulté qui pourra s'adapter à la force du joueur, du débutant au chevronné. C'est en fixant le temps de réflexion alloué à l'ordinateur que l'on détermine la force de la machine.



Les parties jouées peuvent être mises en mémoire et la trace sur imprimante permettra d'analyser les coups joués. L'ordinateur est capable de conseiller le joueur : merci pour lui !

Plusieurs autres options mineures sont proposées, tel le choix des couleurs de l'échiquier et des pièces.

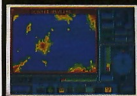
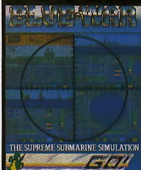
Un bon investissement pour les passionnés ! ●

Testé sur MSX

Fiche technique

Les graphismes sont agréables et le joueur appréciera l'opportunité de choisir les couleurs de l'écran. Il est un peu dommage que l'échiquier n'occupe pas une plus grande partie de l'écran. Les effets sonores sont très limités : un bip informe le joueur que l'ordinateur a joué.

"La simulation qui a impressionné les américains"



DISPONIBLE EN FRANCE

ATARI ST

2 disquettes +
manuel 60 p.
295'

Distribué par CABIE
FREE GAME BLOT - Z.A. de Lumbin - 38660 Le Tourret

HYPERBLOB

Arcade

Avez-vous déjà trouvé plus horripilant que de devoir défaire les nœuds d'une pelote de laine avec laquelle vient de s'amuser votre adorable petit chat. Plus horripilant que remonter une chaîne de vélo : vous avez à peine replacé quatre dents dans leur maillon que déjà trois se défont... Plus horripilant que faire déborder la baignoire alors que vous venez de finir d'encaustiquer le sol.

Plus horripilant aussi qu'avoir les six bons numéros au loto et de n'avoir pas fait valider son bulletin.

Plus horripilant que grimper péniblement trois mètres de corde et de se raper les mains dans une glissade incontrôlée.

Plus horripilant aussi, alors que vous avez gravi un mont en suant sang et eau, que de s'apercevoir que vous avez oublié votre casse-croûte au campement. Et le transport d'un poisson rouge dans un sachet plastique : la première fuite est bouchée vous voilà ravi lorsque... tout à coup... un petit jet d'eau s'échappe de l'autre côté du sachet... J'en oublie certainement...



Mais lorsque vous chargerez Hyperblob, vous verrez que la pelote de laine n'était qu'un casse-tête tout simple. Vous allez devoir permettre à vos petites hyperblobettes de parcourir toute la surface de leur planète. Enfin! me direz-vous ! Essayez plutôt... Elles sont toutes "rigolotes" ces petites boules indisciplinées. La seule chose qu'elles sachent faire c'est rouler, rouler, rouler...

Bien sûr, dès que la surface de la planète deviendra poreuse, elles ne trouveront rien de plus intelligent que de s'infiltrer par les trous. Et puis elles n'auront pas l'idée de passer au-dessus des collines. Non... Il vous faudra donc leur dégager un chemin en abattant un bloc de béton par ci en colmatant une faille par là.

Pire que les moutons de ce pauvre Panurge, ces petites blobettes.

Attention tout de même s'il ne vous reste plus beaucoup de cheveux, ce jeu pourrait être fatal pour votre calvitie.●

Testé sur **COMMODORE 64**



Fiche technique

Super ces petites boules à la bouille toute colorée, elles sont aussi rapides qu'elles sont stupides... c'est dire...

Les couleurs sont très bien, la musique est aussi entêtante que ces petites hyperblobettes. Bref, un logiciel très bien réalisé avec un scrolling hyper rapide. Vraiment génial mais vraiment horripilant...



Arcade



Encore une catastrophe aérienne dans le ciel des Etats-Unis. L'engin, un F21 Condor a dû être victime d'une défaillance technique. Nous n'en avons retrouvé

que les débris calcinés. Peut-être la boîte noire du véhicule spatial pourra nous indiquer l'origine du désastre.

Quelques jours plus tard...

Après expertise des débris et des données stockées dans la boîte noire, après avoir réuni les derniers messages du pilote de l'engin, nous en sommes arrivés à des conclusions troublantes. Nous en parlerons dans un rapport destiné au "Suprem Command" de l'armée américaine. Tout d'abord, nous en avons informé monsieur le responsable de la défense spatiale par télégramme.

En voici le contenu :

Tragédie du F21 Condor - expertise terminée - stop.

Pilote en mission spéciale pour défendre New-York victime attaque étrangère - stop.

Objets volants non identifiés dans ciel U.S. - stop.

Armes hyper puissantes - stop.

Flotte aussi importante qu'abeilles dans ruche - stop.

Pilote victorie U.S. départ pour autre galaxie - stop.

Voyage très dangereux, rapidité extraordinaire, nuages nombreux, turbulences importantes - stop. Seconde attaque spatiale décor lunaire - stop.

Armes plus puissantes, plus sophistiquées - stop.

Aucun répit pour F21 Condor - stop.

Second voyage interspatial plus dangereux que précédent - stop.

Collision avec nuages - perte de contrôle de l'engin - stop.

Défaillance radio - stop.

Explosion-engin - stop. ●

Testé sur **COMMODORE 64**

Fiche technique

Vous allez passer d'agréables moments avec ce jeu aux décors variés, aux dégradés de couleur très réussis, aux effets sonores bien adaptés aux scènes de batailles. Les ennemis sont nombreux, aussi vous devrez être très attentifs.

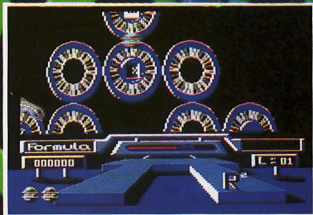
Les scènes de déplacements intergalactiques sont hyper rapides, très impressionnantes et souvent fatales.

PI-2

Arcade

Ce matin, après s'être rasé de près, avoir revêtu son plus beau costume et ciré ses chaussures "du dimanche", Raymond Méninges, le célèbre mathématicien. Pardon ? Vous ne connaissez pas ? Alors reprenez plutôt vos manuels de géométrie et apprenez bien vos théorèmes ! Ça y est vous avez coupé le cours de ma pensée !... Que disais-je ? Ah ! Oui ! Je vous parlais du professeur Méninges. Ce matin,

après avoir soigné son look (oh zut... j'ai encore fait une faute de style, il va être temps que je fasse le ménage dans la cavité qui abrite mon cerveau) - après avoir soigné son image, le professeur a touché sa patte de lapin porte-bonheur. Car, aujourd'hui est un grand jour pour le brave monsieur Méninges : il va pour la première fois de sa vie passer à la télévision. Pas besoin de document, tout est dans la tête du célèbre mathématicien.



Voilà qu'apparaît à l'écran le générique de l'émission : "Un mathématicien raconte..."

Raymond Méninges ajuste son noeud papillon, toussote une dernière fois afin de s'éclaircir la voix puis, s'installe devant le micro.

"Chers téléspectateurs, vous allez avoir la joie, ce soir, de suivre en direct la thèse de l'un de nos plus célèbres mathématiciens, je veux bien sûr parler du professeur Méninges... Professeur, je crois que vous allez traiter pour nous de votre découverte concernant la mesure de la surface d'un cercle.

Pardon ?
 Vous avez parlé
 de cercle, euh...
 plutôt de
 mesure. Ah !
 de surface...
 euh... je
 vois...
 O monde
 cruel ! Le
 professeur vient
 d'être la
 malheureuse
 victime d'un
 complot qui
 siège au centre
 de son cerveau.
 Son ennemi (le
 veul parler du
 trac) vient
 encore de
 porter une
 attaque subite
 au pauvre
 monsieur
 Méninges.
 Vite, il va
 devoir faire un
 petit tour au
 milieu des
 engrenages de
 son hémisphère
 cérébelleux. Où
 sont passées ces
 maudites
 formules ?
 Voilà, à
 gauche, deux
 engrenages plus
 loin, il aperçoit
 un signe
 cabalistique,
 c'est
 certainement un
 élément de la
 fugitive
 formule.

Le professeur se précipite sur l'engrenage, récupère l'élément, regagne un autre engrenage puis un autre puis... Ah ! Ça y est ! Voilà un second signe puis un troisième. La formule est presque complète. "Alors professeur, vous semblez avoir un moment d'hésitation ?".

- Non, non, pas du tout. Voyons... rT euh... excusez-moi ma langue a fourché... r' T... zut... ça n'est pas encore cela... T r'... oui, c'est ça... T r'... Ouf, le petit professeur vient d'éviter de peu une véritable catastrophe, son quotient intellectuel a failli passer de l'autre côté de la moyenne nationale, heureusement qu'il a su déjouer les pièges tendus par cet affreux trac...●

Testé sur **COMMODORE 64**

MICRO RHYTHM +

Utilitaire

Deux ans pour réunir tous les fonds nécessaires. Deux ans pour sélectionner les acteurs, sélectionner les lieux de tournage, réaliser la mise en scène...

Voilà que nous allons enfin pouvoir monter le film, notre film. Son thème ? Oh, rien de très profond, juste une saga du monde contemporain, près de nous dans la ville. L'idée germait en nous depuis plusieurs années, le décor était déjà planté au plus profond de nos têtes ; seule manquait la musique.

Il nous fallait un compositeur qui puisse à la fois créer des thèmes pour percussions et qui soit capable de composer une musique d'avant-garde.

Après de nombreuses recherches, nous avons fini par en dénicher un, un peu original certes, mais qui répondait tout à fait à nos attentes. Le film terminé, il ne nous restait plus qu'à enregistrer la bande originale et faire monter le générique.

Fiche technique

Génial ce nouveau jeu d'arcade. Enfin une idée qui sort de l'ordinaire. Les graphismes sont très sympas, l'animation très attirante, le tout rythmé par une super petite mélodie tirée tout droit d'une boîte à musique. A mettre entre toutes les mains (surtout celles des horlogers).

Quelle ne fut pas la surprise des premiers distributeurs de films et cinéphiles lorsqu'ils virent apparaître sur leurs écrans : "bande originale : Micro Rhythm +". Eh oui, c'était bien d'un logiciel qu'il s'agissait... Un utilitaire capable de vous jouer une musique atonale avec des instruments de percussion assez variés.

Enfin, cela dépendait un peu de l'utilisateur tout de même... Peut-être un musicien confirmé aurait-il pu programmer autre chose que ces thèmes d'avant-garde pour lesquels même Bela Bartok pouvait se sentir dépassé. Mais pour nous, l'essentiel était le film et les économies que nous avions réalisées en optant pour un logiciel plutôt que pour un véritable compositeur.●

Testé sur **COMMODORE 64**

Fiche technique

Jouez sur votre clavier de micro comme sur celui d'un piano, tout en sortant une musique pour instruments à percussion, voilà ce que vous pouvez faire avec ce logiciel. Ne cherchez ni un son digitalisé, ni des menus "mode d'utilisation", sinon vous allez être déçu par la pauvreté de l'utilitaire...



Lorsque je reprends mes esprits au petit matin, je ne sais pas très bien si j'ai fait un rêve merveilleux ou si je viens de réaliser un retour dans mes vies antérieures... Toujours est-il que je viens de remonter aux sources jusqu'à la douce période du roi Salomon.

Pourquoi douce me direz-vous ? Parce que je me situe dans un contexte bien particulier, très très proche du roi Salomon. Et qui dit roi Salomon dit... trésor, bien sûr ! Je vous reconnais bien là ! Les mots magiques vous mettent tout de suite des dollars à la place des yeux... Espèce d'Onc' Pécisou !

Seulement, n'allez pas croire que la course au trésor va se révéler être un jeu d'enfant ! Au contraire vous allez certainement friser tout comme moi la crise de nerfs. Car, pour espérer atteindre le commencement de la fin du long chemin qui vous mènera au trésor, vous devrez peiner corps et âme en tordant votre joystick en vous cassant les ongles et en vous arrachant les cheveux... Oh, le principe est fort simple : vous êtes dans une pièce parsemée de briques dont certaines sont destructibles ; vous devez vous en servir pour atteindre la clé qui vous ouvrira la porte du

SOLOMON'S KEY

Arcade



salut vers la prochaine pièce. Et chaque pièce franchie vous rapproche un peu plus de la fortune et de l'allégresse. Mais il y a quand même un petit os : chaque pièce est hantée par une ribambelle de personnages mythiques soit mais dangereusement mortels. Alors pour avoir une infime chance de parvenir au but fixé, une seule devise à respecter : bon pied, bon œil et réflexes à toute épreuve...●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Après une page écran superbe, vous accédez à des écrans classiques sur fond de murs de briques très colorés, heureusement ! L'animation est très rapide et la difficulté croissante ; la musique, quant à elle, se révèle un peu nasillard... En conclusion, ce jeu ne vous tiendra pas en haleine durant des semaines !

WORLD CLASS LEADER BOARD

Simulation

En ouvrant les volets sur ma verte prairie, je constate avec un immense plaisir que l'atmosphère matinale se prête particulièrement bien à un petit 18 trous... histoire de se mettre en forme pour la journée ! Comme d'habitude, je vais encore passer 5 bonnes minutes à effectuer mon choix de terrain. Voilà ce qui arrive lorsque 4 parcours exceptionnels sont à votre disposition ! Ayant autant envie d'eau que de verdure, je décide de me rendre au Doral Country Club, célèbre terrain surnommé le "Blue Monster" car il contient autant de pièces d'eau que d'herbe. Fort de cette décision, il ne me reste plus qu'à prendre mon caddy contenant les quatorze clubs disponibles et en avant pour l'exploit !



Malgré tout, n'ayant pas encore acquis un niveau de champion, je me contenterai de choisir celui d'amateur ce qui me permettra de me concentrer sur mon tir sans avoir à tenir compte de l'influence du vent sur la balle. Le terrain s'avance devant moi à perte de vue ; un peu anxieux, je me risque à sélectionner mon premier coup. Malheur ! Sans le faire exprès, je

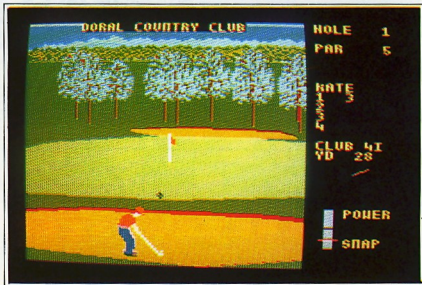
viens de faire un slice, fort joli d'accord mais très peu approprié à ma position actuelle... Résultat : ma balle va lamentablement se heurter contre un des nombreux arbres longeant tout le parcours. Je suis affreusement confus !

D'autant plus que maintenant, je me retrouve complètement coincé entre les arbres et je ne sais pas trop comment m'en sortir. Qu'à cela ne tienne ! Une petite vue aérienne du trou va me permettre de me réorienter. Il va vraiment falloir que je me concentre très fort pour essayer de réaliser le par qui représente le nombre de coups qu'un bon joueur doit frapper pour atteindre son trou. Pour terminer, si par hasard vous n'aimez pas pratiquer ce sport en solitaire, vous avez la possibilité de faire preuve de vos qualités réelles face à un, deux ou même trois adversaires... Alléchant, non ? ●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Cette nouvelle version de simulation de golf présente deux avantages certains : quatre terrains très intéressants avec une bonne précision de tir d'une part et un graphisme beaucoup plus fourni et plus joli que la première version de Leader Board d'autre part... Quant au bruitage, le luxe va jusqu'au son des balles contre les arbres ou dans l'eau. Somme toute, un bon investissement.



Voilà trois jours que je tente de battre mon propre record dans ce jeu, mais en vain. A chaque fois que le compteur affiche un score identique, plouf... je sombre dans les profondeurs d'où l'on ne revient pas... Pourtant, je suis sûr que l'on peut aller plus loin... Pardon ?

Vous pensez avoir atteint le score le plus élevé ? Parfait... Alors prenez une photo d'écran qui prouvera votre bonne foi (eh oui, on ne sait jamais, vous pourriez avoir la malencontreuse idée de tricher) et envoyez-la au journal. Ainsi, si vous détenez la pole position, vous connaîtrez la gloire de monter sur la plus haute marche du podium ARCADES...

