

ARCADES
HEBDO

Arcades hebdo

**JOUEZ
AVEC ATARI
ET GAGNEZ
UN ENSEMBLE XE**

LE JEU DE LA SEMAINE :

**OPERATION
JUPITER**

8^F
50

HEBDOMADAIRE N° 12 - 8 SEPTEMBRE 1988

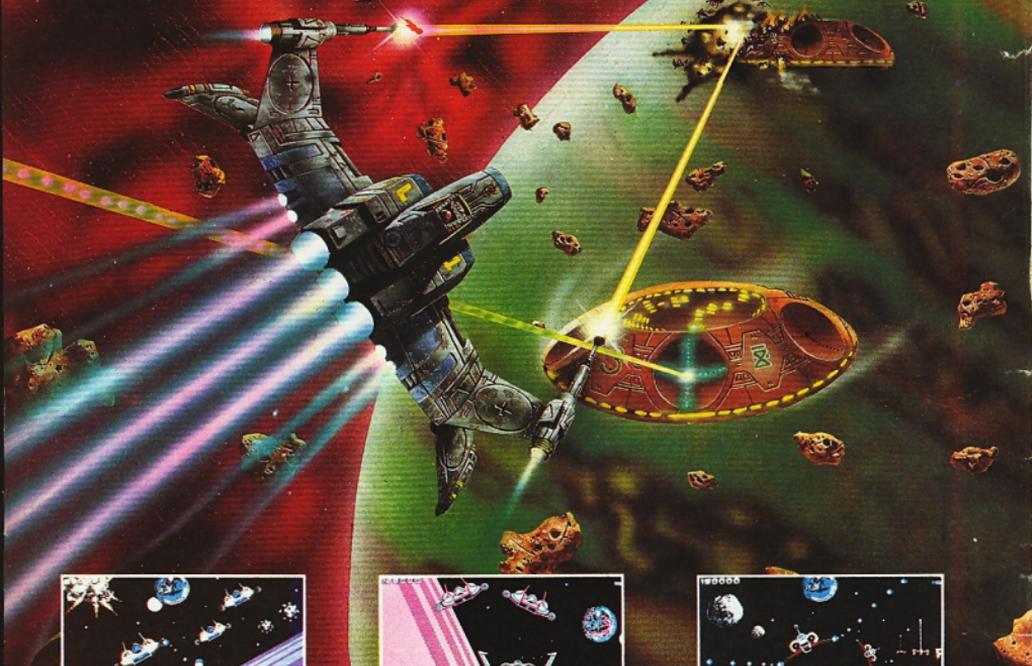
M 1871 - 12 - 8,50 F



3791871008505 00120

GALACTIC

CONQUEROR



VERSION ATARI ST



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION AMIGA

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



TITUS

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



La Hiale de Pan - 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 - Télécopie 99.52.78.57.
Serveurs : 3615 ARCADES et 3615 MHZ
Terminal NMPP E13
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction et Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrices
Laurence LE GENTIL
Nathalie POIRIER

FABRICATION

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

ABONNEMENTS

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ - Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

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

GESTION RESEAU

OPTION Presse Diffusion
75, rue de Romainville
93100 MONTREUIL - Tél. : (16.1) 48.59.83.66
Terminal NMPP E13

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

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



• Groupe de Presse FAUREZ-MELLETT
• Commission Paritaire 64963 - ISSN 0755-4419

EDITO

B en voilà ! On est passé à 48 pages. On vous l'disait la semaine dernière... Les annonceurs font confiance à notre hebdo. N'hésitez pas à leur demander de la documentation en découpant et en leur renvoyant les coupons qui sont au bas des pubs.

A part ça, quoi d'neuf docteur ? Les fiches-programmes. Elles résument les caractéristiques des principaux jeux qu'on se doit de posséder. A chaque fois que nous aurons un peu de place, vous y aurez droit. Quant aux nouveautés, y'a eu un bel arrivage cette semaine que vous découvrirez dans notre prochain numéro. En attendant, bonne semaine... et bonne chance pour le concours Atari-Arcades !

La Rédaction

SOMMAIRE

- | | | | |
|------|---|------|--------------------------|
| 5 ▶ | Actualité | 35 ▶ | Fiches-jeux |
| 11 ▶ | Avant-premières | 38 ▶ | Mayday ! |
| 14 ▶ | Adaptations | 40 ▶ | Courrier |
| 16 ▶ | Titus :
La famille de la micro | 42 ▶ | Concours |
| 18 ▶ | Le jeu de la semaine :
Opération Jupiter | 44 ▶ | Petites annonces |
| 20 ▶ | Bancs d'essais | 46 ▶ | Bulletin
d'abonnement |

ELECTRIC DREAMS

Salut les motards ! **Super Hang-On**, une conversion de coin-op est très attendu sur ST. Une course à travers 4 continents avec, pour chacun d'eux, différents niveaux de difficulté. Vroom, vroom... Gare aux gamelles !

CALENDRIER

S'istes, rendez-vous à l'Alexandra Palace (oui, c'est à Londres) pour l'Atari User Show qui attirera les foules du 25 au 27 novembre. On vous l'redira pas !

WANTED !

Des programmeurs compétents pour **Microïds**. On préférerait des gens connaissant bien le ST et l'Amiga mais si vous exercez vos talents sur d'autres bécanes, vous pouvez quand même vous faire connaître au 16.1.47.52.11.33.

Chez **Titus** aussi, on se développe ; programmeurs et graphistes sur micro (sans aucune expérience exigée), contactez le 16.1.43.32.10.92

EN TETE

Par une récente étude selon dans la presse quotidienne, **IBM** serait le premier fournisseur de machines en Europe. Tout de suite derrière, **Amstrad** occupe la seconde place, ce qui montre le dynamisme et le mordant de la marque au crocodile.

COMMODORE DONNE

Donne quoi ? Deux logiciels gratuits pour l'achat d'un Amiga 500. Il s'agit de **Superbase** et **Textcraft Plus**, respectivement gestion de base de données et traitement de texte.



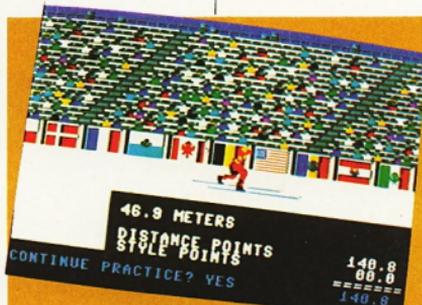
Super Hang-On

ELITE

A Question of Sport, c'est le titre d'un jeu télévisé et d'un jeu de table, populaire chez nos voisins d'Outre-Manche. Quoi de plus normal que de sortir une version micro ? Ah, une question ! S'adaptéra-t-il au marché français ?

US GOLD

Qu'y-a-t-il de commun entre un éditeur de jeux et un fabricant de boissons ? Rien ! Sauf si l'on considère qu'ils sont tous les deux en tête dans leurs domaines. **Pepsi Cola** et **US Gold** font route ensemble et vont participer, à l'occasion ▶



The Games (Winter Editions/C64)

OCEAN

L'angoisse du crash imminent n'a pas eu le temps de vous étreindre. L'avion est désintégré et Jarrét, le pilote, doit guider ses trois compagnons d'infortune, à travers un paysage inhospitalier, vers des lieux plus accueillants. C'est le thème de **Where Time Stood Still**, un jeu d'aventure, piloté par icônes et à la souris, qui arrive en France sous peu.



GO

La bataille de Midway, c'est **1943**. Cette conversion d'arcades de Capcom est très attendue. Nous espérons vous présenter nos réactions dans la rubrique "Avant-premières". Sortie prévue sur CPC puis Spectrum, C64, ST, Amiga. En attendant, voici une photo ST.

Ça y est ! **Great Giana Sisters** arrive sur Amstrad CPC. Après la réussite sur Amiga et la bonne adaptation sur C64 on va voir ce que donne cette nouvelle version...

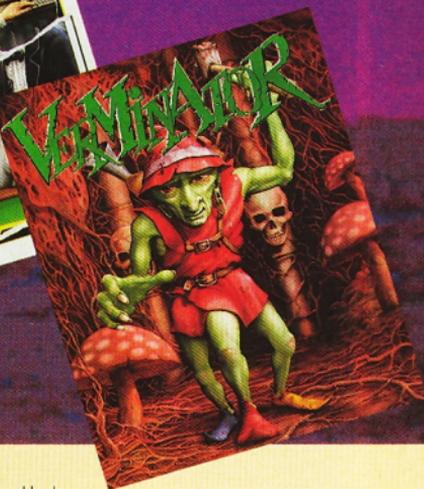
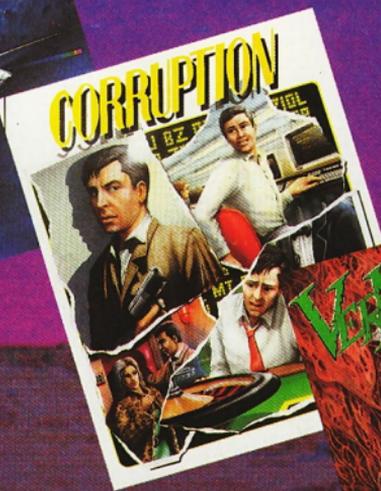
du PCW Show à Londres, du 14 au 17 septembre, aux Championnats Britanniques de Micro-Informatique. Les jeux de la finale porteront le logo de **US Gold** et **Pepsi Challenge**. **Geoff Brown** pour **US Gold** et **Stacey Clark** pour **Pepsi** sont fiers d'avoir signé cet accord.

Une compilation "**Taste of America**" célébrera cette alliance et l'achat de boissons **Pepsi** donnera lieu à des réductions, en Angleterre sur le prix d'achat de la compil. Attend, c'est pas tout ! Le **Pepsi Challenge** permettra aux champions, réalisant des high scores sur certains jeux, de remporter de très beaux cadeaux.

Thunderblade, le fantastique jeu d'arcades de Sega sera l'un des titres participant au challenge. L'hélicoptère atterrira en décembre sur C64, Spectrum, CPC, ST, Amiga et PC. De là, vous décollerez, armé de mitrailleuses et de missiles, pour une mission qui commence en pleine ville au milieu des gratte-ciels. On croise les doigts pour que cette conversion du coin-op soit réussie.

The Games : Winter Edition. Le jeu, déjà sorti sur C64 en juin est très attendu sur CPC puis sur ST. Il demande d'être compétent en patinage de vitesse et artistique, descente, slalom, saut à ski, ski de fond et luge. Moi, ça m'fait pas peur. J'ai suis un super athlète, mais vous ?

L'INCROYABLE CHALLENGE



STARGLIDER II

Pas de place à l'erreur !
Refoulez les envahisseurs d'Egron : Empêchez les de monter un faisceau destructeur ! Prenez d'assaut les planètes une à une !
Provoquez d'horribles hallucinations dans le camp ennemi !
3 D, animations, couleurs et vitesse, font de StarGlider II l'un des plus complexes programmes jamais réalisés !

ATARI ST - AMIGA : 249 F.*. Bienôt sur PC
© ARGONAUT SOFTWARE RAINBIRD

CORRUPTION

La city : le monde avide et impitoyable des requins de la finance !
Intrigues et double jeu y sont choses courantes.
Pour survivre, vous devrez être au moins aussi démoniaque que les autres personnages du jeu !

ATARI ST - PC - AMIGA : 249F *. Bienôt sur AMSTRAD, PCW, et COMMODORE
© MAGNETIC SCROLLS RAINBIRD

VERMINATOR

Une traversée fantastique au sein d'un vieux arbre rongé par des insectes en tous genres !
Armez-vous d'un insecticide de choc !
250 écrans plus animés les uns que les autres.

ATARI ST - PC - AMIGA : 249 F *
© RAINBIRD

* PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATE



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

MICROPROSE

Après la sortie très attendue et la conversion très correcte de **Gunship** sur Amstrad CPC, lors du PCW Show à Londres, nous devrions découvrir quelques nouveautés ou adaptations. Parmi elles, citons **Covert Action**, le premier jeu d'une nouvelle série de simulations, sportives cette fois. Thème : le foot. Quant à **F19 Stealth Fighter**, il devrait être présenté sur PC.

- Tom Clancy est très connu pour ses ouvrages, fort bien documentés, sur la guerre sous-marine. N'y avait-il de meilleur interlocuteur pour lui que MicroProse, afin de faire adapter sur micro son best-seller **Red Storm Rising** ?

Un jeu qu'il sera vraisemblablement indispensable de posséder si l'on a aimé *Silent Service* ; sortie initiale sur C64.