Au fait, si vous désirez être reconnu de vos amis, joignez une photo d'identité à l'envoi du score et de la photo d'écran...



LES SUCCÈS

BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR

Genre : Aventure/Action. Age : pour tous.
POUR LA PREMIÈRE FOIS À L'ÉCRAN



Dans une trame d'aventure rythmée de scènes d'action, Blueberry est aux prises avec le spectre aux balles d'or. Le joueur est le meilleur en scène et le héros de cette très grande aventure qui représente un environnement majeur dans l'univers du logiciel de jeu. A commander et à recommander !



COMPIL "ACTION"

Genre : Wargame action et stratégie.
Age : pour tous.
Compilation de trois jeux d'action :
- OPÉRATION NÉMO, de l'action, des combats maritimes, terrestres ou aériens multiples, un grand réalisme.
- LE MYSTÈRE DE L'ÎLE PERDUE, du suspense, de l'action... James Debug doit démasquer la grande puissance coupable d'avoir déversé des programmes buggés dans un grand nombre de pays.
- DUEL 2000, 3 combats de difficulté croissante : karaté, combat de rue, affrontement de robot.

STARTING-BLOCK

Genre : simulation sportive. Age : pour tous.
Un grand logiciel de simulation sportive avec 5 épreuves différentes : course à pied, parachute, natation, cyclisme sur piste et saut à ski. Après l'entraînement, le joueur se mesure à 3 concurrents s'acharnant à ses côtés sous les vivas de la foule. Suivent le palmarès (mémorisé) et la remise des médailles.

DE FIN D'ANNÉE

EN DISQUETTES

ASTÉRIX CHEZ RAHAZADE

Genre : Aventure/Action. Age : pour tous.
UN NOUVEAU ALBUM, UN SUPER LOGICIEL



Le joueur est à la fois meilleur en scène, scénariste et auteur des aventures inédites d'Astérix le Gaulois renouvelées sans cesse à chaque partie. Au cours d'une épopée captivante recréée par 40 scènes minimum au graphisme d'une nouvelle génération, Astérix et ses amis ont mille et une heures pour venir en aide à la princesse Rahazade. Sauveront-ils Rahazade ? Un grand logiciel d'aventure (300 K) entrecoupé de scènes d'action, étonnamment fidèle au graphisme et à l'esprit de la bande dessinée.



BON DE COMMANDE à renvoyer avec votre règlement à
STAMP DIFFUSION - 17 RUE RUSSEL, 44000 NANTES

INDIQUER : vos quantités et le nom du matériel

Nom _____
Prénom _____

Adresse _____

Tél. _____

SIGNATURE _____

	THOMSON	q	AMSTRAD CPC	q	PC et COMP.	q	ATARI	q
ASTERIX	220 F		199 F		255 F		245 F	
BLUEBERRY	220 F		199 F		255 F		245 F	
STARTING-BLOCK	175 F		175 F		220 F		220 F	
COMPIL "ACTION"	195 F		180 F		-		-	

MONTANT TOTAL _____
 FRAIS PORT ET EMBALLAGE _____ 25 F
 PLUS DE 2 DISQUETTES _____ GRATUIT
 TOTAL A PAYER _____

WONDER BOY

Arcade



A travers les bois, à travers les plaines, au bord de la mer, sur le versant des montagnes, au milieu des déserts, il a bravé la peur, il a bravé la mort.

Il n'avait que son courage pour vaincre toutes ces embûches. Et quel courage !

Mais pourquoi s'est-il donné tant de mal, pourquoi a-t-il pris tant de risques ?

Pour moi, Tanya, enlevée par un roi brutal. Il a réussi, il m'a sauvée.

Ça n'a pas été facile vous savez...

Il a d'abord dû se battre contre les escargots géants. Ces gastéropodes étaient sans pitié pour mon petit Wonder-boy. Heureusement qu'il avait pu dénicher quelque part, derrière un arbre, une hache de guerre dont il pouvait dorénavant se servir pour terrasser ces mollusques aux cornes rétractiles. Souvent, il faisait le plein d'énergie en saisissant les fruits riches et sucrés de cette herbacée géante appelée bananier.

Il avait rencontré des phénomènes fantastiques tels que des totems en plein désert, des fraises flottant au-dessus de terrifiants najas, des cailloux dans lesquels se cachaient des objets utiles : un skateboard par exemple (on n'arrête pas le progrès...). Il avait dû éviter les énormes



rochers qui glissaient le long des pentes abruptes. Il avait maintes fois rencontré des feux qu'il devait enjamber au péril de sa vie.

Il avait puisé ses dernières forces dans le cœur d'un... artichaut...

Mais toutes ces embûches n'avaient pas empêché mon Super-Man, mon Roméo, mon Zorro, mon Wonder-boy de me sauver la vie, de m'arracher aux griffes de ce roi sans âme...

Testé sur SEGA ■



Fiche technique

Un bon moment à passer avec votre console et ce jeu d'arcade qui vous permet de changer de tableau très rapidement. Vous ne vous ennuierez pas tout au long de ces paysages qui varient sans cesse. L'animation, les graphismes et la musique sont très enfantins, ce qui donne au jeu un aspect très gai.

GHOST HOUSE

Arcade



L'allée est déserte, le vent souffle dans les branches des vieux ormes morts, j'avance péniblement dans la boue, il me faut contourner les cailloux, les arbustes qui entravent le passage. Au-dessus de ma tête le cri d'un hibou déchire la nuit. Revêtu d'un grand manteau sombre, sur l'épaule un grand sac vide, je me dirige vers le manoir. Dans la lueur des bougies, j'aperçois le comte, derrière sa fenêtre. Mon expédition nocturne doit rester totalement secrète, le maître de ces lieux ne doit pas me savoir céans, sinon... Mais je n'ose pas y penser.

Les branches craquent, sept chauves-souris tournent autour de moi. Sept... un chiffre magique, un chiffre maléfique.

Ce soir est soir de pleine lune, il est minuit. Le comte se prépare à se transformer en être assoiffé d'hémoglobine. Cette nuit, il va hanter les couloirs du manoir en quête de sang tiède. J'ai choisi cette dangereuse soirée afin de découvrir le trésor caché du comte Dracula.

En effet, cette nuit, il ne descendra pas dans le souterrain du château, il préférera aiguïser ses dents et pénétrer dans la chair fraîche du cou de ses victimes.

Pour éloigner ce vampire de mon chemin, j'ai sur moi une médaille représentant une croix et, dans la poche de mon manteau une gousse d'ail. Je ne dois pas m'aventurer près du cimetière car les ancêtres du comte pourraient sortir de leur cercueil et me vider de ma substance écarlate. La porte du manoir n'est pas fermée, c'est ma chance. Elle bat avec le vent

et grince à chaque fois qu'elle s'ouvre sur cet univers lugubre.

Je dois profiter de la faiblesse d'une bougie pour m'infiltrer dans le sinistre corridor.

A pas de loup, je me glisse à l'intérieur de la bibliothèque.

Une odeur de papier moisi, un parquet qui craque sous chacun de mes pas, la complainte du vent dans la cheminée... j'ai peur.

Le comte m'a peut-être entendue... Rapidement je rejoins la porte du souterrain. Ouf... Personne ne me suit, ma respiration reprend son rythme habituel lorsque soudain... une

énorme toile d'araignée m'oblige à rebrousser chemin. Je fuis vers une sortie, hélas ! Les fantômes du manoir se lancent à ma poursuite. Je frappe à gauche, à droite, je cours, tombe, me relève, descends le long des barreaux d'une échelle, m'élance le long d'un couloir lugubre, évite les feux-follets, me heurte aux parois de ce manoir hanté.

Trop tard, je n'aurai pas le trésor et de toutes façons qu'importe, je sais que je vais périr d'un instant à l'autre sous les dents de ce vampire cruel, sous les dents de Dracula.

Testé sur SEGA ■

Fiche technique

Rien de très terrifiant dans ce jeu au thème lugubre. Les dessins sont plutôt drôles, la musique très soul-music, l'animation n'a rien d'extraordinaire mais l'ensemble donne un chouette jeu d'arcade. Hémophiles s'abstenir...



EXCITEBIKE

Simulation

L'autre jour, à l'heure du déjeuner, je me proménais dans les couloirs immenses d'un centre commercial, léchant au passage quelques vitrines aux couleurs chatoyantes lorsque j'aperçus à quelques pas de moi, un visage qui me rappelait quelqu'un. Après quelques secondes d'hésitation, je parvins à lui mettre un prénom : Antoine.

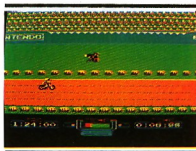
Non, non pas le chanteur ! Mon Antoine est lui aussi très célèbre mais dans un milieu très différent de celui du show business. Antoine est ce que l'on pourrait appeler un pilote professionnel. En effet, il passe tout son temps sur les circuits motocyclistes de France et de Navarre.

"Il doit gagner beaucoup d'argent" me direz-vous. Eh bien là, je vous arrête tout de suite. Il ne gage rien du tout (ou quelques primes une fois sur quatre) et en plus, il dilapide toute sa fortune dans l'entretien de la moto. Puisque je le connais de longue date pour avoir la même passion que lui, je suis allée à sa rencontre et nous avons discuté... moto. (Ça va de soi). Et c'est en ces termes de professionnel qu'il m'a relaté ses dernières épreuves. Ecoutez plutôt...

"Ça y est la saison est terminée... J'crois la finir sans gamelle mais la semaine dernière, aux essais qualif" je me suis fait mettre un tour par les deux premiers. Ça m'a agacé... Alors j'ai mis la poignée dans l'coin et je suis

passé taquet devant les tribunes. Devant moi, j'ai vu Serge et Roger, j'ai voulu les rattraper mais j'me suis fait taxer par Jean-Patrick, tu sais, c'lui qu'aime pas le café en poudre... Juste après la courbe, j'ai dérapé dans une flaque de boue, ça m'a ralenti. Ensuite, j'ai pris le premier tremplin, le second, bref tout allait bien et puis en atterrissant, ma bécano est retombée sur un tas de ferraille. C'était la moto de ton frangin. J'me suis pas retourné, j'ai continué parce qu'il fallait que j'rattrappe Roger... Mais en arrivant dans une flaque d'eau : flic, flac, galette... J'ai tordu la fourche, cassé le carénage, percé la combarde, enfin tu vois j'avais encore gagné mes courbatures que j'ai eus depuis...". Pour ceux qui n'auraient pas bien compris le vocabulaire châtié de mon ami, ce n'est pas la peine de prendre un dictionnaire...

Voici la traduction de certains termes :



- gamelle : chute ;
- essais qualif : essais pendant lesquels le concurrent doit se classer parmi les premiers de la manche afin d'être sur la ligne de départ pour la course officielle ;
- mettre la poignée dans l'coin : aller le plus vite possible ;
- passer taquet : résultante de l'action précédente... ;
- se faire taxer : se faire dépasser par un autre concurrent ;
- flic flac galette : dérapage incontrôlé se finissant par une chute spectaculaire ;
- combarde : combinaison de cuir. C'est un sport très dur la moto... Mais jugez en plutôt en chargeant Excitebike sur votre micro et attention : gamelle...



Testé sur NINTENDO



Fiche technique

Excitebike est le premier jeu que je teste sur Nintendo, aussi ne puis-je pas le comparer aux autres produits de la nouvelle gamme. Toutefois, le graphisme m'a beaucoup plu, l'animation est aussi sympa que les couleurs, les détails sont fidèles à la réalité : caméraman qui suit le passage d'un coureur, roue arrière à l'arrivée, ombre de la moto au dessus du tremplin, éclaboussures de boue lors du passage d'une moto dans une flaque. Bref, du travail soigné accompagné d'une chouette musique.

DUCK HUNT

Simulation

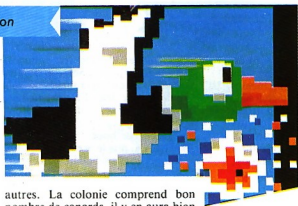


Les dernières brumes de chaleur se sont dissipées, les premières gelées du matin recouvrent d'une robe argentée les herbes et les feuillages. Ça et là, des araignées ont tissé leur toile aux perlettes de cristal. Le fond de l'air est frais (laïo laïo...). Pas question de faire une grasse matinée en ce dimanche d'automne : je pars à la chasse.

J'ai revêtu pour l'occasion ma tenue de guerrier, chassé mes bottes de caoutchouc. Je n'ai pris dans ma gibecière que le strict minimum : un sandwich jambon beurre, une boîte de sardines à l'huile, une petite bouteille de rouge (enfin, petite...) un litre quoi... et deux paquets de cartouches. Tuloupp, mon chien est heureux, il va enfin pouvoir sortir du chenil.

Ce matin, nous allons nous diriger vers les marais, j'y ai repéré quelques familles de "colverts". Vous savez, les jolis canards dont le cou aux reflets bleus et verts ressemble à du métal poli.

Tuloupp court d'un buisson à l'autre pour y repérer les odeurs de gibier. Soudain derrière une haie de roseaux s'envolent deux superbes canards. Je saisis mon arme, j'épaule, je vise, je tire... Trop tard, les deux volatiles s'en sont allés. Tant pis, nous réussissons bien à en dénicher quelques



autres. La colonie comprend bon nombre de canards, il y en aura bien trois ou quatre pour moi.

10h30, voilà plusieurs heures que je marche, j'ai les bottes pleines de boue, mon fusil me semble plus lourd et j'ai dans ma gibecière deux superbes canes.

Elles n'ont pas, comme leurs acolytes masculins cette belle couleur métallique mais qu'importe quand elles sortiront de la cocotte, entourées de tendres petits navets, et de bonne sauce, la couleur du cou n'aura plus la moindre importance.

Je vais me reposer un peu, profiter de ce tronç d'arbre pour m'asseoir et prendre une petite collation. A mes côtés, Tuloupp pousse un petit soume. Il l'a bien mérité, brave toutou...

Mais qu'entends-je ?

Derrière moi, à moins de dix mètres, vient de s'envoler un magnifique colvert, puis un autre.

Je pose ma boîte de sardines, jette

charge mon fusil et je vise un second canard, un peu moins gros mais tant pis, ce sera toujours bon à pendre...

Enfin, s'il ne m'échappe pas... Il m'a échappé. Tuloupp, que la première détonation a réveillé en sursaut rit aux éclats.

Vous ne me croyez pas, vous pensez que j'ai encore trop bu...

Eh bien chargez Duck Hunt et vous verrez que je ne mens pas : mon chien rit, parce que... mon chien c'est quelqu'un

Testé sur NINTENDO ■

Fiche technique

Après vous être entraîné au ball-trap en visant des assiettes (ou pigeons d'argile), vous allez tenter d'abattre un ou deux canards (au choix) à l'aide de votre pistolet à rayons. Votre chien vous les rapportera ou... rira si vous les avez laissés fuir. Des couleurs très vives, une animation bien réaliste, un programme très gai avec une super musique. Un jeu simple mais marrant...



SOCCER

Simulation

Q uatre mois que j'économisais pour m'offrir le billet d'avion : Paris-Mexico-Paris. Quatre mois durant lesquels je ne suis jamais allé au cinéma, durant lesquels je ne suis jamais sorti en boîte de nuit. C'est qu'il faut se serrer la ceinture si l'on veut assister à la coupe du monde de football. Aujourd'hui, dans l'avion, j'ai relu tous les articles concernant le Mondial. Je sais tout ! De la blessure de l'arrière gauche brésilien au dernier carton rouge du libéro ouest-allemand ; je sais tout ! Bon d'accord, je n'assisterai ni à la demi-finale ni à la finale, je ne suis pas assez riche... Mais tant pis, je vais être l'un des cinquante mille spectateurs du match France-Italie. Je crois que j'en aurai pour mon argent.



L'Italie est donnée vainqueur. Hum, moi je n'y crois pas trop. Vous avez vu leur gardien de but ? Nul... Et leurs arrières ? Aucune technique de jeu.
Le jour du match arrive enfin... Après trois heures d'attente dans les gradins, voici enfin venu le moment où nous allons découvrir devant nous, sur le gazon fraîchement tondu, les deux équipes qui vont s'affronter. Les

deux hymnes nationaux retentissent tour à tour, on salue les arbitres : un vrai cérémonial. C'est émouvant. Le coup d'envoi est donné, nous voici partis pour les quarante-cinq premières minutes.

Trois minutes de jeu, la balle est toujours dans notre camp, les Français n'ont pas encore mené de belles actions, mais comme le dit la morale de ce brave La Fontaine : rien ne sert de courir... Tout de même, lorsqu'il s'agit d'un match de coupe du monde, mieux vaut être lièvre que tortue.

Ah, si l'avant-centre bordelais n'avait pas dû subir cette intervention au genou ! Nous n'en serions pas là.

Dix-septième minute de jeu, les Italiens font le pressing, leur marquage individuel est d'une efficacité à toute épreuve, impossible pour nos joueurs de construire une bonne action.

Et puis cet arbitre bulgare... Il ne cesse de casser le jeu par des coups de sifflets intempestifs... et toujours en leur faveur. Et cette chaleur ! Nos pauvres joueurs n'y sont pas habitués. C'est qu'il fait plus chaud en Italie !

Quatre-vingt-septième minute de jeu : magnifique, splendide, le plus beau but de ce Mondial.

A trois minutes de la fin, les Français ont sauvé l'honneur et de quelle façon !

Bon, bien sûr les Italiens seront demi-finalistes mais par quel hasard : trois buts médiocres, marqués dans des conditions douteuses : du football à l'italienne quoi !

Testé sur NINTENDO ■

Fiche technique

Pour les dingues de football, voici un logiciel bien attrayant : le graphisme et l'animation sont bien réalisés, sans raffinement toutefois.

La musique est très entraînante : pénalités, corners, coups-francs y seront rythmés dans la joie.





DU NOUVEAU
DANS L'OUEST
DE PARIS

**COCONUT
ETOILE**

41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine

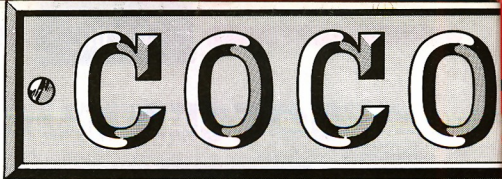
IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

**COCONUT
REPUBLIC**

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

**TOUS OUVERTS DU
LUNDI AU SAMEDI
DE 10 H à 19 H**



AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	COMMODORE 64	APPLE	IBM PC/COMPATIBLES		
COMPLIATIONS - IMAGINE ARCADE HITS ALL STAR HITS N 2 STAR GAMES 2 AMSTRAD GOLD HITS N 2 OCEAN ALL STAR HITS HIT PACK HIT PACK 2 HIT PACK 3 6 PACK VOL 2 KOMAMI GREATEST HITS THEY SOLD A MILLION THEY SOLD A MILLION 2 THEY SOLD A MILLION 3 PACK / ORICEL N. 4	COMPLIATIONS ALL STAR HITS N 2 IMAGINE ARCADE HITS ALBUM EPX GAME SET AND MATCH STAR GAMES 2 AMSTRAD GOLD HITS N 2 OCEAN ALL STAR HITS HIT PACK HIT PACK 2 HIT PACK 3 ACADEMY ARMY MOVES ACE OF ACES ARKANOID BIVOUAC BARBARIANS BALL BREAKER BOMBACK 2 CALIFORNIA GAMES CHARI V DIAM S CONVOY RAIDERS COBRA CAMELOT WARRIOR DEATH WISH 3 DEATH WISH ENDURO RACER ENDURO RACER GAMES OVER GREAT ESCAPE GAUNTLET HYDRO N GOBLINS INDIANA JONES INFILTRATOR JACK THE HIPPER 2 JACK THE HIPPER KRACKOUT LE TALISMAN D'OSIRIS LES DIEUX DE LA MER LEADER BOARD MYSTERY OF THE NILE MISSION MASK MARCHE A L'OMBRE MAD MAX METRO CROSS MARBLE MADNESS CONST. KIT NEMESIS PAPERBOY PROHIBITION QUARTET RARE RENEGADE ROAD RUNNER SOLIDER'S KEY SURVIVOR SLAP FIGHT SAMURAI TRILOGY STARBUCK SABOTEUR 2 STRIKE FORCE COBRA - SUNGLASS SYGMA 7 SHADLN'S ROAD SILENT SERVICE STARGLIDER THRONE OF FIRE TUER N'EST PAS JOUER TANK TAL PAN TENEBRES TRAILER (878) VICTORY ROAD WORLD CLASS LEADERBOARD WORLD GAMES KEYVIOUS ZYNAPS	POWER CARTRIDGE ACE 2 ARMY MOVES ARKANOID AUSTERLITZ ACE OF ACES BATTLE SHIPS BUBBLE BOBBLE BISMARK BATTLE CRUISER BARBARIANS CALIFORNIA GAMES CONVOY RAIDERS DEATHWISH 3 DEFENDER OF THE CROWN DESTROYER EPX EPX ENDURO RACER FLIGHT SIMULATOR II N FR GAME SET AND MATCH QUARTET GARD OF THEEVES GAME OVER GREAT ESCAPE GRAND PRUI 500C GUNSHIP MURDER ON MISSISSIPPI H M S PEGASUS GAUNTLET HIT PACK HIT PACK 2 HIT PACK 3 INDIANA JONES INFILTRATOR JACK THE HIPPER 2 JAIL BREAK KAMFFGRUPPE KOMAMI GREATEST HITS LIVINGSTONE LAST NINJA LA GESTE D'ARTILLAC LEADER BOARD MYSTERY OF THE NILE MEAN CITY LE MEGA APOCALYPSE MAG MAX METRO CROSS PIRATES RENEGADE RYGAR RED L E D ROAD RUNNER REYS SUPER SPRINT SOLIDER'S KEY STARBUCK STAR GAMES 2 SUPER SOCCER SLAP FIGHT SNAP DRAGON SAMURAI TRILOGY SHORT CIRCUIT STRIP WARRIOR SILENT SERVICE TRANSOR STRACK & FIELD TIGER N'EST PAS JOUER THE FIFTH QUADRAN TOP GUN TAL PAN TOMAHAWK THE PAWN ULTIMA 1 ULTIMA 3 ULTIMA 4 WARGAME CONSTRUCTION SET WORLD CLASS LEADERBOARD WONDERBOY WIZBALL WORLD GAMES XYS	C / D ALTERNATE REALITY A R. THE DUNGEON BARO'S TALES BARO'S TALES 2 BLACK CALDRON BATTLE CRUISER BLUE POWDER GREY SMOKE COMMANDO CHESSMASTER 2000 DECISION IN THE DESERT DESTROYER EXCALIBUR QUEST FANTASY FOOT STATION GLOBE TROTTER GUILD OF THIEVES LIGHT SIMULATOR 2 F15 STRIKE EAGLE H M S PEGASUS INFILTRATOR JET KARATEKA KING QUEST 3 L'ARTE DU MURDER LITTLE COMPUTER PEOPLE LA GESTE D'ARTILLAC MURDER ON MISSISSIPPI MARBLE MADNESS MOEBIUS NATO COMMANDER OGRE PHANTASIE 3 PORTAL ROADWARR 2000 ROADWARR EUROPE SUCK CRAZED SUPER BOULDERDASH SUBBATTLE SIM SKYFOX SOLO FLIGHT STARGLIDER SILENT SERVICE SUMMER GAMES SUMMER GAMES 2 THE PAWN UNDER FIRE ULTIMA 1 ULTIMA 3 ULTIMA 4 WORLD CLASS LEADERBOARD WORLD TOUR GOLF WILBERDISE WINTER GAMES WIZARD GROWN	AUTODUEL ALTERNATE REALITY A R. THE DUNGEON BARO'S TALES BARO'S TALES 2 BLACK CALDRON BATTLE CRUISER BLUE POWDER GREY SMOKE COMMANDO CHESSMASTER 2000 DECISION IN THE DESERT DESTROYER EXCALIBUR QUEST FANTASY FOOT STATION GLOBE TROTTER GUILD OF THIEVES LIGHT SIMULATOR 2 F15 STRIKE EAGLE H M S PEGASUS INFILTRATOR JET KARATEKA KING QUEST 3 L'ARTE DU MURDER LITTLE COMPUTER PEOPLE LA GESTE D'ARTILLAC MURDER ON MISSISSIPPI MARBLE MADNESS MOEBIUS NATO COMMANDER OGRE PHANTASIE 3 PORTAL ROADWARR 2000 ROADWARR EUROPE SUCK CRAZED SUPER BOULDERDASH SUBBATTLE SIM SKYFOX SOLO FLIGHT STARGLIDER SILENT SERVICE SUMMER GAMES SUMMER GAMES 2 THE PAWN UNDER FIRE ULTIMA 1 ULTIMA 3 ULTIMA 4 WORLD CLASS LEADERBOARD WORLD TOUR GOLF WILBERDISE WINTER GAMES WIZARD GROWN	ARKANOID ANNALS OF ROME ACE OF ACES ANCIENT ART OF WAR ARTIFAK BALANCE OF POWER BASKETBALL BOB WINNER COMMANDO COMPUTER DIPLOMACY CHESSMASTER 2000 CHAMPIONSHIP GOLF DES CHIFFRES ET DES LETTRES DEFENDER OF THE CROWN DESTROYER DUNGEONS SYSTEME INFILTRATOR FLIGHT SIMULATOR SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM TUNITE GUNSHIP YETTSBURG GULF STRIKE INFILTRATOR JET KING QUEST II LUNAR EXPLORER MISSION MARBLE IN SERIES MEURTRE A MADNESS M & T PROHIBITION PINBALL WIZARD PORTAL PAC MAN PAC MAN 2 PAC MAN 3 ROADWARR 2000 SAPENS SABOTEUR 2 STARGLIDER STAR FLIGHT SPACE QUEST SILENT SERVICE TOP TUR TRIVIAL PURSUIT ULTIMA 3 ULTIMA 4 WORLD CLASS LEADERBOARD WORLD TOUR GOLF WILBERDISE WINTER GAMES 10TH FLOOR	CONSOLE NINTENDO : + 2 JOYSTICKS + CARLE PERITEL + MARIO BROS 1190 CONSOLE NINTENDO DE LUXE : + ROBOT T.O.B. + PISTOLET A RAYONS + 2 JOYSTICKS + CARLE PERITEL + GYROMITE + DUCK HUNT 1990 BASEBALL CONQUEST KONG DONKEY KONG JR. DONKEY KONG 3 EXTERMINATE GOLF KING FURY MARIO BROS MADYBORDER POPEYE PINBALL SUPER MARIO BROS SOCCER SPORTS SERIES TENNIS

Ce concours mensuel est ouvert à tous les lecteurs d'Arcades. Ne peuvent participer au concours les personnels du groupe et les personnels des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels. Les réponses doivent figurer sur ce bulletin.

HAMMAMET ►



- 1 • D'où vient le nom Arcades en informatique ?

- 2 • Quel est l'auteur du jeu "COBRA" ?

- 3 • Le nom du réalisateur dont le film a été exploité sous forme de jeux par Cobra Soft :

- 4 • Donnez le mois et l'année de la création d'UBI SOFT :

- 5 • Dans quel pays est fabriqué la console NINTENDO ?

- 6 • Le nom du sportif qui orne la jaquette du jeu "Les dieux de la mer" :

- 7 • Qui est OSIRIS ?

- 8 • Où se passent les derniers méfaits de "Jack the nipper" ?

- 9 • Citez deux disciplines du jeu "California games" :

- 10 • Indiquez le nombre de bonnes réponses reçues :

Renvoyez cette page à CONCOURS MENSUEL ARCADES – Editions SORACOM – BP 11 – 35170 BRUZ.
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.
Dernier délai le 30 novembre 1987.

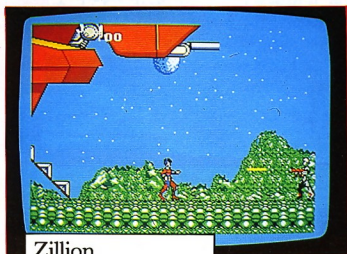
NOM _____ Prénom _____

Adresse _____ Ville _____

Code Postal _____ Signature _____



SEGA, UN CERVEAU QUI A SU



Zillion

Délivrez vos compagnons et dirigez-les pour détruire le camp ennemi. Chaque fois que vous changez de personnage, vous entrez dans un monde nouveau.



Control Stick

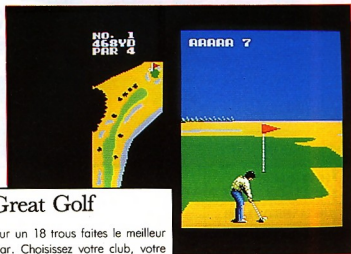
Le joystick des joueurs exigeants. Allez encore plus loin.



NOUVEAU

Missile 3 D

Se joue avec les lunettes 3 D et le pistolet. Votre mission est d'arrêter avec votre laser les missiles nucléaires en pleine course.



Great Golf

Sur un 18 trous faites le meilleur par. Choisissez votre club, votre direction, mais attention au vent.



Quartet

Abattez vos ennemis et rapportez le trésor perdu de votre colonie spatiale. Vous pouvez jouer à deux dans cette aventure à suspense.



Lunettes 3 D

Enfin le relief sidérant de réalisme. Votre écran rentre dans une autre dimension.

Distributeurs cartouche:

VISUEL PLUS
10, rue Louis Vicat 75015 PARIS
(1) 45 30 29 67

DPMF Diffusion
6, rue de Bellevue 92100 BOULOGNE
(17 48 25 79 15

EN VENTE:
AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT

CORA
EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLYE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA
55, av. Jean Jaurès 75019 PARIS
- (1) 42 03 37 37

BIEN S'ENTOURER



Gangster Town

Agent du FBI vous pourchassez un gang dans des courses poursuites en ville, dans des bars et des night-clubs.



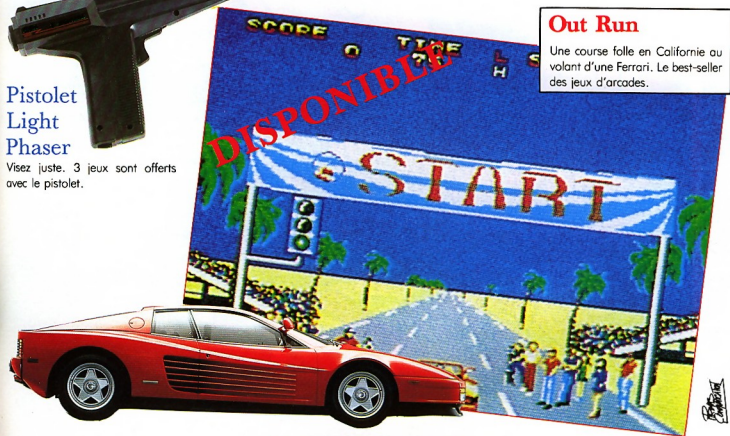
Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.



SDI

La guerre des étoiles version défense américaine. Détruisez les missiles adverses grâce à vos satellites.



Out Run

Une course folle en Californie au volant d'une Ferrari. Le best-seller des jeux d'arcades.

SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

Dossier





Joysticks à Gogo

Principal accessoire de l'ordinateur ou de la console de jeu, le joystick est également l'un des moins chers. Sans lui, il est impossible de jouer en faisant de bons scores. Pour tous les candidats au podium d'Arcades, voici une sélection de joysticks testés par les membres de la rédaction, aussi avant de commander le vôtre, lisez les conclusions de notre Docteur Tournevis.

Des champions vous diront qu'ils utilisent plusieurs joysticks différents, qu'ils sélectionnent en fonction de leurs jeux favoris. Les simulations sportives telles "Summer Games" ou autres, requièrent l'utilisation de joysticks dont la robustesse est à toute épreuve. Pour "UFO" ou "Hyperblob", on choisira un joystick offrant une bonne précision.