Origin, distribué par MicroProse travaille d'arrache-pied sur *Ultima V*, versions ST et Amiga. En attendant, nous vous suggérons de lire le test effectué sur PC, dans nos prochains numéros.

Cosmi n'est pas une marque très connue en France. C'est aussi MicroProse qui distribue ses produits. En fait, ils ciblent un marché assez particulier. Avec **The President is missing**, le joueur est invité à retrouver les otages, dont le président des Etats-Unis, capturés lors d'une attaque de terroristes. Un jeu sorti sur PC et C64.

Inside Trader deviendra le "logiciel de chevet" de ceux qui aiment bien jouer et prendre des risques avec la Bourse.

Enfin, **Suncom**, marque représentée également par MicroProse, en France, complète sa gamme de joysticks avec un nouveau modèle, le TAC 50 et par une série de joysticks analogiques "State Of The Art".

On nous annonce également une palette graphique pour IBM, proposée à un prix compétitif inférieur à 1 000 F.

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



Ultima V

Les Tuniques bleues



INFOGRAMES

Les tuniques bleues attaquent ! Du genre stratégie-arcade, le jeu va nous transporter aux Etats-Unis, en pleine guerre de Sécession. Pourtant elle a cessé, ça c'est sûr ! Un seul mot d'ordre : "Chargez !" . Enfin, on chargera notre logiciel dans notre bécanne dès qu'on l'aura reçu. Sortie prévue sur ST, PC, Amiga puis Thomson et Amstrad.

TITUS

Novembre 86, avec "Erebus", Titus est le premier éditeur français à sortir un jeu sur Atari ST. En novembre 87, Crazy Cars est le premier jeu français sur Amiga. Et cette année ? C'est prévu ! Crazy Cars sera, en octobre, le premier jeu français sur Macintosh 2. Qu'on se le dise !

FIRE AND FORGET sort sur Amstrad CPC. Notre avis, prochainement, dans la rubrique "Adaptations". En attendant, voici à quoi il ressemble... En version ST, le jeu est entré au Gallup Chart, hit anglais et devrait progresser. Et ce n'est pas tout : on attend "Off Shore Warrior" sur Amiga, ST et CPC. Une sortie toutes les semaines ! C'est beau non ?

Fire and Forget (CPC)



Off Shore (Amiga)



COKTEL VISION

Coktel Vision nous prépare une trentaine très diversifiée avec tout d'abord deux logiciels : "Peter Pan" s'adresse aux plus jeunes. Peter Pan ayant perdu son ombre, aidez-le à la retrouver à travers plusieurs tableaux où il vous faudra retrouver des sirènes ou encore échapper au pirate. Un logiciel amusant avec en plus une voix digitalisée qui vous guidera au cours du jeu. "Freedom" (ou les guerriers de l'ombre), est le deuxième jeu produit par Coktel Vision. Il se déroule dans une plantation de canne à sucre au XVIIIème siècle dont vous devez vous évader. Pour cela, alliez-vous aux vôtres, vous ne disposez que d'une seule nuit. Des luttes au coutelas seront inévitables. Un jeu de straté-

gie sous forme de jeu de rôle, ponctué de phases de combats. Attendons la version testée prochainement dans Arcades pour voir si ce logiciel se classe parmi les meilleurs.

Coktel Vision sort une gamme familiale sous le nom "CQFD", ceci pour la rentrée. Cette gamme comporte pour l'instant trois logiciels : "Code Facile" qui se compose de questions sur le code de la route. Le second s'appelle "Nestor", ce logiciel vous permettra de faire la gestion de votre budget familial et avec le troisième "Atlas France", vous pourrez parcourir la France ; un logiciel très bien réalisé pour apprendre ou redécouvrir les régions de France ; très prochainement testé.



Freedom

Atlas France



INTERSOFT

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



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

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

CONCOURS PERMANENT

GAGNER DES LOGICIELS GRACE
AU JEU DU QCM.

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

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

Bon à retourner à :
INTERSOFT 15 Rue des Lices 84000 AVIGNON

Veuillez m'envoyer votre catalogue pour :

- PC & COMPATIBLES
 - AMSTRAD CPC
 - ATARI ST
 - AMIGA
- Joindre 1 timbre
à 2,20 F

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____

ELECTRONIC ARTS

Les principaux titres distribués par cet éditeur sont désormais disponibles sur **Apple II, II GS et Mac**. De plus, les logiciels sur **PC** existent maintenant en version 3 1/2. Les nouveaux packagings offrent les deux formats. Fin juin, Electronics Arts signait un accord avec **Interplay**, spécialisé dans le développement de jeux de rôle, connaissez-vous "The Bard's Tale". Par cet accord, Electronic Arts obtient l'exclusivité de la distribution de ces produits sur l'Europe. Quant aux possesseurs de PC ou autres compatibles, ils seront heureux d'apprendre que **Apollo 18** est converti sur cette machine. S'ils ont une carte EGA, le résultat ne les décevra pas.

Il entre en gare. Qui ça ? **The Train**, le titre d'**Accolade** dont nous vous parlions dans notre précédent numéro. Préparez vos CPC et, en attendant, jetez un œil sur la photo qu'on vous présente ici enfin, peut-être, si les maquetistes ne me font pas une blague !

Empire est un wargame interplanétaire. **Interstel** offre au joueur une vaste étendue à explorer. Deux ou trois forces antagonistes peuvent être mises en jeu. Laurent, qui l'a testé pour nous, (et pour vous !), l'a trouvé très intéressant. On a eu du mal à lui arracher le programme pour le récupérer... pour notre Amiga.

Avec **Jordan Vs Bird : One on One**, (encore un titre à rallonge !), on va pouvoir jouer au basket sans quitter son fauteuil. C'est pas le meilleur moyen pour perdre des kilos mais c'est amusant. Une simulation sportive, paraît-il, très réaliste. C'est prévu sur PC d'abord, sur C64 ensuite.

Apollo 18/PC

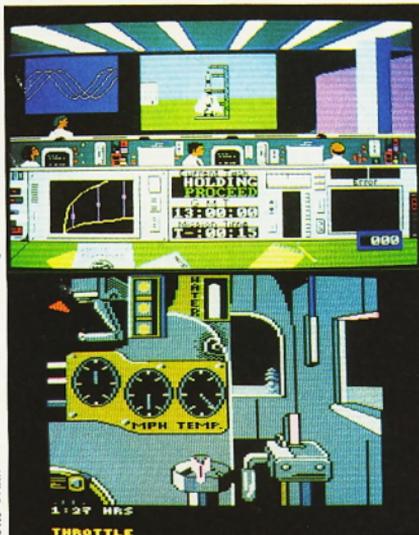
The Train



944 Turbo Cup (ST)



Aventure PC



MICROIDS

Ils sont toujours pleins de projets, ces gens là. Et des idées qui sortent un peu de l'ordinaire. Tiens le jeu d'aventure sur PC, qui est en fin de développement (fallait lire Arcades n° 11, na !) a un analyseur syntaxique moins que la moyenne parce qu'il admet, en général, plusieurs synonymes pour chaque mot. Fini la galère !

Pour les fans d'échecs, et surtout pour les clubs, un utilitaire sans équivalent à ce prix : **Chess Worker**. Il permet de visualiser un grand nombre d'ouvertures, de coups possibles, d'enregistrer différentes parties, de cerner les faiblesses de votre adversaire... et les vôtres... Ecrit par un passionné d'échecs. C'est sur PC. Après "Quad", voici "Double Quad". Non, ce n'est pas son titre, mais ils me l'ont pas dit. Dans ce jeu d'arcade-simulation, deux quads s'affrontent dans un rallye. Avec une reprise de certaines routines de "Super Ski", on a vu ce que ça donne pour la vitesse et la gestion des bosses, et des paysages très chouettes, sept lieux différents, le jeu est très prometteur. Prévu pour fin septembre sur ST et Amiga.

LORICIELS

Avant d'arriver sur votre CPC, l'espionne **Mata Hari** met ses derniers vêtements. Faites un tour du côté de la rubrique "Avant Premières" pour voir.

Pendant ce temps, je vais en profiter pour vous parler de **944 Turbo Cup**. Après un démarrage turbo, cette simulation de course en Porsche 944 (la même que celle sponsorisée par Loriciels et pilotée de main de maître par René Medge) arrive à sa phase finale. Malgré tout le temps que Medge passe à conseiller les concepteurs du jeu, il parvient à progresser au classement général de la Turbo Cup : il est 3ème...

Paraît qu'il y aura une surprise sympa pour ceux qui achèteront le logiciel. Les moteurs ronflent déjà sur Amiga, C 64, PC, CPC et ST. Attendez, démarrez pas encore, regardez la photo (version ST).

La compétition se déroulera sur quatre circuits : Magny-Cours, Paul Ricard, Nogaro, Dijon-Prenois. Le classement lors des essais déterminera la position sur la grille de départ. Comme dans la réalité !

BRITISH TELECOM

La marque regroupe les jeux sous trois labels : Firebird, Rainbird et Silverbird. Très prolifique en jeux de qualité, la rentrée est marquée chez eux par la sortie, (fallait l'faire !), de plusieurs titres très attendus.

Corruption sur Atari ST. Nous l'avons testé et vous le présenterons sous peu. Graphiquement très belle, cette aventure signée Rainbird, Magnetic Scrolls, mélange images, textes et systèmes de menus déroulants. Elle place le joueur dans le monde... corrompu de la haute finance. Ça se passe en Angleterre, bien sûr !

Pour les fans de SF et d'exploration spatiale, **Whirligig** devrait représenter un événement. Un nombre impressionnant de lieux à explorer, des tracés en 3D superbes. J'vous fais un lot pour le tout si vous avez un Atari ST.

Rainbird apporte la touche finale à **Verminator**. La version ST est prête. Une histoire extraordinaire qui nous met en contact avec des créatures aussi étranges que désagréables. Des graphismes hauts en couleur et des effets sonores, parait-il, superbes.

Quant aux amateurs de PC, l'ordinateur, pas le parti !, ils vont pouvoir découvrir **Star Trek** avant la fin octobre, sur leur bécane. Evidemment, les graphismes en ont pris un coup mais l'intérêt et la longévité du jeu devraient rester.



Verminator

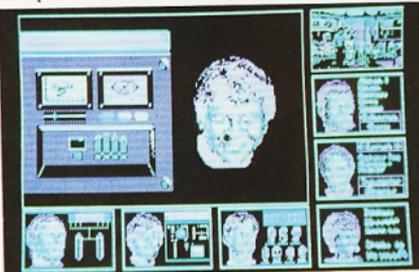
EXXOS

"L'Arche du Captain Blood" navigue toujours. En septembre, le jeu sera désormais disponible sur neuf machines : Atari ST, Amstrad CPC, Commodore C64, PC, Spectrum, Amiga, Thomson, Apple 2 GS, Macintosh. Vous avez sûrement l'une d'elles ! Autre bonne nouvelle, le célèbre **Macadam Bumper** (pour ceux qui ne sauraient pas, c'est un flipper) sort sur Amiga. Secouez-moi, secouez-moi mais gare au ... Zut ! M'ont censuré ! Paraît qu'il est le nom d'une revue concurrente... Autres adaptations attendues, **Spidertron** sur Amiga et **Warlock's Quest** sur Amiga et C64.

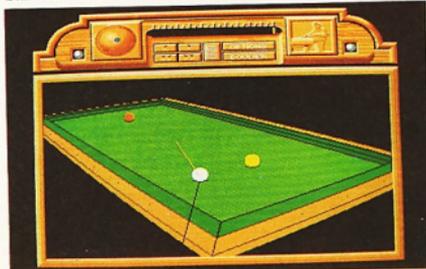
Toujours sur Amiga, on nous annonce la sortie d'un jeu dont on ne connaît pas encore le titre. Pourtant il existe déjà puisque voilà une photo d'écran... C'est une simulation de billard où tous les coups sont permis. Ben oui, puisqu'on peut régler tous les paramètres. Evitez quand même de traverser l'écran avec votre queue ! Et ça sortira aussi sur ST...



Corruption



Star Trek



Billard



Whirligig

Ubi Soft

Aux fans de SSI, ce message : les softs sont en cours de traduction en français. La stratégie n'a plus de barrière linguistique. Pour commencer, Wargame Construction Set, Stellar Crusade, Star Command, Colonial Conquest, Sons of Liberty sont livrés avec boîtier, manuel et cartes d'instructions en français. Stellar Crusade et Star Command seront testés très prochainement dans votre hebdo favori. Ubi Soft créé également un club des fans SSI : catalogue gratuit, tirage au sort mensuel permettant de gagner des jeux, tee-shirts, etc. Pour adhérer, remplir la fiche jointe à chaque logiciel SSI.

- **Skate Ball**, c'est le nom du nouveau sport à la mode. A la fois foot et hockey, il se joue sur une patinoire encombrée d'obstacles. Quatre buts à marquer contre l'adversaire (ordinateur ou autre joueur) vous permettront d'atteindre le niveau suivant. Et on recommence ! (Photo ST).

- **Puffy's Saga**, les lecteurs d'Arcades connaissent depuis le numéro 9. C'est un très beau jeu d'arcade, en 120 tableaux, qui allie des graphismes marrants, des animations nombreuses et des bruitages digitalisés. Un jeu sympa, quoi ! (Photo ST).

- Que pourrait-il arriver dans le futur ? C'est la question que se posent un grand nombre de savants. En ce 21ème siècle, une organisation quasi secrète, la **B.A.T.**, arrive à maintenir un équilibre souvent menacé entre les différents pouvoirs (économiques et politiques). Les membres de cet organisme nous ressemblent et pourtant... ils sont différents. Ils ont subi des modifications biologiques. Vous incarnez l'un d'eux et la mission qui vous sera confiée est de la plus grande importance. (Photo ST).



Typhoon (C64)



1943 (ST)



Army Moves (Amiga)



B.A.T.



Skate Ball



IMAGINE

Ils nous ont offert ces derniers jours, une bonne conversion de **Salamander**, le coin-op de Konami sur C64. J'ai vu, en avant-première, la conversion de **Army Moves** sur ST et la voix qui arrive sur Amiga. A l'attaque ! Un test très prochainement dans Arcades.

Lors de notre visite chez Ocean France, (la "Sarcelles Connection"), nous avons vu des images de la conversion attendue d' **Operation Wolf** sur ST. Les anglais, eux, bossent sur la version 8 bits. Voici le résultat sur CPC.

Les envahisseurs veulent dominer la terre. A bord d'un F14, vous devez les en empêcher. C'est le scénario de **Typhoon**, un coin-op de Konami, vous le connaissez, vous, celui-là ? D'après les premières diapos, c'est un mélange d'After Burner, (vue arrière du chasseur) et de Flying Shark, (vue dessus). Un shoot'em up attendu... sur C64.

Les possesseurs d'Amiga vont pouvoir partir en guerre : **Platoon** est annoncé et sera prochainement disponible quand vous lirez ces lignes. Et la semaine prochaine, on vous en apprendra bien d'autres sur les sorties imminentes des jeux Ocean/Imagine.

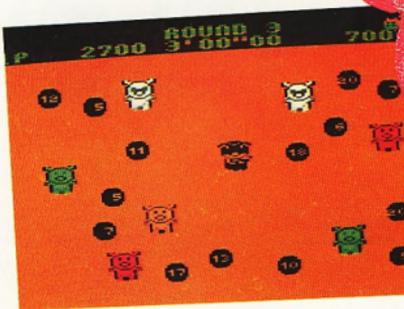
Operation Wolf (CPC)



PSYCHO PIGS

(US Gold/Amstrad CPC)

Des cochons. De toutes les couleurs. On n'avait pas encore vu ça sur micro. Et qu'est-ce qu'ils peuvent faire, ces cochons ? La guerre, tout simplement. Vais-je disserter en vous disant que la guerre, c'est une affaire d'hommes, or comme les hommes sont tous des cochons, or a bien des cochons qui font la guerre... CQFD ! Bon, assez délire ! Un gentil cochon rose, c'est vous, se retrouve face à des cochons méchants. Y'en a bien une douzaine... Et le p'tit cochon rose doit dégommer, à la bombe (pas de peinture non, celle qui expose) ses frères ennemis. Ça donne un jeu marrant (qui dérive d'une machine d'arcade) mais sera-t-il passionnant bien longtemps ? On vous testera cette charcuterie sauce Maggie dès que la version définitive aura atteint nos côtes.



MATA HARI

(Loricels/Amstrad CPC)

Mata Hari (la fille de l'aube) : encore derrière le visage de celle qui se faisait passer fusillée comme espionne à l'automne 1917. Elle semble avoir inspiré les programmeurs de Loricels. Pas pour faire un jeu d'aventures, comme on aurait pu le croire, mais pour servir de base à une arcade-aventure qui sent un peu le Billy la Banlieue. Pas étonnant, puisque le programmeur est le même. La belle espionne devra sillonner divers lieux où les ennemis ne manqueront pas. Lors des combats, il ne lui sera fait aucun cadeau. A elle de savoir se défendre. Et souvent, la meilleure défense, c'est l'attaque. Un petit jeu, qui ne fera sans doute pas partie des grands hits de Loricels (on devient difficile !), mais qui pourrait être distrayant. Attendez la version complète pour juger car, sur notre pré-version, il manquait encore quelques atouts tels que le décompte des points.



1943

(Go !/Amstrad CPC)

Après 1942, il y a 1943. Je sais, vous n'étiez pas nés. Moi non plus d'ailleurs, mais vous en avez rien à cirer ! En plein cœur de la bataille de Midway, aux commandes d'un bombardier US, vous partez à la chasse aux japonais. Et les japonais, ils ont des avions (des Zero pilotes par des z'héros) et des porte-avions. Ça va être le jeu de massacre. Concentré sur le manche et sur le joystick, les canons crépitent et libèrent leurs obus meurtriers (j'aurais dû être commentateur...). La progression est longue et difficile. Stop ! Pour ceux qui connaissent le jeu d'arcade de Capcom, la version micro sur CPC semblera plus facile. Et c'est vrai : même que Catherine et Olivier (ceux qui écrivent dans Amstar, eh, tare !) me l'ont dit. Même que j'ai progressé rapidement. M'enfin, j'suis pas arrivé à la fin du jeu parce que le Rédac'chef d'Arcades Hebdo m'a viré : il avait besoin de se venger vu que j'l'avais battu !





IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT

ÉTOILE

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

COCONUT

REPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT

MONTEPELLIER

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

AMSTRAD CPC	COMMODORE 64	SPECTRUM	PC 1512 & COMPATIBLES	ATARI 520/1040 STF
<p>COMPLIATIONS C/D</p> <p>LES GREMLINS 110/165</p> <p>COLLECTION KONAMI 110/180</p> <p>TOP TEN COLLECTION 99/145</p> <p>10 GREAT GAMES 2 110/190</p> <p>ARCADE ACTION 110/190</p> <p>LES GEANTS D'ARCADE 110/190</p> <p>GOLD HITS N° 3 110/190</p> <p>GAME SET & MATCH 129/159</p> <p>MAGNIFICENT 7 110/159</p> <p>IMAGINE ARCADE HITS 110/159</p> <p>ALL STAR HITS N° 2 110/159</p> <p>LES TRESORS DE U.S. GOLD 110/160</p> <p>ALBUM EPYX 110/180</p> <p>HIT PACK 95/145</p> <p>HIT PACK 2 95/145</p> <p>6 PACK VOL. 2 95/145</p> <p>ALLEN SYNDROME 95/139</p> <p>ARKANOID 95/145</p> <p>A.T.F. 95/145</p> <p>BEYOND THE ICE PALACE 95/145</p> <p>BLOOD BROTHERS 95/145</p> <p>BUBBLE BOBBLE 95/145</p> <p>BASKET MASTER 89/145</p> <p>BUGGY BODY 95/145</p> <p>CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145</p> <p>CHARLIE CHAPLIN 95/145</p> <p>COMBAT SCHOOL 95/145</p> <p>CALIFORNIA GAMES 89/139</p> <p>FLIGHT SIMULATOR 95/145</p> <p>ENDURO 89/139</p> <p>GUNSMOKER 95/145</p> <p>GUADALCANAL 139/175</p> <p>GRYZOR 85/145</p> <p>89/139</p> <p>GAUNTLET 2 95/145</p> <p>HURLEVENTS 79/190</p> <p>IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145</p> <p>INTERNATIONAL KARATE + KARNOY 95/145</p> <p>L'ARCHE DU CPT BLOOD 199</p> <p>LAZER TAG 95/145</p> <p>LA PANTHERE ROSE 89/149</p> <p>L'ANNEAU DE ZENGARA 145/189</p> <p>LA CHOSE DE GROTEMBLUM 135/175</p> <p>L'ANGE DE CRISTAL 145/190</p> <p>L'ŒIL DE SETE 145/185</p> <p>MACH 3 129/178</p> <p>MATCH DAY 2 89/149</p> <p>NORTHSTAR 85/145</p> <p>NIGEL MANSELL GRAND PRIX 95/145</p> <p>OUT RUN 95/145</p> <p>PIRATES 85/179</p> <p>PREDATOR 89/145</p> <p>PLATON 89/145</p> <p>PROFESSION DETECTIVE QIN 7/25</p> <p>ROAD BLASTERS 89/139</p> <p>ROADWARRIOR 85/145</p> <p>ROLLING THUNDER 95/145</p> <p>RYGAR 89/139</p> <p>RYPER 89/139</p> <p>SPACE RACER 145/195</p> <p>SPY VS SPY TRILOGY 145/195</p> <p>SUPER HAND ON 95/145</p> <p>SUPERSTARS SOCCER 95/145</p> <p>STAR WARS 95/145</p> <p>SUPER SPRINT 89/145</p> <p>SIZE ARMS 95/145</p> <p>STARGLIDER 145/195</p> <p>THE HUNT FOR RED OCTOBER 145/195</p> <p>TARGET RENEGADE 95/145</p> <p>TETRIS 85/145</p> <p>THUNDERCATS 89/139</p> <p>TEST DRIVE 89/139</p> <p>VIXEN 95/145</p> <p>VENDIM STRIKE BACK 89/139</p> <p>WONDERBOY 95/145</p>	<p>COMPLIATIONS C/D</p> <p>COLLECTION KONAMI 110/180</p> <p>ARCADE ACTION 110/180</p> <p>LES GEANTS D'ARCADE 110/190</p> <p>TOP TEN COLLECTION 99/145</p> <p>GAME SET & MATCH 129/179</p> <p>LES TRESORS D'U.S. GOLD 115/179</p> <p>MAGNIFICENT 7 110/159</p> <p>ALBUM EPYX 89/149</p> <p>HIT PACK 89/139</p> <p>HIT PACK 2 89/139</p> <p>6 PACK VOL. 2 89/139</p> <p>6 PACK VOL. 3 89/139</p> <p>6 PACK VOL. 4 89/139</p> <p>POWER CARTRIDGE 147/14</p> <p>ARKANOID 2 95/145</p> <p>A.T.F. 89/139</p> <p>ARLOLO 10 95/145</p> <p>AIRBORNE RANGER 145/195</p> <p>BEYOND THE ICE PALACE 95/145</p> <p>BROUHA 189/159</p> <p>BARO'S TALES 7/25</p> <p>BARO'S TALE 2 89/145</p> <p>BASKET MASTER 89/145</p> <p>BUGGY BODY 7/25</p> <p>BUBBLE BOBBLE 95/145</p> <p>CORPORATION 95/145</p> <p>CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145</p> <p>CHESSMASTER 2000 120/195</p> <p>CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 99/189</p> <p>COMMAND 140</p> <p>CALIFORNIA GAMES 89/139</p> <p>DEFENDER OF THE CROWN 130/145</p> <p>F.LIGHT SIMULATOR II NF 95/145</p> <p>GUITZ 89/139</p> <p>G. B. AIR RALLY 95/145</p> <p>GUINLET 2 95/145</p> <p>PLATON 7/20</p> <p>GUADALCANAL 95/145</p> <p>GUNSHIP 139/169</p> <p>GAUNTLET 2 95/145</p> <p>HERCULES 95/145</p> <p>IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145</p> <p>IMPACT 120/169</p> <p>ICE HOCKEY 95/145</p> <p>JINXS 95/145</p> <p>KARNOV 95/145</p> <p>KNIGHT GAMES 2 95/145</p> <p>LORD OF CONQUEST 99/169</p> <p>LOST KINGJA 95/145</p> <p>MINI PUT 120/169</p> <p>MATCH DAY 2 95/145</p> <p>CUTTY RUN 95/145</p> <p>PANDORA 85/145</p> <p>PAC LAND 95/145</p> <p>PIRATES 85/179</p> <p>POWER AT SEA 95/145</p> <p>PLATON 89/145</p> <p>PROJECT STEATH FIGHTER 145/195</p> <p>PROFESSION DETECTIVE P.H.M. PEGASUS 95/145</p> <p>PRIMATES 145/185</p> <p>ROADWARRIOR 145/195</p> <p>ROLLING THUNDER 95/145</p> <p>RYGAR 95/145</p> <p>SPACE RACER 145/195</p> <p>SAMURAI 95/145</p> <p>SKATE OR DIE 99/159</p> <p>SPY VS SPY TRILOGY 145/195</p> <p>SKYFZ 95/145</p> <p>SUPER STAR SOCCER 95/145</p> <p>STAR WARS 95/145</p> <p>SIZE ARMS 95/145</p> <p>SUPER SPRINT 85/135</p> <p>SILENT SERVICE 120/149</p> <p>TARGET RENEGADE 95/145</p> <p>THE TRIN 99/149</p> <p>TETRIS 95/145</p> <p>TEST DRIVE 89/149</p> <p>THE HUNT FOR RED OCTOBER 169/219</p> <p>WORLD TOUR GOLF 120/190</p> <p>WARGAME CONSTRUCTION SET 145/195</p> <p>WORLD CLASS LEADERBOARD 95/145</p>	<p>COMPLIATIONS :</p> <p>LES DEANTS D'ARCADE 120</p> <p>TOP 10 COLLECTION 110</p> <p>LES TRESORS DE U.S. GOLD 110</p> <p>GAME SET & MATCH 129</p> <p>MAGNIFICENT 7 130</p> <p>NOW GAMES 5 95</p> <p>HIT PACK 2 95</p> <p>HIT PACK TRIBO 95</p> <p>6 PACK VOL. 2 95</p> <p>6 PACK VOL. 3 95</p> <p>ACTION FORCE 2 95</p> <p>ARKANOID 2 95</p> <p>A.T.F. 140</p> <p>BLOOD BROTHERS 95</p> <p>BASKET MASTER 95</p> <p>CRAZY CAR 95</p> <p>CHAMPIONSHIP SPRINT 95</p> <p>CALIFORNIA GAMES 95</p> <p>COMBAT SHOOD 89</p> <p>CRASH GARET 95</p> <p>F 15 STRIKE EAGLE 120</p> <p>G. B. AIR RALLY 120</p> <p>GAUNTLET 2 95</p> <p>GRYZOR 95</p> <p>GUNSHIP 95</p> <p>HERCULES 95</p> <p>HIGH FRONTIER 95</p> <p>IKARI WARRIOR 95</p> <p>KARNOV 95</p> <p>LAZER TAG 89</p> <p>MATCH DAY 2 89</p> <p>SUNSHINE MANSELL 95</p> <p>OUT RUN 95</p> <p>PREDATOR 95</p> <p>P.H.M. PEGASUS 95</p> <p>PLATON 95</p> <p>ROADWARR 95</p> <p>ROLLING THUNDER 95</p> <p>RAMPAGE 95</p> <p>RENEGADE 95</p> <p>ROAD RUNNER 95</p> <p>SUPER HAND ON 95</p> <p>SPY VS SPY 3 95</p> <p>SILENT SERVICE 120</p> <p>TARGET RENEGADE 95</p> <p>TRANTOR 95</p>	<p>ALBUM EPYX 195</p> <p>ACE 2 195</p> <p>ARKANOID 290</p> <p>ANNALS OF ROME 290</p> <p>ANCIENT ART OF WAR 290</p> <p>ANCIENT ART OF WAR AT SEA 490</p> <p>BEZ 225</p> <p>BED LAM 225</p> <p>BOULDERDASH 2 195</p> <p>CHARLIE CHAPLIN 225</p> <p>CALIFORNIA GAMES 195</p> <p>CRASH IN VANS 195</p> <p>CONFLICT IN VIETNAM 245</p> <p>CRUSADE EN EUROPE 269</p> <p>CRASH GARRET 269</p> <p>CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED 245</p> <p>COMMAND 245</p> <p>CHESSMASTER 2000 290</p> <p>DECISION IN THE DESERT 290</p> <p>DESTRROYER 290</p> <p>FLIGHT SIMULATOR II NF 245</p> <p>DEFENDER OF THE CROWN 290</p> <p>DRILLER 290</p> <p>FLIGHT SIMULATOR II 245</p> <p>FLIGHT SIMULATOR II NF 195</p> <p>GAUNTLET 2 195</p> <p>10 UNITS 229</p> <p>SCENERY JAPAN 250</p> <p>SCENERY SAN FRANCISCO 290</p> <p>GOLD HITS 195</p> <p>KARNOV 95</p> <p>GRYZOR 185</p> <p>GETYSBURG 195</p> <p>SUNSHINE MANSELL 245</p> <p>IMPOSSIBLE MISSION 2 245</p> <p>ICE HOCKEY 195</p> <p>IMPACT 179</p> <p>INFILTRATOR 2</p> <p>JENNIE D'ARC 95</p> <p>JINXTER 245</p> <p>KARATEKA 290</p> <p>KAMPPUSFE 395</p> <p>KING QUEST TRIPLE (1,2 & 3) 290</p> <p>L'ARCHE DU CPT BLOOD 245</p> <p>LEADER BOARD 290</p> <p>LE MARCHÉ JAUNE 245</p> <p>LE MAITRE DES ARMES 245</p> <p>MANHATTAN DEALERS 215</p> <p>MINI PUT 245</p> <p>MACH 3 290</p> <p>P.H.M. PEGASUS 225</p> <p>PC 1512 HITS 225</p> <p>PSI 5 290</p> <p>POLICE QUEST 290</p> <p>PROHIBITION 220</p> <p>PHANTASIE 3 290</p> <p>PIRATES 290</p> <p>PANORAMA 290</p> <p>RAMPAGE 245</p> <p>ROAD WARRIOR 245</p> <p>STARBUCK 195</p> <p>STARBUCK 2 195</p> <p>SUPER SHIP 195</p> <p>SPACE HARRIER 195</p> <p>SECONDS OUT 185</p> <p>STRIP POKER 2 195</p> <p>STRIP POKER 2 169</p> <p>STRIP FORCE HARRIER 140</p> <p>SUPER OX 175</p> <p>SUBTATLE 345</p> <p>SPACE QUEST 2 200</p> <p>SHANGAI 290</p> <p>S.O.J. 275</p> <p>STARGLIDER 195</p> <p>STAR WARS 290</p> <p>STAR WARS 2 290</p> <p>TARGET RENEGADE 219</p> <p>TOP GUN 225</p> <p>TRANTOR 290</p> <p>TEST DRIVE 290</p> <p>THE HUNT FOR RED OCTOBER 225</p> <p>TERRORISTS 195</p> <p>U.M.S. 225</p> <p>TETRIS 195</p> <p>THE HUNT FOR RED OCTOBER 225</p> <p>TEST DRIVE 269</p> <p>VERMINATOR 225</p> <p>VIXEN 225</p> <p>ULTIMA 3 225</p> <p>ULTIMA 4 225</p> <p>ULTIMA 5 225</p> <p>VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE 290</p> <p>VOYAGER 10 265</p> <p>WIPAC TIME STOOD STILL 290</p> <p>WINTER OLYMPIADE 88 185</p> <p>XENON 185</p>	<p>ALBUM EPYX 239</p> <p>ALLEN SYNDROME 185</p> <p>ARKANOID 2 195</p> <p>ARKANOID 290</p> <p>BEYOND THE ICE PALACE 185</p> <p>BUGGY BODY 195</p> <p>BURBLE BOBBLE 225</p> <p>BARO'S TALES 225</p> <p>BARBARIAN (PSYNOXIS) 225</p> <p>BARBARIAN (PALACE SOFT) 140</p> <p>CHARLIE CHAPLIN 195</p> <p>CAPTAIN AMERICA 195</p> <p>CARRIER COMMAND 225</p> <p>CHESS FRONT 290</p> <p>CHESSMASTER 2000 220</p> <p>CRAZY CARDS 225</p> <p>DONJON MASTER 245</p> <p>DEFENDER OF THE CROWN 290</p> <p>EXPLORA 345</p> <p>ENDING RACER 145</p> <p>FOUNDATIONS WASTE 290</p> <p>F 15 STRIKE EAGLE 195</p> <p>F.LIGHT SIMULATOR II NF 195</p> <p>GOLDRUNNER 2 195</p> <p>GAUNTLET 2 195</p> <p>10 UNITS 229</p> <p>IKARI WARRIOR 195</p> <p>IMPOSSIBLE MISSION 2 185</p> <p>INTERNATIONAL SOCCER 185</p> <p>KARNOV 245</p> <p>KILLZERS 195</p> <p>KING QUEST TRIPLE (1,2 & 3) 290</p> <p>LES DEANTS D'ARCADE 245</p> <p>LES CLASSIQUES 245</p> <p>LEGEND OF SWORD 245</p> <p>LORD OF CONQUEST 245</p> <p>LES MAITRES DE L'UNIVERS 155</p> <p>LEATHRIBER 225</p> <p>LA PANTHERE ROSE 225</p> <p>L'ANGE DE CRISTAL 225</p> <p>L'ARCHE DU CPT BLOOD 225</p> <p>LEADER BOARD 175</p> <p>MANHATTAN DEALER 225</p> <p>MACH 3 195</p> <p>MARBLE MADNESS 195</p> <p>SUNDER OX 175</p> <p>OBTLATOR 220</p> <p>OUT RUN 195</p> <p>PANDORA 195</p> <p>POWER STRUGGLE 245</p> <p>PREDATOR 215</p> <p>POLICE QUEST 225</p> <p>QIN 225</p> <p>ROAD BLASTERS 245</p> <p>PIRATES 290</p> <p>RETURN TO GENESIS 195</p> <p>RAMPAGE THUNDER 195</p> <p>ROCKING HORSE 225</p> <p>SD ADVENTURE CREATOR 490</p> <p>STARBUCK 185</p> <p>SPHINX 185</p> <p>SUPER SHIP 185</p> <p>SPACE HARRIER 195</p> <p>SECONDS OUT 185</p> <p>STRIP POKER 2 195</p> <p>STRIP POKER 2 169</p> <p>STAR WARS 140</p> <p>STAR WARS 2 175</p> <p>TARGET RENEGADE 219</p> <p>TOP GUN 225</p> <p>TRANTOR 290</p> <p>TEST DRIVE 290</p> <p>THE HUNT FOR RED OCTOBER 225</p> <p>TERRORISTS 195</p> <p>U.M.S. 225</p> <p>ULTIMA 4 FRANÇAIS 225</p> <p>VERMINATOR 225</p> <p>VIXEN 225</p> <p>ULTIMA 3 225</p> <p>VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE 290</p> <p>VOYAGER 10 265</p> <p>WIPAC TIME STOOD STILL 290</p> <p>WINTER OLYMPIADE 88 185</p> <p>XENON 185</p>

ATARI XL/XE

	C/D
ACE OF ACES	95/145
ARKANOID	95/145
BACIL DETECTIVE	110/160
COLONIAL CONQUEST	3/30
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
ENCOUNTER	95/145
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GUILD OF THIEVES	7/10
GREEN BERT	120/169
KAMPPUSFE	95/145
KNIGHT ORC	189/195
LEADER BOARD	95/145
MIL AILEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	119/169
NATO COMMANDER	120/169
PIRATES OF THE BARBARY COAST	95/145
SONS OF LIBERTY	4/30
SPY VS SPY 2	95/145
SPY VS SPY 3	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOFT FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER EN EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	1/19
WARGAME	110/169
WARGAME CONSTRUCTION SET	2/20
WINTER OLYMPIADE 88	120/169