A quoi ressemble un joystick ? Gag ! Il nous prend pour des c... ou quoi ? Vous fâchez pas, j'explique ! Le joystick est, en général, composé d'une embase, d'un manche et d'un ou plusieurs poussoirs de tir. On distinguera les joysticks qui tiennent dans la main, de ceux que l'on peut poser sur une table. Le manche du joystick actionne des contacts, autorisant le déplacement dans 4 ou 8 directions ; les 4 directions principales étant Nord, Sud, Est, Ouest ; il sera important de juger la précision de positionnement entre ces 4 directions principales. Pour les diagonales, 2 switches sont actionnés simultanément. Le poussoir de tir est indépendant des autres. Sur certains modèles, on trouvera un dispo-

sitif de "tir automatique à répétition" composé d'un circuit électronique générant des impulsions qui simulent l'appui sur la commande de tir. Attention toutefois : dans certains cas, les ordinateurs n'aimeront pas ce dispositif (en particulier les CPC d'Amstrad qui "lisent" la position du joystick en même temps qu'ils testent le clavier).

La robustesse du joystick dépend en partie de l'axe sur lequel est monté le manche : s'il est en métal il y aura peu de risque de casse. Par contre, s'il est en plastique gare à la longévité du joystick ! Les contacts pourront être composés par de simples lames flexibles, assurant la liaison électrique (c'est la simplicité) ou par des microswitches, gage d'une meilleure fiabilité.

L'embase a aussi son importance. Selon les jeux, il sera important de disposer d'une main de libre pour accéder au clavier. Dans ce cas, un joystick de table sera apprécié, surtout s'il dispose de ventouses assurant sa fixation sur une surface lisse. Confié à des enfants, le joystick doit pouvoir tenir dans leurs petites mains : il y a peu de modèles adaptés à la morphologie des plus petits et ça, les constructeurs ne l'ont pas encore compris.

Tiens, en parlant des constructeurs, que penser des joysticks proposés par les fabricants d'ordinateurs ? Nuls ! En général, ils sont nuls ! Souvent réalisés à l'économie, ils ne résistent pas longtemps ou ont des formes peu adaptées. Chez Thomson, Amstrad, ou Sinclair (pour le Spectrum) on ne mise pas sur la fiabilité. Chez Nintendo ou Séga, les joysticks livrés avec

les consoles peuvent être mis entre les mains des enfants : ils sont minuscules ! Zéro pointé ! Autre qualité, l'esthétique, qui fait que l'on tombera parfois sous le charme d'un modèle aux couleurs ou à la forme attrayante. Après tout, on peut aimer l'originalité ! Quant au dernier critère, le prix, s'il a son importance ne doit en aucun cas faire acheter un produit qui ne durera pas longtemps !

Les joysticks pour PC et Compatibles

Les PC et leurs Compatibles (ou encore les Apple...) utilisent des entrées joysticks dites "analogiques". Alors que, sur la plupart des ordinateurs, les joysticks fournissent une information en "tout-ou-rien" (contact fermé ou contact ouvert). Sur les PC, le signal est une tension proportionnelle à la position du manche. Le composant principal du joystick PC est un potentiomètre. De sa qualité dépendra la précision du positionnement du mobile sur l'écran. Avec ce système, il faut introduire une nouvelle donnée : la position du point zéro qu'il faut régler en fonction de chaque jeu et de l'ordinateur. Ce réglage s'effectue au moyen de "trimmer" agissant l'un en X (horizontalement), l'autre en Y (verticalement). Souvent, les logiciels utilisant un joystick proposent une phase "d'étalonnage". Les contacts de tir sont, eux, tout-à-fait classiques. Nous avons retenu 3 modèles présentant chacun des caractéristiques différentes. Notre préférence irait cette fois pour le "Spectravideo" présentant l'avantage de tenir sur une table (pratique pour le Flight Simulator !).

MAGNUM MASTERTRONIC ~



Support : Main

Tenue en main assez délicate à cause d'un poids excessif vers l'avant, accentué par une sortie du câble de liaison par l'avant provoquant un déséquilibre.

Trop gros pour des mains d'enfants.

Manche : Débattement faible mais nécessitant un effort important. Terminé par un renflement. Le pousoir de tir tombe sous le pouce : c'est pratique mais pas pour les jeux rapides car le pouce n'est pas un doigt agile.

Contacts : Des microswitches au contact franc. Les positions intermédiaires sont un peu difficiles à trouver.

Fiabilité : Moyenne

Prix : 149 F / Ordividuel

Support : Main

Il épouse parfaitement la forme de la main. Seuls les gauchers (et si on pensait un peu à nous ?) seront frustrés ! Tient même dans la main d'un enfant.

Manche : Petit mais débattement précis ne demandant pas d'effort. La boule d'extrémité empêche les doigts de glisser. Le pousoir de tir tombe sous l'index ce qui convient aux jeux demandant de la rapidité.

Contacts : Microswitches semblant être de très bonne qualité. Les positions intermédiaires sont assez faciles à trouver.

Fiabilité : Très bonne

Prix : 160 F / Ordividuel

~ SPEEDING KONIX



SWITCHJOY ~

Support : Table

Equipé de 3 ventouses qui tiennent bien.

Manche : Très bon débattement et, qui plus est, ne demandant pas un gros effort.

Un pousoir de tir est situé en haut du pommeau du manche (ne marche pas avec tous les jeux). Un second pousoir est disposé sur le socle.

Contacts : Microswitches. Les positions intermédiaires sont très faciles à trouver.

Fiabilité : Bonne

Prix : 185 F / Ordividuel



Support : Table

Pas de ventouses mais des caoutchoucs antidérapants.

Manche : Terminé par une boule, son contact est agréable mais il est un peu dur à manipuler. Les 2 poussoirs de tir situés sur le socle sont un peu trop sensibles.

Contacts : Microswitches précis. Positions intermédiaires un peu difficiles à trouver.

Fiabilité : Assez bonne.

Prix : 170 F / Ordividuel

Support : Main

La prise en main est agréable ; son poids et son volume raisonnables le rendant accessible aux petites mains.

Manche : Un petit peu dur mais de forme agréable. Le poussoir de tir est très bien situé et se manipule un peu comme la gâchette d'une arme à feu.

Contacts : Microswitches mais hélas, les directions intermédiaires semblent peu précises.

Fiabilité : Moyenne

Prix : 129 F / Micromania

Support : Main.

Vu sa forme, il ne peut que tenir dans la main !

Et même dans les plus petites... Bonjour, l'agressivité !

Manche : Il est court et métallique, donc très solide. Il peut être actionné par le pouce (si vous avez des grandes mains).

Le pouvoir de tir est long puisqu'il simule le levier de la grenade. La goupille, elle, ne sert à rien.

Contacts : Microswitches - les positions intermédiaires sont très faciles à trouver.

Fiabilité : Très bonne, vu la solidité de l'ensemble.

Prix : 249 F / Ordividuel

TERMINATOR



Les choix de la rédaction

Si vous êtes prêt à payer pour l'originalité, offrez-vous "Terminator" ; il épatera vos amis et, qui plus est, vous rendra de bons et loyaux services. Rambo, va ! Sinon, nous vous suggérons de pencher pour le Speedking Konix.

Support : Table.

Equipe de 4 ventouses assurant une bonne fixation. Assez encombrant mais d'un design agréable.

Manche : Terminé par un pommeau, son retour en centre est assuré par des ressorts de rappel.

Deux trims à glissière permettent le centrage à zéro.

Deux poussoirs "Fire" sont disposés sur le socle. De plus, on trouve un "autofire" débrayable à 2 vitesses et, chose à signaler, un inverseur gauche-droite qui comblera les gauchers (j'irai des demain bruler un cerge pour SVI).

Support : Table

4 pieds en caoutchouc assurent sa stabilité. Le boîtier est entièrement métallique donc d'une robustesse exemplaire.

Manche : Les fans de radiocommande reconnaîtront le type de manche utilisé. Il pourra être saisi même par les plus petits doigts. Il revient au centre automatiquement. 2 trims assurent le centrage.

Deux poussoirs "fire", un rouge et un bleu équipent le support.

Contacts : Poussoirs de bonne qualité.

Fiabilité : Très bonne.

Prix : NC



Support : Main

De forme anatomique étudiée, il pourra être utilisé même par les petits.

Manche : Très doux à manipuler, son retour automatique au centre peut être débrayé mécaniquement.

Un poussoir permet d'effectuer la procédure de centrage électrique.

Deux poussoirs "fire" tombent sous l'index et le majeur mais sont un peu durs à actionner.

Contacts : Bonne qualité

Fiabilité : Bonne (sauf peut-être pour le débrayage du retour automatique au centre).

Prix : NC

Le choix de la rédaction

Nous avons adopté le Spectravidéo depuis quelques mois et il nous plaît bien.



**SPEEDKING PC
KONIX**

SUPER-DEFI-DE-NOEL

KONAMI

Support : Table.
équipé de 4 ventouses
bonne fixation. Assez
mais d'un design agré

Manche : Terminé par
son retour en centre est
ressorts de rappel.
Deux trims à glissière
centrage à zéro.
Deux poussoirs "Fire
sur le socle. De plus
"autofire" débrayable
chose à signaler, un in
droite qui comblera le
des demain brûler
SVI).

COMBAT SCHOOL



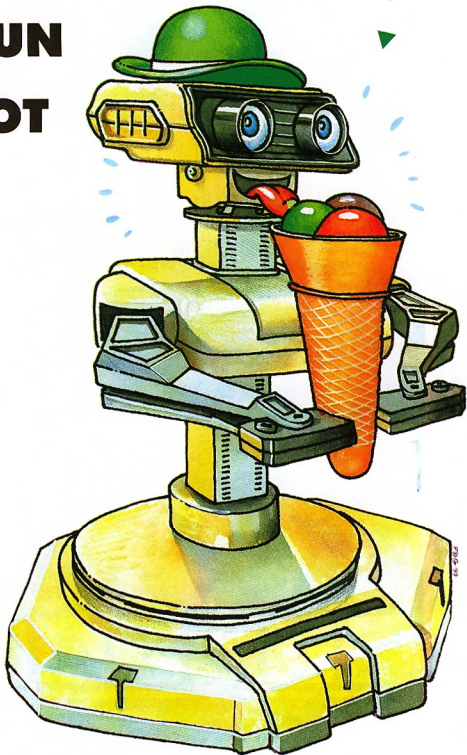
ocean

NINTENDO : DES JEUX ET UN ROBOT

Nintendo : ce nom vous dit quelque chose ? Ah, oui, les consoles de jeu. Un spot publicitaire à la TV, des emballages au look sage dans les magasins : Nintendo débarque en Europe. Peu connu à ce jour dans notre pays, le constructeur asiatique s'est pourtant taillé une part importante du marché mondial de la console vidéo. Valeur sûre dans ce domaine, il a tenu bon le cap pendant que ses concurrents s'effaçaient face à l'ordinateur. Il est vrai qu'une majeure partie des machines d'arcades implantées dans notre petit monde porte son logo.

L'habit ne fait pas le moine. La console Nintendo, parée de couleurs grises, aux formes sages, ne ressemble pas à une machine à jouer. Et pourtant ! A la regarder, on penserait plutôt à un quelconque magnétoscope, simplifié à outrance. Ce sentiment est accentué par le chargement frontal des cartouches de jeu sur la console. Une trappe se soulève, laissant apparaître l'emplacement où viendra se loger la cartouche.

Faisons ensemble le tour du propriétaire. Sur la face avant, on ne trouve que 2 boutons. Le premier est le commutateur de mise sous tension. Le second est une commande de réinitialisation. Un voyant lumineux sert de témoin d'alimentation.



Lorsqu'il clignote, c'est que la cartouche est mal introduite. Toujours sur la face avant, à droite, se trouvent 2 prises destinées à recevoir les joysticks. Hélas, elles ne sont pas à la norme classique "Atari".

L'habit ne fait pas le moine.

Ceci représente un inconvénient important car il est impossible d'utiliser des joysticks autres que ceux fournis avec la console. Il est vrai que ces joysticks sont aussi dotés de commandes particulières et il serait difficile de les remplacer.

A l'arrière du boîtier, on trouve 2 connecteurs : un jack très classique, recevant la tension d'alimentation d'un adaptateur secteur séparé et une prise plate d'où sortent les signaux vidéo et audio. C'est sur cette prise que vous raccorderiez le cordon Péritel menant à votre téléviseur. S'il n'y

a pas de bouton "pause", n'en tirez pas pour autant de conclusion trop hâtive : une suspension de jeu peut être commandée à partir des joysticks. Ouf ! Sinon, comment voudriez-vous qu'on s'y prenne pour vous faire des photos d'écran... Joysticks, vous avez dit joysticks ? Les 2 minuscules boîtiers munis d'un long cordon ? Ridicules, aussi inadaptes que ceux que l'on trouve avec la console Sega. Pourtant, il faudra bien s'en contenter si vous voulez jouer avec nous ! Gros comme 2

petites boîtes d'allumettes mises côte à côte, ils tiennent facilement dans la main. On y distingue 4 commandes, en plus des "poussoirs" de direction. Un bouton de sélection, qui permet le choix de différentes options proposées par les jeux. Un bouton de mise en marche, qui démarre le jeu. Deux boutons dont les rôles sont fixés selon les jeux complètent la panoplie (avec l'ensemble, ouvrez donc une mercerie). A ce jour, il n'est pas proposé (contrairement à Sega) de joystick supplémentaire capable de pallier les faiblesses du modèle de base.

Joysticks, vous avez dit joysticks ?

Docteur Tournevis passant par là, nous lui avons demandé d'ouvrir la console. Cir-



NOTE DU
DESSINATEUR
AU RÉDACTEUR
EN CHEF :

"JE TEN FAIT
QU'UN, IL EST
TROP CHIANT À DES-
SINER CE ROBOT !"





robot. Rob sont les initiales de Robotic Operating Budy. D'allure sympa avec ses deux yeux transparents, il est vêtu de gris, comme le reste de la gamme. Ne vous méprenez pas : ce n'est pas un gadget car son concept est intéressant. Rob est capable de participer à des jeux conçus pour lui. Comment est-ce possible ? Tout simplement parce qu'il reçoit ses instructions directement par l'intermédiaire de l'écran. Il fallait y penser ! Rob est équipé de moteurs, pilotés par un système à microprocesseur. Les yeux sont en fait des cellules photo-électriques semblables à celle qui équipe le banal pistolet.

Rob, le robot.

Alimenté par 4 piles de 1,5 V, le robot peut pivoter sur son socle, lever ou baisser les bras et ouvrir ou fermer ses "mains". Il peut facilement saisir des petits objets. Pour fonctionner correctement, Rob doit être situé à une certaine distance de l'écran. Tout dépend de la taille et de la luminosité de l'écran. La tête du robot bouge verticalement, ce qui permet d'orienter ses yeux vers le téléviseur. Evidemment, aucun obstacle ne doit être intercalé entre les yeux de Rob et l'écran : c'est un téléspectateur assidu ! Pour faciliter les réglages et positionnements initiaux, une diode électroluminescente, située sur la tête du robot, s'allume lorsque tout est correct.

Nous pensons que l'aspect nouveau présenté par le robot et l'interactivité possible, exploitée par certains jeux, apportent un réel intérêt à cet accessoire. Ce qui est certain c'est que Rob deviendra vite l'ami des petits enfants et que ceux-ci voudront rapidement apprendre à l'apprivoiser.

Arrivée sur le marché en même temps que la console Sega, la Nintendo coûte un peu plus cher (+ 200 F). A notre avis, son principal atout est le prestige mondial acquis par la marque depuis quelques années. Pour faire ses preuves en France, il faudra proposer au public une large gamme de logiciels capables d'exploiter toutes les possibilités techniques de la console. ♦

culez, y'a rien à voir ! Un blindage métallique protège les composants sagement rangés sur leur circuit imprimé. Renseignements pris, l'électronique se compose de 2 processeurs et d'un circuit chargé du graphisme. Il paraîtrait que ce circuit soit capable de gérer 64 sprites simultanément et 52 couleurs à l'écran. Pour le moment, les jeux proposés et testés n'exploitent absolument pas ces possibilités. L'affichage écran est en 256x240 points. C'est mieux que sur la Sega mais répétons-le, par trop sous-exploité... Techniquement, la réalisation est très propre. Au cours du démontage, on remarquera un curieux connecteur prévu, probablement, pour des extensions futures.

pas encore très développé. Pourtant, les titres sont déjà nombreux de par le monde. Il faudra que l'importateur fasse un effort s'il veut tenir face à la concurrence.

Il existe deux accessoires pour la console : le classique pistolet, dont les couleurs sont assorties à celles du boîtier principal. Sa forme est agréable ; sa "précision" et sa sensibilité satisfaisantes. Il utilise l'une des deux entrées "joysticks" de la console. Pour s'adonner aux joies du ball-trap ou de la chasse aux canards sans prendre froid, il n'y a pas mieux !

L'autre accessoire mérite que l'on s'attarde sur sa description : il s'agit de Rob, le

64 sprites simultanément et 52 couleurs.

Et si on jouait un peu ? Si les possibilités graphiques n'ont pas été exploitées au maximum, dans les jeux testés, les sons eux ont fait l'objet d'un soin tout particulier : les résultats sont très bons. Hélas, le catalogue des jeux disponibles en France n'est



Pour vous, maintenant, l'été durera toujours!

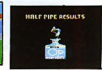
L'odeur du ressac, le soleil sur vos épaules, le sable entre vos orteils... Ceci n'est pas "California Dreamin'" - c'est tout-à-fait réel! Six des meilleurs sports de la West Coast américaine qui vont vous passionner! Stupéfiez vos amis par vos acrobaties sur le Skateboard; ou par votre maîtrise et votre aplomb au jeu de "Sack" local. Patinez à toute vitesse sur les planches, lancez le frisbee et traitez votre BMX comme un cheval rétif. Puis - le plus difficile de tous et le roi des sports

californiens - lancez-vous hardiment sur la crête des lames de houle du Pacifique, afin de prouver qu'en matière de surfing, vous êtes imbattable! Vos sponsors portent des noms célèbres tels que Pacer Skateboards, Ocean Pacific®, RAD Mag, Frisbee®, Hacky Sack®, Morey

Boogie®, Burton®, Snowboards et Bluebird® Les graphismes de California Games™ sont magnifiques, avec toute l'atmosphère de la West Coast, et un à huit joueurs. Vous y retrouverez la qualité toujours égale des produits Epyx... et bien plus encore!

California

GAMES™



CBM 64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
AMSTRAD

MSX
IBM
AMIGA



Réalisé et distribué sous licence d'Epyx Inc.
 U.S. Gold Limited, 2/3 Halford Way, Halford,
 Birmingham B6 7AX, Angleterre.
 Epyx est une marque déposée sous le N° 1196270.
 *Tous fournis par MarKtrade.

EPYX®

FUNITEL : des jeux à profusion !

Avec une importante campagne publicitaire menée dès sa création, FUNITEL attire de nombreux amateurs de jeux sur minitel. Nous avons voulu y faire un tour et vous présenter une sélection de quelques jeux, plus originaux que les autres, choisis dans l'important menu que l'on obtient en demandant les jeux.

Premier point à souligner, Funitel n'a pas oublié les tout petits et les plus jeunes. Son "coin des jeunes" leur est réservé et ils pourront laisser courir leur imagination en construisant une drôle de maison ou en composant, à la manière d'un portrait robot, une "tête à claques". Enfin, on leur propose de développer leur mémoire visuelle avec "Mémoire".

Construis ta maison :

A partir d'une maison de base, proposée par Jo le Jocker malicieux de Funitel, on pourra bâtir les demeures les plus folles en changeant le toit, les murs, le décor. C'est amusant et assez facile d'accès.

Tête à claques :

De quoi faire rire jeunes et adultes. En partant de l'ébauche d'un visage, on choisit les yeux, la bouche, les oreilles et la coiffure. Un portrait robot sauce humoristique.

Mémoire :

Un objet est présenté : il faut l'observer et, après avoir commandé son effacement, six objets presque identiques à un petit détail près, apparaissent sur l'écran. Il faut bien sûr retrouver l'objet initial. Pour ces jeux, la présence d'un "grand" pour guider le "tout petit" ne sachant pas lire est indispensable au début. Par la suite, avec un peu d'entraînement, il saura vite quelles sont les touches à utiliser...

Aimez-vous jouer avec les mots ? Vous allez pouvoir déchaîner vos

talents en affrontant un dictionnaire bien fourni. Nous avons joué, pour le plaisir, au "**Mot le plus long**", basé sur le principe de l'émission d'Armand Jamot. L'intérêt du jeu n'est plus à démontrer et le temps imparti au joueur est limité à 30 secondes. En fait, et c'est regrettable car il eut été facile d'intégrer un chronomètre, on peut tricher facilement sur ce temps ! La présentation du jeu est agréable.

Parmi les jeux de hasard, regroups dans la rubrique "Casino à domicile", nous avons jeté un coup d'œil sur la "**Roulette russe**". Brrr ! Frissons garantis ! Si vous aimez ce genre... Nous, on préfère les jeux de réflexion.

Parmi ceux-là, nous avons testé **Othello**. Si son graphisme est loin d'être recherché, notre spécialiste nous a affirmé, tout en battant



FUNITEL



CONSTRUIS TA MAISON



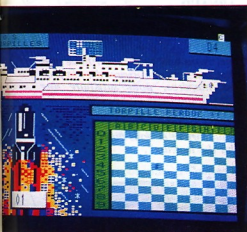
MOT LE PLUS LONG



TÊTE A CLAUQUES

l'ordinateur, que celui-ci joue et se défend très honorablement.

Quant à "**SOS torpilles**", ce n'est en fait qu'une bataille navale : la règle du jeu est simple. Nous la reproduisons pour ceux qui rêvent de commander un torpilleur.



SOS TORPILLES

SOS TORPILLES

Votre but : couler un navire ennemi qui occupe une case en le touchant trois fois.

Pour lancer une torpille, tapez la lettre et le chiffre correspondant aux coordonnées de votre tir.

Après chacun des tirs, Jo vous donne une information qui varie selon le niveau de difficulté que vous avez choisi.

Les pièges

Après chacun de vos tirs, le navire se déplace d'une case. Tous les quatre tirs, son sens de déplacement peut changer.

Quant aux passionnés d'aventure, ils pourront tenter de survivre dans les contrées sauvages de Funitel.

Au fait, vous ai-je dit que lors de nos essais, nous sommes tombés dans un traquenard à Los Angeles, conduit par un héros de roman policier ? Si vous excellez dans ce genre et que le ciné vous branche, n'hésitez pas...

Notre petite incursion sur Funitel nous a laissé l'impression agréable d'une réalisation très pro, avec

des graphismes soignés, impression réhaussée, il est vrai, par le fait que nous disposions d'un minitel couleur...

Le contrat des aventuriers de Funitel

Seuls les meilleurs survivront dans l'ensemble de nos contrées sauvages...

But du jeu : survivre et atteindre le niveau rarissime de super héros. Pour cela, vous devrez remplir des missions qui vous conduiront vers des objets merveilleux ou des lieux secrets.

Nota : Jo peut vous adresser 2400 messages différents et ne vous fera jamais rejouer la même partie.

— Les déplacements

Vous pouvez à tout moment vous déplacer au nord, au sud, à l'est ou à l'ouest.

— Les objets

Vous disposez toujours de trois objets que vous pouvez changer dès que Jo vous présente un nouvel objet.

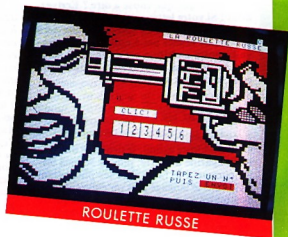
— Les points de résistance
La partie s'arrête si vous n'en possédez plus.

— Les points de richesse
Ils sont le témoignage des actions réussies.

— Les obstacles

Devant un obstacle deux choix sont possibles :

- vous fuyez et perdez un point de résistance ;
- vous décidez d'affronter l'obstacle en utilisant l'un des objets dont vous disposez mais attention...



ROULETTE RUSSE



OTHELLO



TRAQUENARD

Vous avez quelque chose à dire ? Écrivez-nous ! Si votre lettre est représentative des remarques que nous recevons, elle sera publiée. N'hésitez pas à critiquer notre travail : notre ambition est de faire en sorte que Arcades soit votre revue. Nous étudions toutes les suggestions...

Olivier PERCHET

Arcadounet, Commodoriste assidu, je tiens à te dire que ton magazine décoiffe, plus de 50 jeux testés comme il le faut, avec les photos, un style dans le langage plus qu'enivrant (loin des textes somnifères) et une maquette d'enfer. J'apprécie aussi l'idée des dossiers "solution/vies infinies" (tu trouveras d'ailleurs, ci-contre, un dossier avec deux ou trois solutions, des tonnes de vies infinies concocté par "Moi" et le grand mastersoft... Et tout ceci sur Amstrad et Commodore.

Maintenant que j'ai dit tout le bien que je pensais de toi, voici maintenant le revers de la médaille : j'ai été, en effet, déçu de voir le désintérêt total montré envers le C64 dans la rubrique "critique de logiciel" (par ailleurs, si vous cherchez quelqu'un pour ce genre de travail, vous savez à qui vous adresser, je suis le genre jeune qui s'adresse aux jeunes, c'est benévole... Hein ! non ! Ah bon, tant pis, j'ai essayé !). Ensuite, je pense que le prix des annonces est "très exagéré..."

Voilà, c'est tout, j'espère que tu vas publier mon dossier (je prie pour que tu le publies) car cette perspective emprait moi cœur d'une allégresse sans nom ! Et en passant, je proclame :

longue vie à Arcades !

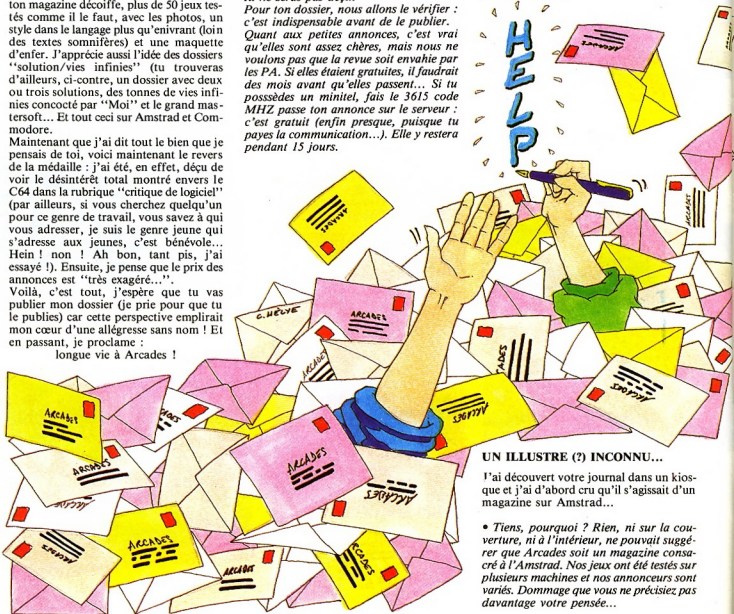
• *Merci pour ta lettre Olivier. Nous ne délaissions pas le C64 (ni le Spectrum d'ailleurs). Il faut que tu saches que notre C64 est tombé en panne dès les premiers jours et que nous avons dû changer deux fois notre Spectrum + avant d'en trouver un qui soit capable de charger correctement la montage de logiciels que nous avions à tester. Ensuite, c'est le lecteur de disquettes du C64 qui est tombé en rade. Aujourd'hui, tout est rentré dans l'ordre. Regarde ce numéro 2 : nous espérons que tu ne seras pas déçu.*

Pour ton dossier, nous allons le vérifier : c'est indispensable avant de le publier. Quant aux petites annonces, c'est vrai qu'elles sont assez chères, mais nous ne voulons pas que la revue soit envahie par les PA. Si elles étaient gratuites, il faudrait des mois avant qu'elles passent... Si tu possédais un minitel, fais le 3615 code MHZ passe ton annonce sur le serveur : c'est gratuit (enfin presque, puisque tu payes la communication...). Elle y restera pendant 15 jours.

D. ARNAUD

J'ai été très déçu par votre numéro 1 car vous ne critiquez pas assez les jeux.

• *Nous avons opté pour une critique plus pointue, que vous découvrirez dès nos prochains numéros, pour satisfaire une demande importante de nos lecteurs. De votre côté, n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos impressions sur les jeux qui sortent et nous aider à élaborer le "hit des lecteurs".*



UN ILLUSTRE (?) INCONNU...

J'ai découvert votre journal dans un kiosque et j'ai d'abord cru qu'il s'agissait d'un magazine sur Amstrad...

• *Tiens, pourquoi ? Rien, ni sur la couverture, ni à l'intérieur, ne pouvait suggérer que Arcades soit un magazine consacré à l'Amstrad. Nos jeux ont été testés sur plusieurs machines et nos annonceurs sont variés. Dommage que vous ne précisez pas davantage votre pensée...*



Laurent nous écrit longuement

Hello

Voilà quelques conseils... Vous en ferez ce que vous voudrez (mais la foutez pas à la poubelle, j'ai encore rien dit !).
 1 - N'arrêtez pas les photos en couleurs des différents jeu, au contraire faite en + et en + grand...

- 2 - Des textes marrants à lire (c'est pas un dico qu'on veut lire)
- 3 - Les petites annonces (PA) pourraient être rangées d'abors par bécane et puis par région (ça facilite la lecture donc + de lecteur aux PA).
- 4 - Ne pas faire de RACISME ou de PRÉFÉRENCE pour 1 bécane(s) (exemple incroyable et qui m'étonne de vous) ici les commodores 8 bits ! RIEN ! Keurdalle ! La raison pour laquelle je ne me suis pas abonner !! (Mon chèque attends désespérément) snif !
- 5 - Géniale ! Les "1 par pour logiciel", mais y manque t'y pas les critiques/avis (ne me dite pas que tous les logiciels sont bon), et pis quelques bidouilles que vous eussatzie trouver...
- 6 - Géniale ! L'"application informati- que" si vous trouvez des idées géniales comme ça tous les mois... Argh ! Je meurs.
- 7 - Eviter les "hors-sujets" complètement inintéressants pour un informaticien, comme les pages 60 et 61. Ou alors des critiques sur les sujets comme la télé, BD, cinéma, disk....
- 8 - Dans "qui sommes nous", les trucs pour déplomber sont autorisés par la loi uniquement pour faire une copy de sau-vegarde, donc... et puis ça attirerais du peuple, non ?

9 - Et puis (mais ça je rêve) piquer des idées à ce cher HHHHEBDOGICIELS C'EST PAS INTERDIT !

Salut Laurent !

Une lettre super qui résume tout ! Alors en vrac !

- On pas l'intention d'arrêter les couleurs, seulement de changer de papier.

- Un dico c'est quoi ?

- Les PA, OK, mais elles passent plus sou-vent sur le minitel, c'est plus rapide ! 48 heures et hop on peu acheter !

On est pas raciste. Le C64 était "out" et à Rennes bonjour les dégâts pour répon- dre en catastrophe.

- La critique est à deux niveaux. Les logi- ciels particulièrement mauvais ne sont même pas cités dans la revue. Pour les autres, la critique est dans le texte mais, pour satisfaire une demande assez répé- tée, nous introduirons une "fiche techni- que".

- Les pages 60 et 61 cités font partie d'un catalogue publicitaire d'une société : a elle de voir ce qui se vend ou pas, en un mot, pas notre problème.

- Parce que tu recherches encore un truc pour déplomber ? Y en a partout ! - On pique jamais les idées des autres mais l'inverse arrive souvent... Salut !

BOOMERANG A CHOISI SEGA®!

Achetez votre console de jeux Sega en profitant des avantages Boomerang.

1 Commander chez Boomerang, c'est la garantie de profiter des prix parmi les plus bas du marché que ce soit pour votre console, vos accessoires ou vos cartouches.

2 Avec l'achat de votre console, nous vous offrons un an d'adhésion au centre Boomerang (leader sur le marché du logiciel de jeu), ce qui vous permettra d'échanger vos jeux à volonté.
Tous les mois, vous recevrez notre catalogue pour profiter immédiatement et rapidement de toutes les nouveautés.

3 Pour toute console commandée, vous profitez également d'une réduction de 50% sur le premier jeu acheté. Choisissez-le dans la sélection ci-contre.