NTJ



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

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

AMIGA	CONSOLE SEGA	APPLE	APPLE 2 GS	MATERIEL
AARCH 245	CONSOLE SEGA :	B 24 260	BARO S TALES 420	MATERIEL ATARI ST
ANNALES DE ROME 285	+ OUT RUN	BOLDOERASH CONSTRUCTION KIT 250	DESTROYER 350	520 STF 3490
ARKANOID 245	+ HANG ON	BARO S TALE 250	GAUNTLET 290	520 STF + MONITEUR MONO 4480
ART OF CHESS 245	+ 2 MANETTES DE JEUX	BARO S TALE 2 250	LEGACY OF THE ANCIENT 390	520 STF + COULEUR SC1425 5490
BADCAT 225	+ CABLE PERITEL 800	BARO S TALE 3 250	MARBLE MADNESS 290	520 STF + COULEUR 8001 5490
BOBBLE BUBBLE 245	CONSOLE SEGA :	BATTLE CRUISER 590	PAPEBROY 290	1640 STF 4790
BARBARAINS 195	+ PISTOLET PHASER	COLONIAL CONQUEST 795	POUVE QUEST 290	1040 STF + MONITEUR MONO 5990
BARO S TALES 225	+ MARKSMAN SHOOTING	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 245	SPACE QUEST 450	1040 STF + COULEUR 8001 7490
BARO S TALES 2 190	+ TRAP SHOOTING	CALIFORNIA GAMES 350	SHANGAI 490	1040 STF + COULEUR SC1425 7490
CHESSMASTER 2000 285	+ SAFARI HUNT	COMMANDO 350	THEXIDER 290	
CAPONE 290	+ HANG ON	CHESSMASTER 2000 250	WORLD TOUR GOLF 390	
CRACK 290	+ 2 MANETTES DE JEUX	DIG DUG 245		
CALIFORNIA GAMES 290	+ CABLE PERITEL 1190	DEATH SWORD 290		
CRASHY GARS 295		DONDIRA 190		
DESTROYER 225	PISTOLET PHASER +	DAMBUSTER 290		
DEFENDER OF THE CROWN 315	MARKSMAN SHOOTING	DECISION IN THE DESERT 790		
EMPIRE 490	- TRAP SHOOTING	DESTROYER 195		
EXPLORA 350	- SAFARI HUNT 445	ECHOLON 390		
FLIGHT PATH 737 120		EARLY ORBIT STAGES 225		
FERRARI FORMULA ONE 195	JEUX	FLIGHT SIMULATOR 350		
FORMULA ONE GP PRX 130	AFER BURNER 279	FLIGHT SIMULATOR 2 430		
FLIGHT SIMULATOR 2 195	ALIEN SYNDROME 245	F15 STRIKE EAGLE 230		
GARRISON 95	ALEX KIDD 195	GAUNTLET 245		
G.B. AIR RALLY 195	ACTION FIGHTER 195	ICARI WARRIOR 320		
GRID START 245	ASTRO WARRIOR / PIT POT 195	INDOOR SPORT 295		
HOLL WOOD POKER 195	BANK PANIC 149	INFLATER 250		
INDOOR SPORT 195	BLACK BELT 195	JET 430		
JINKS 225	CHOP LIFTER 195	SCENERY DISK 1 a 71 unim 195		
JEANNE D'ARC 345	ENDURO RACER 195	SCENERY DISK N. 11 240		
JET 450	F16 FIGHTER 149	KING QUEST 3 390		
JUM'JET 169	FANTASIE ZONE 195	KARATEA 320		
KARTING GRAND PRX 145	FANTASIE ZONE 2 249	KUNG FU MASTER 190		
KING OF CHICAGO 290	LEGEND OF THE ANCIENT 225	MECH BRIGADE 350		
KING QUEST TRIPLE PACK 225	GREAT GOLF 195	MARBLE MADNESS 225		
LEATHERNECK 349	GREAT FOOTBALL 195	PAPERBOY 290		
L'ARCHE DU OPT BLOOD 195	GREAT BASKETBALL 195	PIRATES 350		
LA PANTHERE ROUGE 215	GREAT BASEBALL 195	PANZER STRIKE 225		
LEADER BOARD 245	GREAT VOLLEYBALL 195	P. H. M. PEGASUS 295		
MANHATTAN DEALERS 210	GANGSTER TOWN 195	PHANTASIE 1 390		
MARBLE MADNESS 195	GANGSTER TOWN 2 195	PHANTASIE 2 390		
NORTHSTAR 195	GHOST HOUSE 149	RING OF ZILIN 190		
OBLETERATOR 245	KUNG FU KID 220	RAD WARRIOR 245		
PINBALL WIZARD 195	MISSILE DEFENSE 3D 195	SUPER BOLLEDERASH 190		
POWER STRUGGLE 245	MY HERO 149	SPACE QUEST 2 250		
PERSECUTOR 195	OUT RUN 220	SONS OF LIBERTY 245		
PORT OF CALL 369	PWR WRESLING 195	SHARD OF SPRING 250		
RETURN TO ATLANTIS 195	QUARTET 149	SPINDOZIVY 290		
ROLLING THUNDER 195	RESCUE & MISSION 249	SUBBATTLE SIM 790		
ROADWARS 195	ROCKY 195	SKYFOX 169		
SPACE RACER 285	SUPER VS SPV 149	SOLD FLIGHT 249		
STRIKE FORCE HARRIER 195	SECRET COMMAND 195	STARFLINGER 245		
STRIP POKER 2 195	SPY TENNIS 149	SILENT SERVICE 280		
STRIP POKER 2 2 195	SPACE HARRIER 249	SUMMER GAMES 195		
STAR WARS 245	SHOOTING GALLERY 195	SUMMER GAMES 2 195		
SILENT SERVICE 245	TEDDY BOY 149	TOMAHAWK 290		
THE THREE STOOGES 295	TRANSBOT 149	SUMMER GAMES 1 195		
THEXIDER 190	THE NINJA 195	THUNDERCHOPPER 245		
TRANTOR 195	WORLD SOCCER 195	TRIPLE PACK 195		
THE HUNT FOR RED OCTOBER 225	WONDERBOY 195	ZAXION 3D 245		
TERMINOR PDS 325	ZAXION 3D 245	ULTIMA 5 590		
TOPIC DRIVE 339	ZILLION 2 195	WARSHIP 390		
VOYAGE CENTRE TERRE 195	ZILLION 2 195	WINTER GAMES 290		
WIZBALL 245	JOYCKYS SEGA 160	WINTER GAMES 1 195		
WIZBALL OLYMPIADE 88 195	SPEED KING SEGA 160	WIZARD CROWN 290		
XENON 295	CONTROL STICK 180			

MACINTOSH

AMAZON 450
ANCIENT ART OF WAR 350
BALANCE OF POWER 290
COMPUTER AMBUSH 225
CHESSMASTER 2000 350
DEFENDER OF THE CROWN 290
DEJA VU 430
FLIGHT SIMULATOR 540
SCENERY DISK N. 7 250
SCENERY DISK N. 11 250
GUILD OF THIEVES 290
KING OF CHICAGO 290
PATTON VS ROMMEL 395
SHADOW GATE 540
SKYFOX 250
UNWINTED 450

JOYSTICKS

QUICKSOI 2 69
QUICKSOI 2 TURBO 129
SPECKING KINIX 105
SWITCH JOY 89
PROFESSIONAL 115
PRO 3000 125

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE
ATARI ST / AMIGA / ...
10 DISQ. 3.5" 5 1/4" 99
10 DISQ. 3.5" 8" 120
BOITE RANGEMENT 50 DISQ. 99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ. 150

APPLE / OS4 / ATARI XL
10 DISQ. 5 1/4" NEUTRES 39
10 DISQ. 5 1/4" SF/DF 59
10 DISQ. 5 1/4" DF/DF 99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ. 99

MEGA ST :
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. 9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR 10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. 12650 HT
MEGA ST4 + COULEUR 13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804 19950 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804 22950 HT
STATIONS SUPPLEMENTAIRES :
SF 114 DOUBLE FACE 1 MEGA 1990
SH 705 DISQUE DUR 20 MEGA 4490
CUMARA 3 5 CF 1 MEGA 1650
CUMARA 5 1/4 1 MEGA 2190

MONITEURS ATARI :
MONOCHROME HR SM124 1590
COULEUR SC1425 2590
COULEUR SC1224 2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :
883 2460
8832 (COULEUR + MONO + TTL) 3490

AMIGA 500 N.C.
ATARI SMM804 11450 HT
LASER SLM804 2590
STAR LC10 COMPLETE 2090
STAR RB 2410 5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 800
CABLE IMPRIMANTE 150
RUBAN ENCREUR SMM804 70
RUBAN ENCREUR NL10 45
RUBAN ENCREUR LC10 49

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOS CONSULTER.
POUR L'EXPOSITION DE MACHINES
FRAS D'EXPOSITION = 150FF.
ENVOI PAR SENNA.

RESERVATION ET DISPONIBILITES.
TELEPHONEZ AU 01 43.35.63.00
SUPER PROMOTIONS
SUR LES ATARI GAMES
POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire 75011 Paris



NOM	TITRES	PRIX
ADRESSE		
TEL		
<input type="checkbox"/> Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de remise)		
PRÉCISEZ VOTRE PRÉFÉRENCE DE JEUX		
<input type="checkbox"/> ATARI ST <input type="checkbox"/> ATARI XL <input type="checkbox"/> COMMANDO <input type="checkbox"/> APPLE <input type="checkbox"/> APPLE 2 GS <input type="checkbox"/> MACINTOSH <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/> CIG64 <input type="checkbox"/> SPECTRUM <input type="checkbox"/> CPC et COMPATIBLES		
Date d'expiration - / -	Signature	

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

A DAPTATIONS

Rampage



• **Rampage**, un jeu où l'on casse tout. Activision l'avait sorti d'abord sur C64 (Arcades n° 6). Le voici sur PC. Hélas, il n'était déjà pas génial mais là, il faut l'éviter à tout prix. C'est lent, lent... Le temps de tuer un aïe corse (pas Olivier Saeoletti, le brillant Rédac'chef de CPC) à coups de figures molles. Beurk !

• **PHM Pegasus** : aux commandes d'un hydrofoile, les missions peuvent être nombreuses et variées, dans toutes les mers et océans du monde. Cette simulation faite par Electronic Arts avait été présentée dans Arcades n° 5. Voici la version PC : les graphismes s'accommodent assez bien des limitations de la bécane et le jeu conserve son intérêt, situé ailleurs.

• Avec **Gauntlet sur PC**, pas de déception à avoir. Les sprites sont petits... comme sur tout Gauntlet donc, c'est normal. Les bruitages sont un peu agaçants mais on peut les supprimer. Le logiciel reconnaît automatiquement la carte EGA, ce qui est un bon point. Pas de reproche à faire à cette adaptation qui va satisfaire les inconditionnels du genre.



Gauntlet



PHM Pegasus



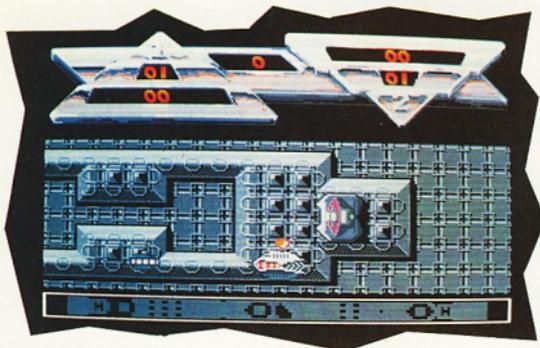
The King of Chicago

• Présenté, pour sa version Amiga, dans Arcades n° 10, **The Three Stooges** est disponible sur PC et C64. L'intérêt du jeu réside toujours autour de la curiosité du thème et de la présence de touches d'humour, par contre, il disparaît complètement en mode EGA (PC) à cause de son horrible lenteur.

• Lors de son arrivée sur le marché, **The King of Chicago**, produit par Cinemaware, avait déchaîné les passions. Des graphismes travaillés, un thème intéressant rendaient l'aventure plaisante à vivre. Dans Arcades n° 6, nous vous le présentons sur Amiga. La conversion sur PC a été assez réussie. On regrettera seulement que les concepteurs aient négligé le mode EGA, mais cela n'ôte rien à la richesse des situations proposées.



The Three Stooges



• Paré à plonger ? Epyx vient d'adapter un vieux titre, **Subattle Simulator** sur Amiga. Les amateurs de simulation de guerre sous-marine pourront prendre les commandes d'un submersible de l'US Navy et partir à la chasse aux navires allemands. Traverserez-vous les 6 années de la seconde guerre mondiale sans perdre la vie ? La réalisation est correcte, sans plus, mais le jeu mêle action et stratégie. Les amateurs du genre ne regretteront pas.

• Avec **Return to Genesis**, Firebird signait un shoot'em up qui nous a donné beaucoup de fil à retordre en version ST (voir Arcades n° 8). En Amiga, on retrouve les mêmes atouts : excellent scrolling, graphismes froids d'un monde irréel et bruitages alliant musique, sons et voix digitalisés. Une belle réalisation mais toujours le même défaut : trop difficile ! Seuls les acharnés du joystick réussiront à progresser loin dans cette mission de sauvetage.