VOICI NOTRE 1^{re} SÉLECTION DE JEUX

BOOMERANG

ACTION FIGHTER	205 F
CHOPFLYER	205 F
ENDURO RACER	159 F
F 16 FIGHTER	159 F
GHOST HOUSE	205 F
MY HERO	159 F
RICKY	159 F
SUPER TENNIS	159 F
TEEDY BOY	159 F
TRANSBOT	205 F
WORLD GRAND PRIX	205 F



Nom / Prénom : _____
 Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Je vous commande ci-dessous (Cochez les cases des produits commandés)

	MONTANT	
CONSOLE SEGA	990 F	
LIGHT PHASER	450 F	
CONTROL STICK	130 F	
CARTOUCHE A - 50% Titre :		
FRAIS D'ENVOI EN RECOMMANDÉ		+ 40 F
MONTANT TOTAL		

Mode de règlement choisi : C.B. ou C.C.P. ci-joint Mandat ci-joint
 Carte Bleue N° _____ Expire fin / _____ Signature : _____

LIVRAISON SOUS DIX JOURS.

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42

BULLETIN D'ABONNEMENT

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Je choisis comme cadeau :

- 1 abonnement un an à Mégahertz
 1 abonnement un an à Astrologie Pratique

Je possède comme machine _____

En collaboration avec ERE Informatique pour cette opération, nous vous proposons les softs suivants, livrés dans leur emballage d'origine.

Je souhaite recevoir dans l'ordre de préférence et dans la limite des stocks disponibles :

AMSTRAD K7

- ELECTRIC WONDERLAND ARCADE
 PACIFIC ARCADE
 1001 BC AVENTURE

AMSTRAD DK

- HARRY ET HARRY 1 AVENTURE
 TENSIONS
 1001 BC

C.64/128 K7

- 5/5 (CINQ SUR CINQ) COMPILATION ARCADE
 CARTOUCHE MEGAMEM (RAM + 50 K)

ATARI ST

- TURBO GT ARCADE
 EDEN BLUES ARC/AVENTURE

THOMSON

- QRISP ARCADE MO5-6 K7
 TAPIOCATRAZ AVENTURE MO5-6/T07-70 K7

SPECTRUM K7

- 5/5
 COBALT SIMUL. VOL

ZX 81 K7

- 3D F.I ARCADE
 SURFIX ARCADE

MSX 1

- MACADAM BUMPER K7/DK

Ci-joint, un chèque de 200 francs correspondant à un abonnement d'un an à ARCADES. Je recevrai en plus mon cadeau dans le mois qui suit ainsi que le numéro hors-série d'Arcades dont la parution est prévue en septembre 1988.

Signature (des parents si mineur)

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

ABONNEMENTS DEUX SUPER CADEAUX

aux 1000 premiers abonnés !

Offre de lancement valable jusqu'au

30 novembre 1987

Lors de votre abonnement au mensuel ARCADES, nous vous offrons deux cadeaux : un abonnement d'un an à l'un des mensuels suivants et un logiciel édité par ERE Informatique à choisir dans la liste.

MEGAHERTZ Magazine

Mensuel de communication et informatique
(Technique et informations)

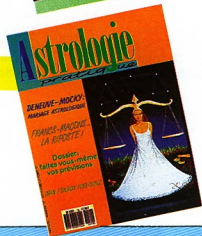
(Prix de l'abonnement : 179 francs)



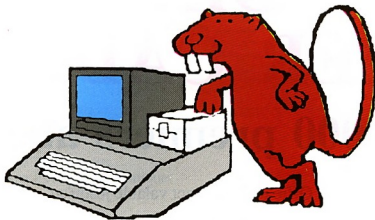
ASTROLOGIE PRATIQUE

Mensuel d'astrologie permettant au lecteur
de mieux comprendre les phénomènes, mais
attention il ne s'agit pas de voyance

(Prix de l'abonnement : 145 francs)



Ils sont présentés dans ce numéro



The Faery Tale Adventure
 Le Maître des âmes
 Les Mutants
 The Tube
 Cobra
 Crazy Cars
 Les Ripoux
 Flight Deck
 Blue War
 California Games
 Tracker
 Gorbaf
 Terrorpods
 Park Patrol
 Bivouac
 Ace
 Sinbad and the
 throne of the falcon
 Music 3 voix
 Mystery of the Nile
 Les chiffres et les lettres
 Indiana Jones
 Jack the Nipper II
 Le Nécomancien
 Red Arrows
 BMX Simulator
 The Goonies
 The Sentinel

MicroIllusions
Ubi Soft
France Image Logiciel
Quicksilva
Loricels
Titus
Cobra Soft
EagleSoft
Free Game Blot
Epyx
Rainbird
Coktel Vision
Psygnosis
Firebird
Infogrames
Cascade Games

Mindscape
Loricels
Firebird
Loricels
US Gold
Gremlin
Ubi Soft
Alternative Software
Codemasters Software
Konami
Firebird

Nemesis
 Blue Star
 Cholo
 Think
 Ogre
 Rodéo
 Vampire Killer
 The Music Studio
 Road Killer
 Knightmare
 Major Motion
 Sapiens
 Le Temple de Quauthli
 The Milk Race
 The Maze of Galious
 The Chess Game
 Hyperblob
 UFO
 MR'
 Microrhythm +
 Solomon's Key
 Wored Class/Leader Board
 My Hero
 Wonder Boy
 Ghost House
 Excitebike
 Duck Hunt
 Soccer

Konami
Free Game Blot
Firebird
Firebird
Origin
Microids
Konami
Activision
Softbook
Konami
France Image Logiciel
Loricels
Loricels
Mastertronic
Konami
EagleSoft
Firebird
Firebird
Mind Games
Firebird
US Gold
US Gold
Sega
Sega
Sega
Nintendo
Nintendo
Nintendo

Origin est distribué par Ubi Soft
 Softbook est distribué par Ubi Soft
 Rainbird est distribué par Firebird
 Epyx est distribué par US Gold
 EagleSoft est distribué par Ubi Soft
 Mind Games est distribué par Quicksilva

Carnet d'adresses d'ARCADES

France Image Logiciel (FIL)

Tour Gallieni 2
36 av. Gallieni
93175 BAGNOLET cedex

LORICIELS

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

ERE Informatique

1, bd Hippolyte Marqués
94200 IVRY/SEINE

Free Game Blot

Z.A de Lumbin
38660 LE TOUVET

US Gold

BP 64 - 3 rue de l'Arrivée
75749 PARIS cedex 15

ACTIVISION

9, av. Matignon
75008 PARIS

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL cedex

MICROIDS

53, rue de Paris
92100 BOULOGNE

INFOGRAMES

79, rue Hippolyte Kahn
69100 VILLEURBANNE

MICROMANIA

BP 3
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE

B. & J.L. LANGLOIS

2, rue de la Gare - Millemont
78940 LA QUEUE
LEZ YVELINES

MASTER GAMES SYSTEM

Importateur Sega
55, av. Jean Jaurès
75019 PARIS

PILAT Informatique

Educative
St Appolinard
42410 PELUSSIN

MICRO APPLICATION

13, rue Ste Cécile
75009 PARIS

COBRA Soft

BP 155 - 71104 CHALON
SUR SAONE cedex

COKTEL VISION

25, rue Michelet
92100 BOULOGNE
BILLANCOURT

ELITE

Voir UBI Soft

IMAGINE

Voir US Gold

OCEAN

Voir US Gold

ATARI France

9, rue Sentou
92150 SURESNES

COMMODORE France

150-152, av. de Verdun
92130 ISSY
LES MOULINEAUX

THOMSON

Micro-Informatique
COFADEL BP 25
92403 COURBEVOIE cedex

ALTERNATIVE SOFTWARE

Units 3-6 Baileygate
Industrial Estate Pontefract
WEST YORKSHIRE
WF82LN ENGLAND

MARTECH

Martech House
Bay Terrace - Pevensey Bay
East Sussex BN 24 6EE
ENGLAND

CRL

CRL House, 9 King Yard
Carpenter's Road
LONDON E 15 2HD
ENGLAND

INCENTIVE

2 Minerva House
Calleva Park - Aldermaston
BERKSHIRE RG74QW
ENGLAND

FIREBIRD Software

64-76 New-Oxford St
LONDON WC2 ENGLAND

HEWSON House

566 Milton Trading Estate
Milton, Abingdon
Oxon OX 14 4RX
ENGLAND

CASCADE Games

Harrogate North Yorkshire
ENGLAND

MINDSCAPE Inc.

3444 Dundee Road
Northbrook IL 60062
ENGLAND

MICRODEAL Ltd

St Austell - Cornwall
PL25 4BR ENGLAND

PSYGNOSIS

Freeport - Liverpool
L3 3AB ENGLAND

A.S.D. (Nintendo)

19, rue Jean Bleuven
92170 VANVES

KONAMI Ltd

TV House
269 Field End Rd
Eastcote - Ruislip
MIDDLESEX HA4 9LS
ENGLAND

CODEMASTERS Software

Beaumont Business Centre
Banbury - OXON
OX 16 7RT ENGLAND

TITUS

163, avenue des Arts
93370 MONTFERMEIL

AMSTRAD

72 à 78 Grande Rue
92310 SEVRES

QUICKSILVA

Victory House
14, Leicester Place
LONDON WC2H 7NB
ENGLAND

MIND GAMES

voir Quicksilva

MICROILLUSIONS

17408 Chatsworth St
Granada Hills CA 91344

MASTER GAMES

SYSTEM (SEGA)
55, av. Jean Jaurès
75019 PARIS

MMC

1, rue lincoln
18000 PARIS

TMPI

Centre commercial
Rue Fontaine du Bac
63000 CLERMONT-
FERRAND

Editions SORACOM

Revue ARCADES
La Haie de Pan
35170 BRUZ





Gérard PELLAN

BRETAGNE EDIT' PRESSE

Confiance - Qualité - Service

Notre Groupe

7 ans d'expérience de vente dans le monde



Le développement de la vente par correspondance est un fait que nul ne conteste.
Pour de nombreux chefs d'entreprises, il représente même l'avenir.
Ce système de vente dépend de 3 points essentiels.

L'EXPERIENCE







LA CONFIANCE

LA QUALITE

- **Expérience** : notre groupe fait de la VPC depuis 1980.
- **La confiance** : le choix des produits que nous soumettons à nos clients, émanation directe de nos relations privilégiées avec vous.
- **La qualité** : les produits proposés sont sélectionnés. Ce système commercial permet au client éloigné de faire son choix sans se déplacer. De notre côté, nous pouvons réduire les marges, donc vendre moins cher.

CE CATALOGUE TOUCHE PLUS D'UN MILLION DE LECTEURS

OFFRE SPECIALE

G A G N E Z D U T E M P S	PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE			C L A S S E Z E T P R O T E G E Z
	BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO  90 F	COMPACT DISC Pour 13 compact discs  122 F	VIDEO Pour 9 cassettes vidéo VHS, V2000 Beta  125 F	
	 DISQUETTES 3" Pour 40 à 150 disquettes 3", 3" 1/4, 3" 1/2 Port 25 F Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus	 CASSETTES AUDIO Pour 16 minicassettes 75 F Port 25 F Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus	 DISQUETTES 5" 1/4 Pour 50 à 70 disquettes 175 F Port 25 F Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus	

FABRICANTS - ARTISANS - IMPORTATEURS

Vous avez un produit à vendre. Ce produit peut intéresser nos lecteurs ?
N'hésitez pas à prendre contact avec nous.

G. PELLAN Tél : 99.57.90.37

BASIC

INITIATION BASIC NIVEAU 1 GW Basic et Basic Microsoft H. Lilen

Le "best-seller" de la micro-informatique. Les commandes et les instructions y sont étudiées à l'aide d'exemples de programmes fournis avec le résultat de leur action. Tout y est étudié : style, exemples, commentaires, présentation pour réduire l'effort d'assimilation au strict minimum.
Code R 52 - 176 pages 125 F

INITIATION BASIC NIVEAU 2 Programmation structurée F. Crochet et D. Vialin

Ce livre accessible même aux débutants vous permet de réaliser des programmes clairs et efficaces, dignes de professionnels. Il vous montre comment, pour chaque application aussi complexe soit-elle, définir les données et les traitements puis traduire son fonctionnement sous une forme graphique indépendante du langage de programmation.
Code R 158 - 272 pages 160 F

INITIATION A LA MICRO-INFORMATIQUE Le microprocesseur P. Melusson

Langages. Calcul binaire. Codages. Fonctions logiques. Technologie et organisation des microprocesseurs. Le MC 6800 de Motorola. Les mémoires. Circuits et systèmes d'interface. La programmation.
Code R 407 - 160 pages 45 F

PASSEPORT POUR BASIC R. Busch

De ABS à XDRAW, cet ouvrage regroupe toutes les commandes, fonctions et instructions des différents Basic. Vous l'utiliserez soit comme un dictionnaire alphabétique pour connaître rapidement l'emploi d'un mot particulier, soit comme un guide de transcription de programmes, puisque les termes propres à certaines machines sont repérés par des symboles graphiques. Un livre clair et pratique à garder à portée de main.
Code R 402 - 128 pages 45 F

J'APPRENS LE BASIC M. Caut

Se servir d'un ordinateur peut paraître compliqué et réservé aux adultes. Dans ce livre, destiné aux 12 ans et plus, guidé par un "prof sympa", on apprend le Basic progressivement et en s'amusant. De nombreux exercices sont proposés avec leurs corrections.
Code R 484 - 128 pages 75 F

VISA POUR LE BASIC J.M. Jégo

Initiation au langage Basic, cet ouvrage permet, non pas de devenir un expert en Basic, mais d'apprendre à se faire comprendre par l'ordinateur. Chaque mot est envisagé dans la diversité des appareils existants et traité le plus complètement possible.
Raf. P 2161 - 104 pages 85 F

TECHNIQUES DE BASIC SUR PC J.P. Grillo et J. D. Robertson

Ce livre permet au lecteur déjà familier avec le langage Basic, d'acquiescer un niveau de programmation plus sophistiqué. Outre le texte explicatif, il contient une abondance de programmes concernant les décisions et branchements, entrées-sorties, variables, graphiques, fichiers à accès direct et séquentiel, programmation structurée, etc.
Raf. P 112 - 332 pages 180 F

AU COEUR DE L'IBMPC Logique et fonctionnement interne J. Thiéle

Ce livre apporte des réponses à bon nombre de questions techniques que peuvent se poser les utilisateurs de l'ordinateur personnel IBM. Il aborde en particulier l'organisation et la gestion de la mémoire, les bases fondamentales du DOS, l'organisation et le contrôle des disquettes, l'utilisation du clavier, etc.
Raf. P 1035 - 208 pages 150 F

DICTIONNAIRE DU BASIC IBM D.A. Lien

Le "Dictionnaire du Basic IBM" est la référence de base du langage Basic Microsoft (PC et compatibles). Il présente chaque mot du langage avec une définition compréhensible et une explication précise de son utilisation. Des exemples de programmes en démontrent les utilisations typiques et des références renvoient aux mots apparentés.
Raf. P 260 - 264 pages 195 F

TELECOMMUNICATIONS SUR IBMPC P. Curien et J.M. Ménégaux

Après une description des matériels et logiciels nécessaires à la communication sur PC, cet ouvrage présente les différents types de communication possibles. Pour chaque domaine d'utilisation, on trouve des logiciels disponibles sur le marché et leur mise en œuvre.
Raf. P 1051 - 180 pages 140 F

PRATIQUE DU BASIC COMPILE Compilation - programmation H. Lilen

Ce livre expose de façon très pédagogique comment préparer puis compiler un programme avec le compilateur Quick Basic, de Microsoft, en versions 1 et 2. Il insiste, en particulier, sur les différences qui existent entre les Basic compilés et interprétés. De nombreux exemples, totalement développés, rendent évidentes toutes les notions à acquiescer.
Code 17 - 160 pages 120 F

INITIATION AUX FICHIERS BASIC J.Bénard

Avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en Basic Microsoft, puis de son exploitation. L'auteur, à l'aide d'exemples concrets, vous fait explorer successivement les fichiers en mémoire interne, à accès séquentiel et à accès direct, en évitant les écueils les plus courants, principale cause de perte de temps.
Code R 189 - 160 pages 115 F