The Fury

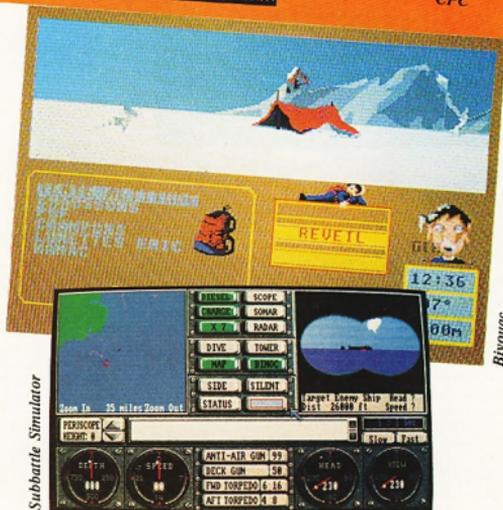


CPC

• Une musique géniale, un jeu sympa : c'était **Great Giana Sisters** sur Amiga (Arcades n° 10). La conversion sur C64 a peu souffert : les animations sont bonnes, les graphismes corrects ainsi que le choix des couleurs et, la musique, digne d'un C64. Sur Amstrad CPC, nous avons disposé d'une preview sans musique : difficile de juger. Par contre, les graphismes restent mignons mais les animations sont un peu plus lentes. Dans l'ensemble, c'est bon...

• Z'avez le vertige ? Alors, **Bivouac** n'est pas fait pour vous. Simulation sportive originale (alpinisme, c'est pas courant !) l'adaptation de ce jeu présenté il y a presque un an (Arcades n° 2) est sortie pendant l'été pour Amiga. Pas aussi évident qu'il en a l'air, c'est peut-être là son principal défaut. Pour le reste, la réalisation est correcte. A réserver toutefois à ceux qui ne recherchent pas une action trop rapide.

• **The Fury** de Martech est disponible sur C64. On vous le présentait dans Arcades n° 10. Les animations sont très bonnes, avec un scrolling de la piste, fluide ; les couleurs sont agréables. La musique d'intro cède la place à des bruitages, en cours de jeu. Prêt pour faire un tour sur l'anneau de vitesse ?

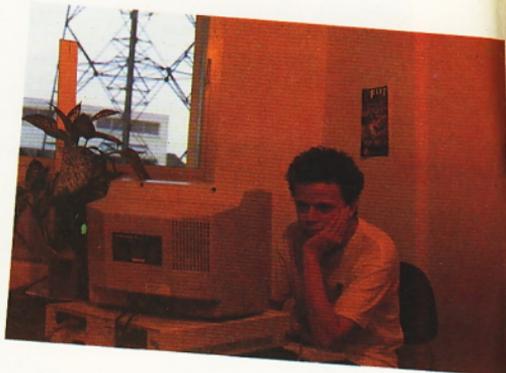


Subattle Simulator

Bivouac

TITUS : LA FAMILLE DE LA MICRO

Ils sont sympa, dynamiques, très pros et adorent la vitesse. Ils débordent d'imagination, travaillent tout le temps (même le week-end) et commencent à se tourner sérieusement vers l'étranger. "Ils", vous les avez peut-être reconnus, nous vous parlions d'eux il y a à peine un an, juste avant la sortie de leur produit clé : Crazy Cars (CC pour les intimes...) Bien sûr, il s'agit des deux frères Caen, Hervé et Eric, les deux "big boss" de Titus.



Hélas, mon véhicule diabolique allait exploser et je regardais, impuissante, mon score diminuer de dix mille points : quelle horreur ! Revenue sur terre, j'allais enfin tenter de percer leur secret : "Comment font-ils donc pour sortir des produits aussi fous ?"

Eh bien, la recette, elle tient en un mot : la famille. C'est en effet, avec l'esprit de famille que se retrouvent tous les jours les 15 personnes de la société. Même si, comme dans toutes les familles, chacun possède une charge bien définie, cela n'empêche pas de se donner un p'tit coup de main de temps à autre. C'est ainsi qu'un graphiste va mettre son grain de sel dans la partition du musicien, que le commercial va proposer une nouvelle idée au scénariste, etc.

Ah ! Au fait, tant que j'y pense, Hervé m'a soufflé à l'oreille que la famille Titus était prête à s'agrandir si elle rencontrait des programmeurs géniaux, des graphistes délectants, des musiciens fous, des... enfin, vous m'avez comprise TITUS EMBAUICHE. Alors si vous vous sentez l'âme d'un petit génie de l'informatique ludique, n'hésitez pas à envoyer votre CV à Titus, 28 ter avenue de Versailles - 93220 Gagny. Maintenant que je vous ai un peu présenté les gens de cette maison d'édition, voyons un peu les produits. Vous vous souvenez sans doute de Erebus, des deux compilations Classiques n°1 et Classiques n°2 et bien sûr de Crazy Cars.

Mais, ce que vous ignorez peut-être c'est que depuis Crazy Cars, tous les jeux ont une base commune. En effet, un scénario très travaillé a permis (et va permettre) aux nouveaux softs Titus de suivre un même fil conducteur. Les trois premiers de cette gamme, vous les connaissez (soit par les bandes d'essai, soit par la pub). Il s'agit de Crazy Cars, Fire and Forget et Off Shore Warrior.

Mais ils ne vont pas s'arrêter en si bon chemin et... tenez-vous bien... ils vont sortir un soft toutes les semaines jusqu'en février prochain. Car, il faut le savoir, Titus a pour objectif de mettre sur le marché, chaque semaine, un nouveau soft sur une machine différente. Attendez, ce n'est pas tout : Titus s'internationalise en se vendant outre-Atlantique. Alors un conseil, suivez de près ces jeunes éditeurs et vous verrez qu'ils nous promettent de bons moments. Et puis, dans un avenir beaucoup plus proche, lisez bien Arcades. Vous y trouverez deux lots pour les 10 gagnants de chaque concours. Je ne vous en dis pas plus mais conservez bien ces deux pages... Ça pourrait peut-être vous servir...

Laurence



C'est par une superbe matinée de juillet qu'ils ont débarqué dans les frais locaux de la rédaction de votre canard préféré. Nous venions juste de leur annoncer le passage en hebdomadaire, c'est pourquoi, ils n'ont pas hésité un seul instant. Ils ont sauté à bord de leur Thunder Master équipée d'un V16 triple turbo et, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, ont surgi dans mon bureau, ont allumé l'Amiga (qui ne l'était pas parce que je testais un jeu sur Spectrum...), lui ont fait avaler une disquette, ont tourné le volume à fond, m'ont tendu une chaise et m'ont dit : "Joue".

A peine remise de mes émotions (pensez donc, une telle tornade m'avait laissée bête...) j'ai eu un choc. Si, si... Les deux bougres m'avaient entraînés dans leur monde, où tout défile à la vitesse de la lumière (enfin, presque). Me voilà, joystick en main, prête à tirer sur tout ce qui bougeait, surtout les hélicos (parce que j'ai horreur du vert). Pas le temps de voir le paysage, j'étais en plein coeur de Fire and Forget et je ne pensais plus du tout que je devais interviewer les deux frères pour faire un bel article...

O F F S H O R E

WARRIOR

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



VERSION AMIGA



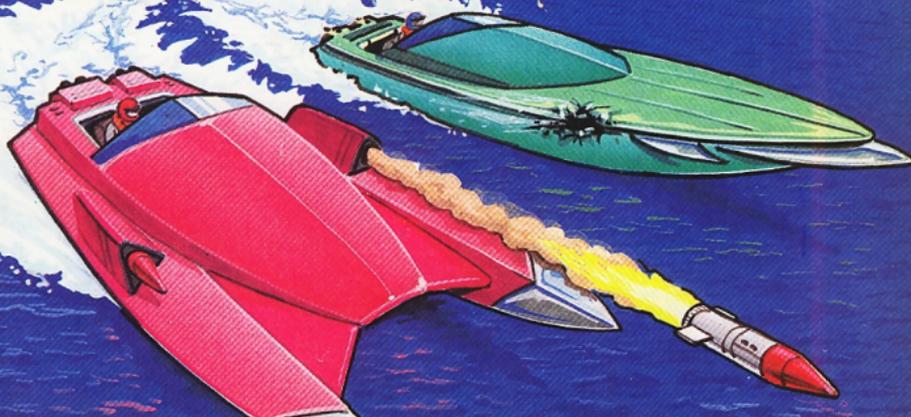
VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !



LE MONDE ENFIN PACIFIÉ S'ENNUIE

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

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

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



TITUS

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



Moi, j'ai toujours été fascinée par ces hommes du Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale (GIGN) qui au péril de leur vie, bravant tous les dangers, déciment les commandos, les terroristes pour le bienfait de leurs concitoyens ! En regardant les journaux télévisés, les films policiers, je ne contrôle plus mes élan et je me sens alors une âme de justicière. Hélas ! 3 fois hélas ! : la misogynie sévit aussi dans ce milieu : "pas de nanas !" ils m'ont dit. Mais paraît-il, une vocation peut soulever des montagnes : en ce qui me concerne, c'est mon Atari qui m'y a aidé. Grâce à lui, j'ai pu vivre un vrai et bon

polar, avec la prise d'otages dans une ambassade, le crépitement des mitraillettes, la méchante tête des terroristes. Bref, la simulation est tout à fait réussie.

Tout d'abord, suivant mes prétentions, à moi de choisir la difficulté de l'intervention : le nombre d'otages, de terroristes et leur agressivité varieront alors ; ceci étant indiqué par le grade qui me sera attribué : lieutenant, capitaine ou commandant ; oh ! commandant ! J'en suis toute émue !

Me voilà aussitôt mise dans le feu de l'action : la prise d'otages s'effectue sous mes yeux ; à moi de placer 3 de mes tireurs d'élite sur 3 différentes façades de l'ambassade, si possible. "Je compte sur vous Delta, Echo et Mike" : "à vos ordres commandant". Et les voilà partis dans la rue, progressant avec leurs mitraillettes en effectuant toutes sortes de parades pour éviter de se faire repérer par les projecteurs des affreux en cacoules. Passons à la deuxième étape : c'est au tour des 3 hommes de la cellule d'intervention directe. Largués par un hélico sur le toit de l'ambassade, il leur faudra briser une fenêtre (en ayant auparavant descendu des cordes en rappel) car c'est le seul moyen de pénétrer dans l'ambassade. Là, au moyen de mon joystick c'est à moi d'effectuer tous ces savants mouvements. Bric, brac ! c'est fait, voilà mon homme dans l'ambassade. Avec prudence et attention, il "visite" toutes les pièces, la main sur la gachette, prêt à intervenir à toute rencontre indésirable. Le plus important : ne pas tirer inopportunément afin de veiller à la vie des otages. Si tous les terroristes sont neutralisés, tous les otages sains et saufs, la victoire sera totale pour moi et mes hommes et tous les journaux nous congratuleront en retraçant notre épopée. Sinon, gare au communiqué du ministre de la défense...

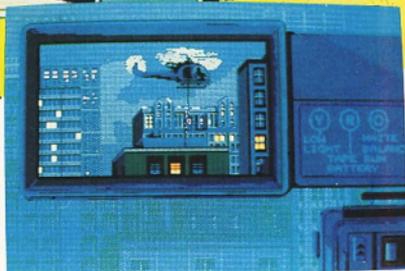
Nathalie

Testé sur **ATARI ST**

Qualité
Arcades

OPERATION JUPITER

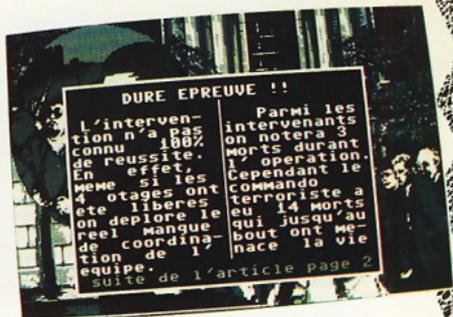
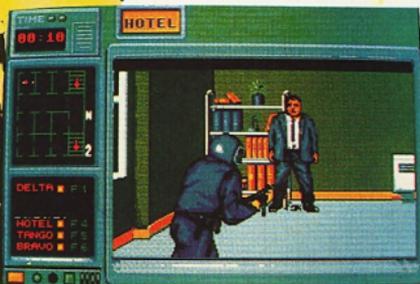
Arcade
INFOGRADES



DISPONIBLE SUR ATARI ST
BIENTOT SUR : AMIGA, THOMSON, PC, CPC.

Nos conseils

- Ne négligez pas la phase qui consiste à bien poster les 3 tireurs d'élite : ils seront un réel secours pour "nettoyer" une pièce par l'extérieur.
- Après avoir introduit le premier commando dans l'ambassade, efforcez-vous à tuer tous les terroristes, étage par étage et notez bien leurs positions sur le plan qui apparaît à l'écran. Cela vous sera utile pour faire appel aux tireurs d'élite.
- Soyez prêt à tirer dès le franchissement de la fenêtre : parfois la pièce est occupée et on vous y attend !
- Ne tirez pas aveuglément sur un terroriste qui se couvre derrière un otage. Quittez la pièce puis revenez plus tard...



Un autre avis

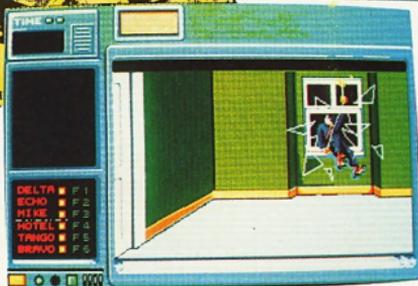
Les hommes du GIGN ont souvent reçu de nombreux hommages. Infogrames a trouvé original de leur consacrer le thème d'un jeu. Dans "Opération Jupiter", le groupe d'intervention que tu diriges doit faire face à une prise d'otages. Après avoir posté, tout en essayant le jeu nourri des terroristes, trois tireurs d'élite autour de l'ambassade, tu donneras l'ordre à l'hélicoptère de déposer, sur le toit, les trois hommes qui pénétreront, après une descente en rappel, par les fenêtres, dans le bâtiment. Il faudra alors abattre les terroristes et regrouper tous les otages, à l'abri, dans une même pièce. En cas d'échec, la presse n'hésitera pas à commenter avec virulence, tes malheurs.

Le thème étant posé, que penser de la réalisation ? En fait, on a un bon jeu d'arcades où il est indispensable de posséder des réflexes et un peu de stratégie. Ainsi, les tireurs d'élite pourront descendre les terroristes, à travers les fenêtres, après que le commando à l'intérieur ait signalé leurs positions...

Les graphismes et animations sont très bons. Toutes les commandes s'effectuent au joystick ou au clavier. Les illustrations sonores sont soignées. Le jeu présente un réel intérêt, du fait de sa difficulté, même dans les niveaux les plus bas. Pourtant, je suis tombé sur un petit bug car, à deux reprises, j'ai descendu tous les terroristes, regroupé les otages dans la pièce indiquée, le tout dans le temps imparti... et rien ne s'est passé. Le jeu ne s'achève pas. Alors ? Pour être complet, je soulignerai également que le système de déplacement du commando à l'intérieur de l'ambassade (direction du regard et sens du mouvement) est un peu déroutant...

Sans ces petits défauts, "Opération Jupiter" serait vraiment une complète réussite.

Marc



Fiche technique

Opération Jupiter possède 2 atouts majeurs : c'est un jeu précurseur et qui fait preuve d'un réalisme remarquable.

De plus, les graphismes sont de bonne qualité, il y a beaucoup de vivacité, tout ceci sur fond de musique énergique : musique de guerre, feu des mitraillettes, cœurs battants, cri des hommes touchés. Bref, la musique contribue au réalisme. L'intérêt est évident puisque vous êtes mis dans la peau d'un personnage, vous prenez les initiatives et pouvez même choisir les différentes situations.

On vit un vrai polar !

16/20

Opération réussie.

INCENTIVE
Arcade-Aventure

DARK SIDE

Qualité
Arcades



Votre mission : explorer la lune. Votre but : anéantir le Zéphyr one. Vos moyens : un scaphandre né de la toute dernière technologie. Qui suis-je me direz-vous pour avoir revêtu une telle importance ? Tout simplement le fantastique héros de Driller, engagé ici dans une aventure plus éloignée dans le temps, plus forte en sensations puisqu'elle a lieu dans un monde à 3 dimensions, celui de Tricuspide, l'autre lune d'Evath où une plus grande autonomie de déplacement vous est donnée. A votre disposition : fusées, jetpack, modificateurs d'angles, appareil dépressionnaire... tout est là pour vous permettre de contempler ce lieu étrange sur tous les angles, toutes les faces. L'écran est votre champ de vision sous votre scaphandre, vous marchez, vous volez, vous êtes libre. Revenons à l'histoire elle-même : les affreux Kéatras sont toujours vos ennemis ; leur technologie a fait de nouveaux prodiges : le Zéphyr one, en est le fruit le plus surprenant. Zéphyr one, c'est le système d'alimentation énergétique basé... malheureusement pour nous sur le soleil. Votre but sera donc de le détruire car il menace la terre entière. Pour réussir votre mission, pas question de l'attaquer directement. Non, il vous faudra éliminer d'abord tous les câbles qui y sont reliés. Tout ce programme vous mènera dans les fonds les plus ignorés de Tricuspide. C'est... ! Oh, c'est... ! Comment dire... ? Il n'y a pas à mon avis de qualificatifs adéquats, les noms les moins imparfaits mais pourtant oh combien maladroits pourraient être : fantastique, étrange, original, incomparable, venu d'un autre monde... Les fans de Driller sauront comprendre mes hésitations mais aussi les interpréter ; vous avez adoré Driller, vous adorerez Dark Side, le petit frère aussi grand... Ne comptez pas sur moi pour vous décrire les décors, non seulement j'en serais incapable mais en plus ce n'est pas là mon intention : à vous de découvrir tous les secrets de Dark Side, à vous de vous émerveiller, à vous de vous étonner...

Nathalie

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Avec Dark Side, on ne peut rester indifférent : on déteste ou on adore ; c'est comme Driller. Il y a dans ce jeu une atmosphère incomparable créée sans doute par la tridimension. Les décors y contribuent aussi. Quand aux graphismes, on ne peut pas dire qu'ils soient sensationnels, mais cette simplicité est voulue. L'animation est excellente, vous vous déplacez merveilleusement bien selon vos désirs. L'ergonomie est à la hauteur de cette animation. Dark Side est original en lui-même, comparé à tous les autres logiciels ; pourtant, il existe Driller...

L'intérêt est lui, certain : non seulement c'est vous qui menez à bien vos recherches, vous êtes autonome mais en plus Dark Side est un jeu inépuisable. Il y aura toujours un terrain non exploré, une porte restée secrète, un fait inexplicable.

Dark Side vous assure des heures et des heures de recherches et d'extase.

17/20

On aime ou on n'aime pas. Moi, j'aime !



Simulation... Stratégie... Suspens. Un trio de choc pour une collection Amstrad imbattable!

THE BARD'S TALE.

"Bard's Tale est unique. Vous n'imaginez pas les surprises que vous réserve un tel jeu, bien pensé, ergonomique, prenant et très soigné dans sa réalisation. Must! A posséder absolument."

TILT.



PEGASUS.

"Un logiciel de simulation bien fait avec tout l'intérêt qu'il se doit. Utilisation très simple. Avec des parts d'intérêt supplémentaire tel que les scénarios multiples."

ARCADES.



ARCTICFOX.

"C'est dans le froid glacial de l'Arctique que prend place cette bataille de chars en 3D. Un jeu complexe à l'atmosphère prenante et réaliste."

TILT.



THE ARCHON COLLECTION.

"Alliant subtilement le réflexe à la stratégie, ce logiciel tient une place particulière dans l'univers des jeux."

TILT.



UBI DISTRIBUÉ PAR UBISOFT.

ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs: Commodore C64, Commodore Amiga, Atan ST, IBM, Spectrum, Amstrad etc. Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magasins de logiciels. Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complète des produits EA, veuillez écrire à Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre ou appeler notre service clientèle au +44 753 46465.

ELECTRONIC ARTS

BOMB JACK

ELITE
Arcade



Qui est ce petit bonhomme rouge qui rebondit avec agilité sur mon écran, me direz-vous ? Quoi, vous n'êtes pas au courant ? Vous n'avez pas lu les journaux ? C'est le nouveau héros, engagé par les gouvernements occidentaux dans le cadre de la lutte contre le terrorisme, chargé de désamorcer toutes les petites bombes déposées par malveillance par des terroristes peu scrupuleux dans tous les coins habités ou fréquentés de la planète. C'est ainsi que "Bomb Jack", comme ils l'ont baptisé, travaille assidûment du côté des pyramides de Khéops, s'envolant au moyen de son ressort et descendant avec son parachute afin de ramasser tous les explosifs avant qu'ils n'éclatent. Et puis, lorsque notre sauveur aura accompli son travail, il lui sera offert un voyage en Grèce où les bombes se multiplient étrangement depuis quelques mois... hum ! du côté du Parthénon. Ainsi, à chaque mission réussie, il sera envoyé dans d'autres endroits, c'est-à-dire dans un château, une grande ville et même dans l'espace interplanétaire. Malheureusement pour lui, ses ennemis, des escargots bêteuses, des rapaces et des secoupees volantes l'accompagnent dans ses déplacements ; il aura donc intérêt à les éviter si il ne veut pas s'écraser lamentablement sur le sol à leur contact. Quant à moi, j'ai pu remarquer que Bomb Jack n'a rien perdu de son adresse et de sa forme lors de son passage des jeux d'arcades à vos ordinateurs personnels. Les cadres de ses actions sont toujours aussi bien dessinés et colorés.

Nathalie

Testé sur ATARI

Fiche technique



Bomb Jack convient tout à fait aux esprits vifs et impatientes : l'animation est en effet très bonne, ça bouge dans tous les sens.

Les sprites sont sympathiques : c'est tout mignon, quoi ! La musique, lancinante, et les sons n'ont pas été oubliés. Enfin, l'option 2 joueurs est conçue de manière intelligente avec l'utilisation du même joystick ou de 2 joysticks différents.

En bref : un soft très fidèle à la version du jeu de café.

15/20
Conversion réussie

Un autre avis

Elite nous offre enfin la conversion de Bomb Jack sur ST. L'équipe de concepteurs a bien fait de prendre son temps car le résultat est très fidèle à un jeu d'origine. Il est vrai que le pari n'était pas trop difficile à tenir, les sprites étant assez petits. Les animations sont réussies et l'inertie dans le vol du héros est bien rendue. Les graphismes sont corrects bien que, au second et au cinquième niveaux, les couleurs de fond rendent Bomb Jack difficile à suivre dans ses évolutions. Les multiples ennemis ont une agressivité qui croît avec les tableaux ce qui offre l'avantage de ne pas donner au joueur le sentiment d'avoir tout vu trop rapidement. Et à 2 joueurs, c'est encore mieux ! En mettant 15/20, je récompense les programmeurs pour leur travail de conversion.

Marc

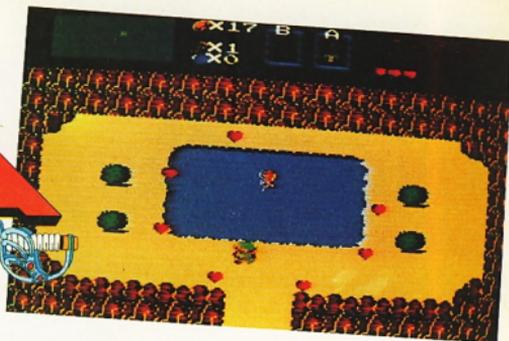


DISPONIBLE SUR CPC, ST



THE LEGEND OF ZELDA

NINTENDO
Arcade-Aventure



Il était une fois dans un lointain passé, le petit royaume de Hyrule, témoin d'une époustouflante légende, la légende "Triforce". Zelda, la princesse, possédait en effet des pouvoirs mystiques, encore appelés "Triforces" dont un des éléments, la "Triforce du pouvoir" lui fut un jour dérobé par Ganon, le cruel assoiffé d'honneur. Mais pour devenir le maître incontesté, il lui fallait aussi posséder la "Triforce de la sagesse". Alors, Zelda, pour mettre fin à ses aspirations, brisa cette triforce en 8 morceaux qu'elle éparpilla à travers son Royaume.

Par conséquent elle perdit tout prestige ; pauvre Zelda ! Qu'est ce qu'en effet une princesse sans pouvoir ? Et c'est là qu'apparaît comme dans toutes les histoires à l'eau de rose, le beau et fort chevalier, au secours de sa



belle. Link, c'est son nom, a en effet décidé de redonner le pouvoir à Zelda en retrouvant les 8 fragments de la Triforce de la sagesse. Ceux-ci sont disséminés dans 9 parties des souterrains du royaume qui forment le monde sub lunaire. Avant tout il lui faudra pénétrer dans ce monde, en y cherchant l'entrée à travers les terres, les forêts et les bassins du monde extérieur. Ça et là, il trouvera des indices, des personnages pour l'aider dans ses recherches mais aussi des objets utili-

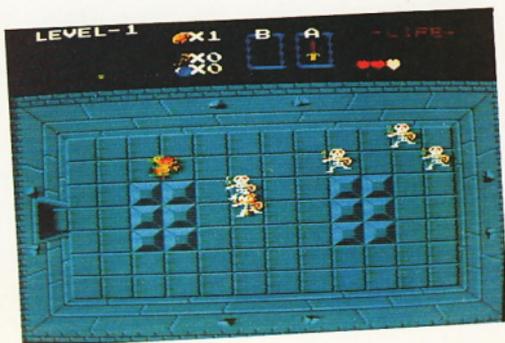


itaires pour lever les multiples embûches qui lui sont tendues tout au long de son parcours : clés pour ouvrir des portes, chandelles, argent, etc.