CLEFS POUR BASIC 2 SUR AMSTRAD PC A. Garcia-Ampudia

En plus de la liste complète et thématique des différentes instructions et fonctions du langage Basic 2 sur Amstrad PC, illustrées par des exemples, ce livre donne également une foule de conseils, de trucs et d'astuces permettant, entre autre, de réaliser une copie d'écran, d'obtenir les différents codes claviers, de faire des appels à GEM, etc. Il s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux utilisateurs plus avertis.
Raf. P 429 - 232 pages 175 F

FICHIERS EN BASIC SUR PC Méthodes de programmation D. J. David et D. Trécourt

Après une présentation générale des instructions du Basic Microsoft et de la méthode de programmation structurée utilisant les arbres programme, cet ouvrage passe en revue les différents types de fichiers et les diverses opérations permettant de les manipuler. Sont aussi abordés les domaines comme le graphique et les sons. De nombreux exercices corrigés permettent au lecteur d'assimiler parfaitement les notions vues.
Raf. P 1055 - 256 pages 150 F

REPERTOIRE MONDIAL DES BASIC J. Bénard

Les pièges liés à l'emploi d'un même mot-clé sur différents ordinateurs : l'emploi des ordres Basic sur les différents machines ; le ou les ordres Basic nécessaires pour une action précise sur un ordinateur donné ; tableaux comparatifs des symboles ; index des mots classés selon leur rôle ; liste des mots pour chaque version. Un outil précis, efficace, indispensable à tout programmeur en Basic.
Code R 123 - 448 pages 185 F

70 PROGRAMMES BASIC IBMPC L.Pode - M. Borchers - P.M. Burke

70 programmes Basic en français, tous testés sur "IBM PC". Chaque programme est commenté et accompagné d'exemples avec sortie des résultats obtenus. Les listes reproduites correspondent rigoureusement aux résultats des exemples.
Code R 179 - 200 pages 95 F

APPLE

PRATIQUE DES APPLE VOLUME 1 Basic Applesoft H. Lilen

Ce livre s'adresse aux débutants et comporte de très nombreux programmes et exemples totalement développés sur Apple IIc. Suivez le fil pour maîtriser rapidement l'Apple : mode direct, mode programmé, boucles et couleurs, jeux de hasard, sous-programme, graphique haute résolution, données, tableaux et chaînes seront vos acquis.
Code R 182 - 192 pages 115 F

PRATIQUE DES APPLE

VOLUME 2

Au-delà du Basic

avec l'assembleur

A. Andrieux et G. Creuzet

Ce livre décrit comment le Basic est implanté dans votre ordinateur, comment construire des utilitaires assembleur en s'appuyant sur l'ensemble des ressources de la machine, et comment utiliser simplement ces nouveaux outils, depuis le Basic, avec à chaque étape un exemple concret.

Code R 187 - 200 pages

135 F.

PRATIQUE DES APPLE

VOLUME 3

Graphisme et son

J.C. Fantou

Cet ouvrage vous propose des méthodes et des programmes qui fonctionnent sur Apple II+. Il vous les exploite sous DOS 3.3 ou sous ProDOS. Vous découvrirez comment créer vos propres graphiques de gestion; incruster du texte dans une image; pratiquer l'animation de formes graphiques; élaborer des images en couleurs; etc.

Code R 155 - 216 pages

150 F.

NOUVEAU

PRATIQUE DES APPLE

VOLUME 4

De Basic compilé au langage machine

J.C. Fantou

Le mode opératoire du moniteur du désassembleur, comment court-circuiter l'interpréteur Basic, une initiation facile et rapide au langage machine, les routines du mode graphique à double haute résolution, l'écriture en page graphique de texte 80 colonnes, les codes opération du 85C02, etc.

Code R 62 - 200 pages

150 F.

102 PROGRAMMES POUR APPLE II

J. Deconchat

Ce livre idéal pour le débutant va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du Basic Applesoft. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution et fonctionnent sur Apple IIe et IIc.

Réf. P 4196 - 256 pages

120 F.

SUPER JEUX APPLE

J.F. Sehan

Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic de l'Apple IIe et IIc. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant de commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les mots lumineux, la grenouille, le serpent infernal, la chenille... amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage.

Réf. P 272 - 256 pages

120 F.

APPLE EN FAMILLE

J.F. Sehan

Une sélection de 40 programmes pour la maison sur Apple IIe et IIc touchant à sept domaines : les finances, la péda-

gogie, la cuisine, les jeux, le temps, la santé, le bricolage et quelques utilitaires. Chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne Basic. Pour amateur initié au Basic Applesoft.

Réf. P 262 - 232 pages

120 F.

MACINTOSH

SUPER JEUX MACINTOSH

J.F. Sehan

Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les mots lumineux, la grenouille, le serpent infernal, la chenille... amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage.

Réf. P 379 - 232 pages

160 F.

AMSTRAD PC 1512

LE LIVRE DE PC 1512

Ce livre est conçu comme un guide. Vous trouverez des réponses. Comment est-il vraiment compatible ? Du reste ce que DOS/PLUS, GEM et MS-DOS ? Quels sont les logiciels disponibles ? Quelles sont les extensions possibles ?

Réf. R 271 -

99 F.

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE

DU PC 1512

Ce guide a été spécialement écrit par l'équipe de développement d'AMSTRAD International. Il vous dévoile toutes les caractéristiques de votre PC 1512 : organisation de la mémoire, DMA ; interruptions systèmes, contrôleur VDU couleur alpha-graphique, FDC, port sériel R 232 C, port parallèle d'imprimante. Interface et connexions, interruptions ROS, RAM non valide.

Réf. R 259 -

249 F.

NOUVEAU

AMSTRAD PC 1512 :

TRUCS ET ASTUCES

Comment tirer parti du DOS, de GEM, du BASIC 2 et des autres langages fonctionnant sur PC 1512 ? Disposez de nombreux programmes et applications qui comprennent des trucs et astuces pouvant être repris dans vos propres développements. Parmi les programmes : générateur de programmes, redéfinition du clavier, graphisme en 3D, animation graphique, RAMDISK.

Code R 275 - 244 pages

179 F.

SUPER JEUX PC ET COMPATIBLES

J.F. Sehan

Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic Microsoft. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les mots

lumineux, la grenouille, le serpent infernal, la chenille... amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage.

Réf. P 346 -

120 F.

NOUVEAU

AMSTRAD PC 1512 :

LE LIVRE DU BASIC 2

La programmation en BASIC sous GEM. Prenez contact avec ce nouveau langage et ses nouveaux concepts. Très complet, cet ouvrage permet aux programmeurs de tous niveaux de trouver l'information recherchée. Des conseils, des exemples vous facilitent l'apprentissage et la programmation en BASIC 2.

Code R 214 - 360 pages

179 F.

NOUVEAU

BIEN DEBUTER

AVEC AMSTRAD PC 1512

Ce livre s'adresse à ceux qui veulent rapidement profiter de leur PC 1512. Apprenez comment travailler sous GEM, utiliser GEM-PAINT et les fonctions principales du DOS, réalisez vos premiers programmes en BASIC 2, et vous aurez acquis toutes les connaissances indispensables à une bonne utilisation de votre PC 1512.

Code R 274 - 286 pages

149 F.

AMSTRAD CPC ET PCW

AMSTRAD CPC 464 :

TRUCS ET ASTUCES (n°1)

La structure hardware, le système d'exploitation, les tokens Basic, le dessin avec joystick, de nombreux programmes (gestion de fichiers complète, éditeur de son, générateur de caractères, etc.). Une mine de "trucs" pour les rois de l'astuce.

Code 221 - 278 pages

149 F.

AMSTRAD CPC :

PROGRAMMES BASIC (n°2)

Grâce à ce livre, offrez de super-programmes à votre Amstrad et, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte, etc. Tous les programmes sont prêts à être tapés, et abondamment commentés.

Code R 223 - 184 pages

129 F.

AMSTRAD CPC :

LE BASIC AU BOUT

DES DOIGTS (n°3)

Introduction complète au Basic de l'Amstrad CPC, ce livre permet d'apprendre facilement la programmation : instructions Basic, analyse des problèmes, algorithmes complexes, etc. De nombreux exemples de programmes illustrent les notions développées.

Code R 222 - 198 pages

149 F.

AMSTRAD :

OUVRE-TOI (n°4)

Ce livre constitue le meilleur point de départ pour les utilisateurs de l'Amstrad CPC 464, car il apporte les informations de base sur la mise en service, les connexions possibles et les rudiments nécessaires pour développer des programmes.

Code R 224 - 130 pages

99 F.

AMSTRAD CPC ET PCW (suite)

AMSTRAD : LES JEUX D'AVENTURES (n°5)

Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichiers de jeux, ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-même.

Code R 225 - 184 PAGES 129 F.

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC (n°6)

Aide indispensable pour les programmeurs Basic et "must" absolu pour les programmeurs en assembleur, cet ouvrage de référence, très complet, révèle tous les secrets du CPC.

Code R 226 - 600 pages 249 F.

LE LANGAGE MACHINE POUR L'AMSTRAD CPC (n°7)

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines systèmes, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur moniteur et désassembleur.

Code R 282 - 302 pages 129 F.

AMSTRAD : GRAPHISMES ET SONS SUR CPC (n°8)

Ce livre vous fait découvrir les exceptionnelles capacités graphiques et sonores de l'Amstrad. Il en montre ensuite l'utilisation grâce à de nombreux programmes intéressants et utilitaires.

Code R 230 - 184 pages 129 F.

AMSTRAD : LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE (n°10)

Tout ce que l'on doit savoir sur le lecteur de disquette. Ce livre contient aussi, bien sûr, le DOS désassemble et commenté, une gestion de fichiers, un moniteur disque, un DISK MANAGER, et de nombreux programmes utilitaires.

Code R 232 - 230 pages 149 F.

AMSTRAD CPC : MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES (n°11)

Pour tous les amateurs d'électronique. Ce livre montre, avec de nombreux schémas, tout ce que l'on peut réaliser en la matière.

Code R 235 - 450 pages 199 F.

AMSTRAD : LE LIVRE DU CP/M (n°12)

Avec ce livre, pas de problème pour maîtriser le CP/M, vous saurez rapidement tout sur ce DOS extrêmement puissant : sauvegarde, copie, manipulation des fichiers, exemples d'utilisation.

Code R 233 - 238 pages 149 F.

DEBUTER AVEC L'AMSTRAD CPC 6128 (N°15)

Ce livre s'adresse au débutant et explique tout ce qu'il faut savoir sur le logiciel, jusqu'à l'apprentissage du Basic.

Code R 248 - 219 pages 99 F.

AMSTRAD : PROGRAMMES EDUCATIFS SUR CPC (n°19)

Ce livre est un recueil complet de programmes et d'applications prêts à fonctionner sur CPC. Chaque programme

est très bien commenté et l'ouvrage couvre de nombreux sujets (mathématiques, chimie...). Ce livre est tout particulièrement destiné aux lycéens.

Code R 260 - 303 pages 179 F.

NOUVEAU

AMSTRAD : COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR CPC (n°20)

Un AMSTRAD, un téléphone, un modem : la combinaison gagnante pour entrer dans la télématique. Aspect théorique : fonctionnement d'une interface RS 232, norme Videotex, description du fonctionnement du minitel. Aspect pratique : description d'une interface RS 232/Minitel. Cet ouvrage est également d'une grande utilité aux utilisateurs d'un PCW.

Code R 217 - 206 pages 149 F.

AMSTRAD 6128 : LE GRAND LIVRE DU BASIC

Ce livre permet d'exploiter les capacités du Basic locomo-tive. On y trouve : bases de programmes, fonctionnement interne du Basic, les tris, fenêtrés, masque d'écran, protection contre les copies, etc.

Code R 268 - 263 pages 149 F.

AMSTRAD CPC/PCW : AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR

Livre + disquette ou cassette

Une instruction au langage assembleur grâce à la méthode du Dr Watson, accompagnée d'un assembleur Z80 sur cassette (ou disquette). Version cassette (CPC) : réf. 320 - Version disquette (CPC) : réf. 321 - Version PCW : réf. 322.

Code R 320 - 260 pages 195 F.

Code R 321 - 260 pages 295 F.

Code R 322 - 260 pages 295 F.

NOUVEAU

AMSTRAD : LE GRAND LIVRE DU PCW

Voici l'outil indispensable pour les débutants et un "must" pour l'utilisateur professionnel. Ce livre, clair et complet, regroupe notamment toutes les possibilités du PCW et répond à vos différentes attentes. Il solutionne avec efficacité tous les problèmes de programmation et d'utilisation du PCW.

Code R 262 - 408 pages 179 F.

UNIVERS DU PCW P. Léon

Environnement matériel, commande de CP/M 3.0, le BIOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe.

Code R 263 - 260 pages 119 F.

Basic Amstrad. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution sur CPC 464, 664 et 6128.

Réf. P 222 - 248 pages 135 F.

SUPER JEUX AMSTRAD

J.F. Sehan

Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic de l'Amstrad. Le lecteur apprend à connaître des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les mots lumineux, la grenouille, le serpent infernal, la chenille... amusent le lecteur tout en facilitant son apprentissage.

Réf. P 257 - 240 pages 140 F.

AMSTRAD EN FAMILLE

J.F. Sehan

Une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux, le temps, la santé, le bricolage et quelques utilitaires. Chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne Basic. Pour l'amateur initié au Basic qui veut commencer à programmer efficacement. Pour CPC 464, 664 et 6128.

Réf. P 240 - 240 pages 145 F.

AMSTRAD A L'ECOLE

D. Nielsen et A. Garcia-Ampudia

21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier, pour aborder ou réviser les matières principales des classes du primaire : le calcul, le français et l'éveil. Destinés aux enseignants, parents et élèves, ces programmes en Basic sont tous commentés et susceptibles d'être adaptés. Un cahier de vacances permet aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes.

Réf. P 343 - 232 pages 120 F.

MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD

M. Archambault

Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine.

85 F.

PROGRAMMES UTILITAIRES

POUR AMSTRAD

M. Archambault

Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes.

85 F.

APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD

P. Beaufils et B. Desperier

Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique.

95 F.

AMSTRAD CPC

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD

J. Deconchat

Ce livre, idéal pour le débutant, va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du

teur est amené à utiliser et développer les instructions Basic consacrées au son.
Réf. P 324 - 244 pages 165 F.

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
F. Pierot

Cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (484, 864, 6128). De nombreuses routines, livrées sous la forme d'un programme Basic et d'un listing assembleur aident l'amateur initié à l'assembleur à progresser dans la connaissance de la programmation du 280.
Réf. P 340 - 304 pages 145 F.

COMMODORE 64, 128 AMIGA

**COMMODORE 64 :
LE LIVRE DU LECTEUR
DE CASSETTE 1530**

Tout ce qu'il faut savoir sur le lecteur de cassettes 1530 avec, en plus, un programme qui multiplie par 10 la vitesse d'accès, rendant le 1530 aussi performant que le lecteur de disquette 1541.
Code R 210 - 180 pages 99 F.

**COMMODORE 64 :
LE LIVRE DU LECTEUR
DE DISQUETTE 1541**

Enfin un livre qui explique l'utilisation du lecteur de disquette 1541, de la sauvegarde des programmes à l'accès au DOS, du stockage séquentiel des données à l'accès direct, etc. De plus, il contient de nombreux programmes utilitaires parfaitement commentés.
Code R 212 - 280 pages 179 F.

**AMIGA :
TRUCS ET ASTUCES**

Une véritable mine d'idées pour les possesseurs d'AMIGA. Grâce aux conseils, exemples et nombreux programmes en BASIC et en C, tirez pleinement parti des possibilités fantastiques de votre machine. Avec TRUCS ET ASTUCES AMIGA, découvrez quantité d'informations sur la structure et la programmation de votre ordinateur.
Code R 277 - 366 pages 199 F.

**COMMODORE 128 :
TRUCS ET ASTUCES (n°1)**

Tous les "trucs" à savoir sur le Bankswitching, la configuration mémoire, les registres du contrôleur vidéo, la programmation graphique, le mode multi-tâches, etc.
Code R 238 - 324 pages 149 F.

**COMMODORE 128 :
LE LIVRE DU LECTEUR
DE DISQUETTE 1571 (n°4)**

Voici l'outil indispensable pour les débutants et un "must" pour l'utilisateur professionnel. Ce livre, clair et complet, regroupe notamment toutes les possibilités du PCW et répond à vos différentes attentes. Il sollicite avec efficacité tous les problèmes de programmation et d'utilisation du PCW.
Code R 242 - 485 pages 179 F.

**COMMODORE 128 :
LE LIVRE DU BASIC (n°5)**
Pour apprendre progressivement et à travers de nombreux exemples, le Basic du Commodore 128.
Code R 249 - 250 pages 149 F.

COMMODORE/C128

CLEFS POUR COMMODORE 128
Tome 1 - mode 64
D.J. David

Indispensable au programmeur du C128 en mode 64 : les commandes Basic et périphériques, les caractères graphiques, les messages d'erreur, le jeu d'instructions et le tableau de désassemblage du 6510, les points d'entrée des routines système, etc. Des astuces permettent d'apprendre comment sauvegarder une table sur périphérique, comment connecter la télé, comment définir les caractères programmables à l'écran, etc.
Réf. P 328 - 132 pages 110 F.

CLEFS POUR COMMODORE 128
Tome 2 - mode 128
D.J. David et J.F. Sehan

Ce second tome contient toutes les informations concernant le C128 en mode 128 : points d'entrée des routines système et Basic 7.0, commandes CP/M, jeu d'instructions et tableau de désassemblage du 8502 et du Z80, adresses des variables stratégiques du système, etc. De nouvelles astuces d'utilisation viennent compléter l'ouvrage.
Réf. P 331 - 216 pages 160 F.

102 PROGRAMMES POUR COMMODORE 128
J. Deconchat

Ce livre idéal pour le débutant va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du Basic 7.0 du Commodore 128. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés et illustrés d'un exemple d'exécution. Les modes 64 et 128 sont étudiés en détail.
Réf. P 322 - 256 pages 120 F.

**30 PROGRAMMES
POUR COMMODORE 64**
D. Lasseran

Des programmes variés mettent en œuvre les commandes Basic, le processeur audio et le processeur vidéo du Commodore 64. Ils peuvent être utilisés tels quels ou servir, avec ou sans modifications, de point de départ ou de sous-programmes à des ensembles plus importants.
Code R 406 - 128 pages 45 F.

ATARI ST

**ATARI ST :
TRUCS ET ASTUCES (n°3)**
Un recueil complet de trucs et d'astuces que votre tout nouvel ATARI ST va beaucoup apprécier ! Des graphi-

mes fantastiques à partir de programmes en BASIC, des exemples et des conseils pour programmer en langage C et en Assembleur.
Code R 246 - 237 pages 149 F.

NOUVEAU

**ATARI ST :
MUSIQUE ET MIDI**

Découvrez l'informatique musicale dans cet ouvrage conçu avec simplicité et rigueur pour la plus grande satisfaction du lecteur. Musicien, maîtrisez vos instruments et programmez les vous-même. Information, disposez enfin d'un outil complet pour exploiter les possibilités sonores de l'Atari ST et de son interface MIDI. Musique et MIDI sur Atari ST est le résultat d'études minutieuses consacrées aux applications de l'informatique dans le domaine musical.
Code R 252 - 256 pages 149 F.

**ATARI ST :
GRAPHISMES ET SONS (n°9)**

Avec ce livre, vous allez pouvoir profiter pleinement des immenses capacités graphiques et sonores de l'ATARI ST. Ce livre est accompagné de nombreux programmes exemples et utilitaires écrits en BASIC, LOGO, C et MODULA 2 : graphismes en 2 ou 3D, graphismes sous GEM, les rotations, les figures moirées, trucs et astuces du GRAPHISME.
Code R 256 - 240 pages 149 F.

**BIEN DEBUTER AVEC
VOTRE ATARI ST (n°8)**

Ce livre s'adresse à tous ceux qui démarrent avec le ST et qui veulent réussir à coup sûr leurs débuts. Domaines couverts : installation du matériel, utilisation du TOS et de GEM, la souris, l'écran, le clavier, premiers programmes en BASIC, langage GOTO, les différentes possibilités d'utilisation du ST, etc.
Code R 255 - 245 pages 129 F.

NOUVEAU

**ATARI ST :
LE LIVRE DU LECTEUR
DE DISQUETTE (n°13)**

Découvrez et tirez le maximum des possibilités de votre lecteur de disquette : programmation des fichiers ; programmation système, structure des programmes sur floppy, structure hardware, tout sur le RAMDISK, etc.
Code R 213 - 488 pages 179 F.

CLEFS POUR ATARI ST
Tome 1 : système de base
G. Herzel et D. Martin

Le livre de référence indispensable au programmeur sur Atari ST : la configuration complète du matériel de la mémoire, instructions et fonctions des langages Basic et Logo, interfazage avec GEM, commandes du système d'exploitation, organisation interne des disques, programmation et brochage des circuits spécialisés.
Réf. P 351 - 328 pages 195 F.

CLEFS POUR ATARI ST
Tome 2 : GEM
D. Martin

Un moment complet, pratique et précis qui permet d'accéder rapidement à toutes les informations nécessaires au programmeur sur Atari ST : les fonctions de GEM VDI, les structures et fonctions de GEM AES, le bureau, la programmation en GEM et les utilitaires de GEMDOS sur Atari ST. D'autres exemples d'utilisation complètent l'ouvrage.
Réf. P 374 - 312 pages 285 F.

102 PROGRAMMES POUR ATARI ST

J. Deonchat

Ce livre idéal pour le débutant va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du Basic. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution.

Réf. P 362 - 248 pages

135 F.

THOMSON

THOMSON M05 ET T07 : TRUCS ET ASTUCES

De nombreux conseils et explications pour profiter au mieux du M05 (ou du T07/T0) mais aussi des programmes utilitaires très puissants et des astuces pour utiliser le DOS et programmes en langage machine.

Code R 219 - 250 pages

149 F.

PRACTIQUE DU M05 NIVEAU 1

H. Lilien

Très progressivement, ce livre vous apprend l'art et la manière de l'utiliser. Vous apprendrez à programmer en Basic, à exploiter les logiciels du commerce, en un mot, tout ce qu'il faut savoir sur un M05. Laissez-vous guider par la pédagogie exemplaire de cet ouvrage, pour concrétiser vos connaissances et acquérir la pratique courante des micro-ordinateurs.

Code R 180 - 192 pages

80 F.

PRACTIQUE DU M05 NIVEAU 2

H. Lilien

Le complément indispensable pour pousser plus à fond votre approche de l'informatique, et notamment de la programmation en Basic. Vous apprendrez entre autres à "débugger" un programme, à manipuler les chaînes de caractères, les sous-programmes, les fichiers, les tableaux, les graphismes et leur animation.

Code R 181 - 176 pages

105 F.

PRACTIQUE DU T07-T0 NIVEAU 1

H. Lilien

Cet ouvrage s'adresse aux tout débutants, et leur explique ce qu'il faut savoir pour exploiter ce micro-ordinateur : en quoi consiste une telle machine, comment on la connecte et on la met en marche, comment on exploite des programmes tout faits (jeux, enseignement, petite gestion familiale), en cartouche ou en cassette, et comment on la programme en Basic.

Code R 160 - 192 pages

80 F.

PRACTIQUE DU T07-T0 NIVEAU 2

H. Lilien

Suite de "Pratique du T07-T0 niveau 1", cet ouvrage développe les notions de Basic acquises, les généralise et vous explique les règles importantes, et en particulier, l'art de "débugger" un programme. Il vous enseigne également le

traitement des tableaux, des chaînes, des sous-programmes, des fichiers, comment on crée des "modules" graphiques et comment on les anime, etc.

Code R 161 - 176 pages

105 F.

102 PROGRAMMES POUR M06, T08 ET T09

J. Deonchat

Ce livre idéal pour le débutant va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du Basic Thomson. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution et fonctionnent sur M06, T08 et T09.

Réf. P 393 - 248 pages

135 F.

SUPER JEUX M06, T08 et T09+

J.F. Sehan

Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard, pour l'amateur déjà initié qui veut maîtriser rapidement le Basic Thomson. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les mots lumineux, la grenouille, le serpent infernal, la chenille... amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage.

Réf. P 410 - 232 pages

140 F.

NOUVEAU

M06, T08 ET T09 - EN FAMILLE

J.F. Sehan

Une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux, le temps, la santé, le bricolage et quelques utilitaires. Chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne Basic. Pour l'amateur initié au Basic qui veut commencer à programmer efficacement.

Réf. P 417 - 232 pages

135 F.

NOUVEAU

PRACTIQUE DES IMPRIMANTES

M. Archambault

Apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueraient pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante.

95 F.

MINITEL

MAC, MODEMS ET SERVEURS

A. Mariette

L'objet de ce livre est d'apprendre aux utilisateurs avertis de Mac et Mac Plus à se servir d'un modem, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques. Des programmes permettant d'assimiler les conventions de communication nécessaires à la conception des logiciels télématiques en Basic, Pascal ou Assembléur.

Réf. P 363 - 264 pages

215 F.

VOTRE ORDINATEUR ET LA TELEMATIQUE

P. Gueulle

L'informatique individuelle est souvent synonyme d'informatique "solitaire". La télématique, qui permet la communication entre ordinateurs, brise cet isolement et ouvre des perspectives passionnantes. Différents moyens, comme le téléphone ou la radio, sont à votre portée pour réaliser les équipements de transmission décrits dans cet ouvrage.

Code R 487 - 128 pages

90 F.

LES SECRETS DU MINITEL

C. Tavernier

Principaux chapitres : les différents services proposés sur Télétel - Informatique domestique et minitel. Téléphonie et transmission d'informations. Les différents principes de transformation de données. Comment devenir serveur. Réalisation d'un modem universel.

Code R 491 - 168 pages

115 F.

GUIDE DU MINITEL

P. Gueulle

Que peut-il apporter ? Quels services et à quel prix ? Comment réduire ces coûts sans diminuer la qualité du service ? En toute indépendance vis-à-vis des P.T.T., Patrick Gueulle répond à ces questions et à bien d'autres dans ce petit guide essentiellement pratique.

Code R 504 - 96 pages

85 F.

DIVERS INFORMATIQUE

□ JOUEZ AVEC M05

Eddy DUTERTRE 40 F.

□ MIEUX PROGRAMMER SUR ORIC

Michel ARCHAMBULT 110 F.

□ COMMUNIQUEZ AVEC ORIC

Denis BONOMO 145 F.

Eddy DUTERTRE 145 F.

□ INTERFACE POUR ORIC-1 ET ATMOS

M. LEUREL 59 F.

□ ORIC A NU

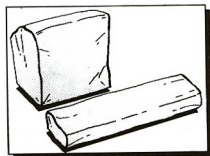
Fabrice BROUCHE 151 F.

□ PLUS LOIN AVEC LE CANON X07

Michel GANTIER 85 F.

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

Pensez qu'une réparation coûte plus cher qu'une protection !

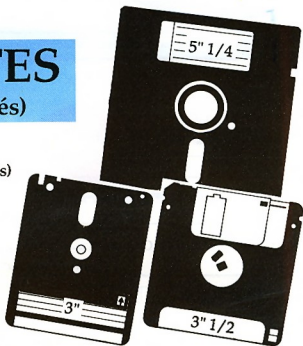


Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

<input type="checkbox"/> CPC 464 et 664	Moniteur monochrome	<input type="checkbox"/>	219 F port + emb. 20 F
<input type="checkbox"/> CPC 6128	Moniteur couleur	<input type="checkbox"/>	219 F port + emb. 20 F
<input type="checkbox"/> PC 1512	Moniteur monochrome	<input type="checkbox"/>	219 F port + emb. 20 F
<input type="checkbox"/> MACINTOSH	Moniteur couleur	<input type="checkbox"/>	219 F port + emb. 20 F
<input type="checkbox"/> ATARI ST	Moniteur monochrome	<input type="checkbox"/>	249 F port + emb. 20 F
<input type="checkbox"/> DMP 2000 Amstrad	Moniteur couleur	<input type="checkbox"/>	249 F port + emb. 20 F
	Clavier simple	<input type="checkbox"/>	249 F port + emb. 20 F
	Clavier pavé numérique	<input type="checkbox"/>	249 F port + emb. 20 F
	Moniteur SM 125	<input type="checkbox"/>	219 F port + emb. 20 F
			110 F port + emb. 20 F

DES DISQUETTES (doubles faces, doubles densités)

- (port compris)
- Disquettes 5" 1/4 avec la pochette lot de 10 50 F
 - Disquettes 3" 1/2 avec la pochette lot de 10 190 F
 - Disquettes 3" Maxell avec la pochette cartonnée, lot de 10 270 F



BON DE COMMANDE

a adresser à

**BRETAGNE EDIT PRESSE - La Haie de Pan
35170 BRUZ - Tél. 99.57.90.37**

ATTENTION
Bien inscrire les **ARTICLES** dans
la bonne rubrique ; le port étant cal-
culé en fonction de l'objet a
expédier.

CALCULEZ LE COUT : Montant de l'article + Port = VERITE DES PRIX

	DESIGNATION	Ref. au n°	Qté	Prix unitaire	+ Port emballage	Montant
Video						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par cassette)					TOTAL	
Ma bibliothèque						
Envoi Poste : 10 %					TOTAL	
Etudes - Branches Scolaire - Utilitaire						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par logiciel)					TOTAL	
Housses - Disquettes						
Envoi 20 F/housse + 7 F en recommandé - disquettes franco (étranger, nous consulter)					TOTAL	
					TOTAL	
MONTANT GLOBAL						

Je joins mon règlement chèque bancaire chèque postal mandat carte bleue

NOM _____ Prénom _____
 N° _____ Rue _____

 Ville _____ Code postal _____
 "Ecrire en majuscules"

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement
par Carte Bleue, n'oubliez pas
d'indiquer le n° de la carte et
la date de validité ainsi que
votre signature

N° CARTE BLEUE

DATE Limite de validité

Signature

Les Prévisions

Semaine par Semaine
Pour chaque Signe

88

- Un memento personnel
- Un planning
- Un tableau des ascendants
- Les prévisions globales de chaque signe en 88
- Les conseils pratiques
- Les prévisions semaine par semaine
- Des petits encadrés
- L'agenda
- Le répertoire

Textes : Laure-Marie LAPOUGE
Illustrations : Nicole PIPEAUT

79^F

FRANCO

L'AGENDA
Astrologique



EDITIONS DU QUETZAL

NOM : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____
Date : _____ Signature : _____

Merci d'écrire en majuscules.

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions TESLA Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
Editions TESLA - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

AST. M





Eric ESCOFFIER en Pointes-avant dans le couloir Couturier de l'Aiguille Verte.

Bivouac: j'y arriverai!

A plus de 4000, le manque d'oxygène donne une impression permanente d'asphyxie et le coeur humain bat à 120 pulsations/minute. Seule la volonté permet encore d'avancer.



Lorsqu'Eric ESCOFFIER s'est tourné vers moi et m'a dit d'ouvrir la voie, j'ai compris soudain qu'il me faisait entièrement confiance. Les nombreux mois d'entraînement durant lesquels

Eric m'avait transmis tout son savoir faire allaient me permettre enfin d'assurer ce redoutable honneur. Quelle fierté!

Avec Bivouac, dans toutes les conditions météorologiques, partez sac au dos, à la découverte des neiges éternelles. Sur des glaciers, des rochers, des parois et dans des crevasses, utilisez les meilleures techniques d'escalade et maîtrisez le montage et ses dangers pour atteindre le sommet.



Eric ESCOFFIER a su faire partager son amour de la montagne et ses dix ans de technique alpine, qui font de lui un des meilleurs grimpeurs au monde, pour réaliser la première simulation d'alpinisme d'une réalité surprenante!



On se retrouve en bas et on en refait une autre!

Disponible sur :
ATARI
AMSTRAD
THOMSON

INFOGRAMES
LA MICRO-SPECTACLE