Tout ceci serait encore assez aisé (mais pourtant déjà difficile) si Ganon ne possédait pas la "triforce du pouvoir" qui se matérialise par des ennemis multiples : crabes, pieuvres rouges, fantômes, etc... qui sont tous aussi friands de combat et de cruauté. Bref une multiplicité de charmantes créatures sont prêtes à l'accueillir. Surtout qu'il n'hésite pas à se battre car toute victoire sera récompensée par la révélation d'un nouvel indice ou le don d'un objet qui lui sera bien utile dans ses recherches. Enfin, qu'il soit prudent ce bel héros car, comme tout le monde le sait, on ne vit que 3 fois...

Nathalie

Testé sur NINTENDO



Fiche technique

De l'action, de la réflexion : Nintendo associe ici à merveille le jeu d'Arcade et le jeu d'aventure.

Vous pouvez en être sûr, vous ne vous ennuierez pas car ce jeu remplira certainement des journées entières : les pistes de recherche et le cadre de l'action semblent en effet inépuisables. Tout ceci accompagné d'un graphisme autant soigné que varié. Il faut également souligner la possibilité de sauvegarder une partie en cours, grâce à la présence d'une pile dans la cartouche.

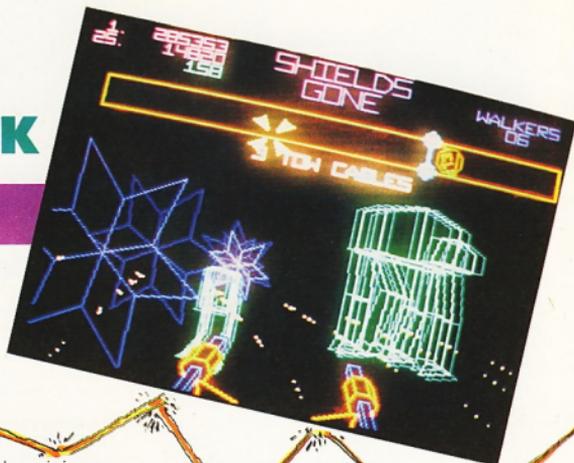
Avec Zelda, Nintendo nous gâte !

16/20
Bravo !

THE EMPIRE STRIKES BACK

DOMARK
Arcade

Darh Vader, vous connaissez ? Voyons, si je vous dis : la guerre des étoiles ? Ça y est, vous me suivez ? Donc, Darh Vader, on ne va pas en faire un roman, tout le monde sait qu'il est le chef des rebelles. Saviez-vous par contre qu'une nouvelle idée, aussi débile que peu intelligente, venait d'émerger de son esprit ténébreux ? En effet, il a décidé d'envahir l'astéroïde énorme pour s'en emparer, chose à laquelle moi, Lucky Skywalker, le célèbre héros et vainqueur du premier épisode, d'ailleurs, qui ne me connaît pas ?, ne tient pas trop. Et c'est donc avec autant de courage, de sang froid, de force d'esprit, de témérité, etc., remarquez par ces mots les énormes qualités de ma modeste exemplaire, que j'enfourche ma moto-neige et que je pars à l'assaut des troupes de Vader. Ma première mission se passe au sol et a pour but d'éliminer un certain nombre de probots, machines photographiant le générateur de puissance Rebel et émettant les images vers la



base de Vader, mission que j'accomplis sans trop de problèmes, en perdant toutefois un des cinq précieux boucliers empêchant la destruction de mon engin lors d'une collision avec un ennemi. Seconde mission, ayant toujours lieu au sol : détruire les Walkers. Les Walkers sont d'impressionnantes machines de guerre à l'allure bestiale. Il y en a de deux types : les AT/AT, énormes, mais lourdes et lentes, contrairement aux AT/ST qui sont plus petites et beaucoup plus vives. Une fois cette seconde tâche terminée, il m'en reste encore deux, se déroulant cette fois dans l'espace. Il me faudra d'abord détruire les Tie-fighters, puis ensuite, tout en évitant les astéroïdes qui m'arrivent de plein fouet, voguer vers l'astéroïde énorme où, si je n'ai failli à aucune mission, je serais nommé chevalier JEDI...

Emmanuel

Testé sur ST

Version C64

Avec une musique à grands renforts de cuivres, le jeu présente le même scénario et les mêmes tracés graphiques que la version ST. Bien sûr, les couleurs sont plus saturées sur Atari. Hélas, les animations sur C64 sont assez lentes, ce qui ôte un peu d'intérêt au jeu. Malgré tout, ne disposant pas de la facilité apportée par la souris, le joueur devra se contenter du joystick et éprouvera ainsi une certaine difficulté avant d'atteindre les toutes premières places.

13/20

Fiche technique

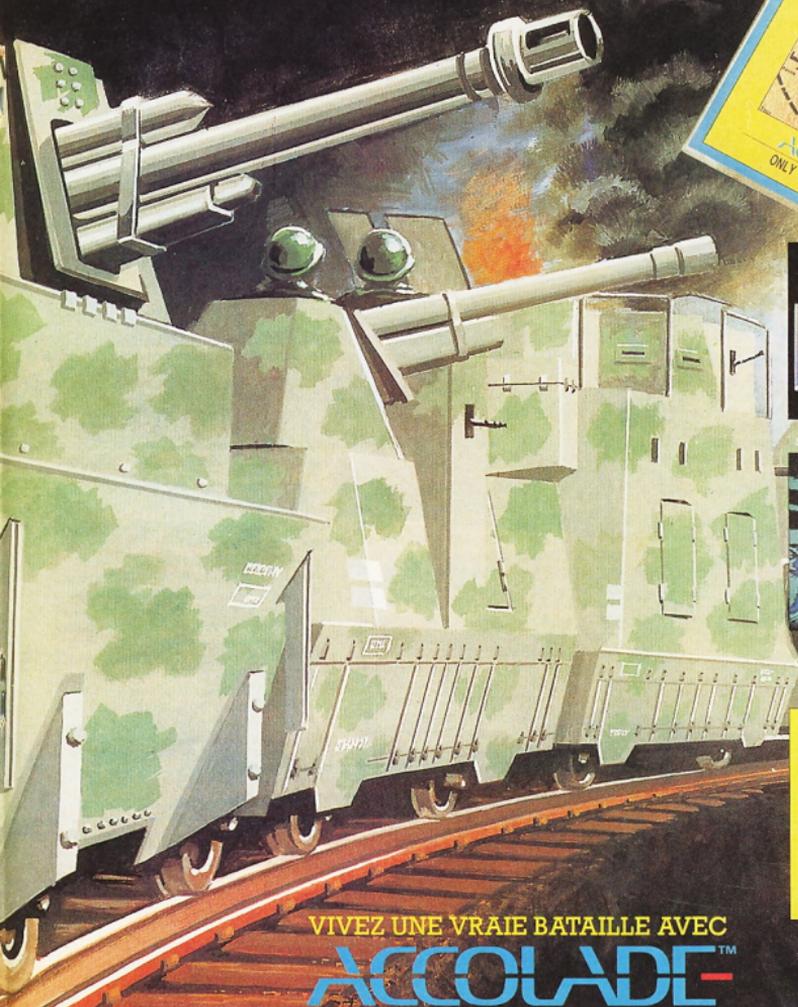
Second épisode de la saga la guerre des étoiles, réalisé exactement comme le premier, c'est à dire en graphisme 3D "fil de fer", The Empire Strikes Back est toutefois moins rapide que son prédécesseur et donc beaucoup plus jouable, tellement plus jouable qu'il ne résistera pas longtemps aux pros de l'arcade. Le jeu se pilote au joystick ou à la souris que je vous conseille davantage. Une musique agréable durant la présentation, laissant place à de vulgaires bruits de lasers, plus la synthèse vocale font de ce soft une adaptation correcte du coin-op, sans être époustouffante. A noter quand même le réalisme du jeu qui fait qu'on se croit vraiment plus aux commandes de l'engin que sur sa chaise, sa manette dans les mains.

15/20

C'est bien quand même, mais à conseiller davantage aux débutants.

THE TRAIN

AIDER LA RÉSISTANCE FRANÇAISE - D'ACCORD.
SE FAIRE PRENDRE - NON MERCI!



ATTACK AS YOU SURVIVE! TEST NOW!



PROGRAMMEZ VOTRE VOYAGE.

DISPONIBLE SUR:
AMSTRAD DISQUETTE
AMSTRAD CASSETTE

*En vente
des à présent*



ELECTRONIC ARTS™

Distribué par



1, rue Félix Eboué

94021 CRETEIL CEDEX

Tel. 1 43 93 93 00

VIVEZ UNE VRAIE BATAILLE AVEC
ACCOLADE™

RESCUE MISSION

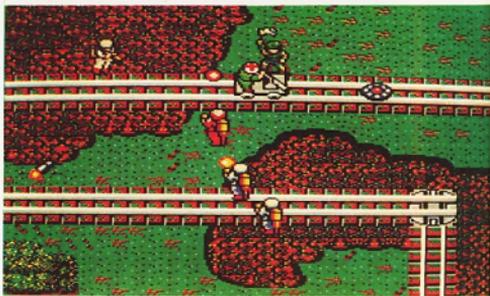
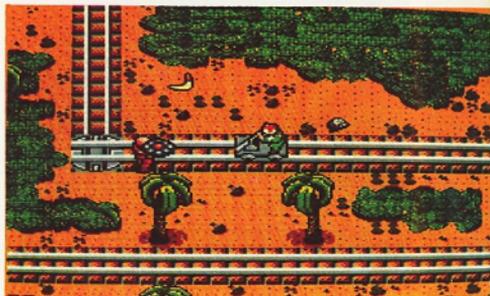
SEGA Arcade

Avouez que je ne manque pas d'air : entrée au GIGN il y a quelques jours en tant que commandant (où ma mission fut couronnée de succès), les instances militaires se sont mises à genoux devant moi pour effectuer cette fois-ci une mission de sauvetage au cœur à la fois d'une guerre et d'une jungle. Oh, je ne pouvais pas leur refuser ça ! Les privier d'un élément si précieux... !

Me voilà donc arrivée au beau milieu de ce pays perdu, les pieds solidement amarrés dans mes grosses rangers, flottant dans une combinaison trop grande, mon casque cahotant sur ma tête trop petite et mon lourd fusil que je laisse traîner sur mon passage. Dites, pourquoi ils se retournent tous sur mon passage, l'air gouguenard ? Le commandant m'a dit : "votre mission consiste à sauver nos soldats blessés, restés dans les lignes ennemies. Vous disposez de trois infirmiers, débrouillez-vous et bonne chance..."

Il m'a donc fallu réfléchir sous ce soleil torride, et tout à coup il fait encore plus chaud sous mon casque... Le résultat de ce cogito est le suivant : Mike, Steve et John (les infirmiers) manœuvreront tour à tour une voiture à bras, tandis que moi, je mettrai à leur disposition mes talents de tireur afin de les couvrir.

C'est parti ! nous voilà entrés dans cet enfer de jungle marécageuse où se déroule la sinieuse voie ferrée et d'où fusent de tous côtés des projectiles de toutes sortes (balles, grenades, boomerang, bazookas, mines...), lancés par différents commandos plus ou moins dangereux. Ah ! quelle galère ! Il me faut non seulement abattre tous ces hommes enragés pour protéger mes infirmiers, mais aussi prendre garde de ne pas abattre mes coéquipiers, ce qui est ardu dans ce véritable chaos. Les cinq champs de bataille (jungle, marécage, village, pont, dépôt de munitions) sont tous aussi infestés d'ennemis les uns que les autres, ennemis qui rivalisent tous d'habileté ! Ah, elle est rude la tâche ! Heureusement que mes infirmiers peuvent bénéficier d'articles spéciaux (des protections ou des armes) qui leur sont favorables si je tire à des moments ou des endroits opportuns. De toute façon, j'ai le cœur à l'ouvrage en pensant à la superbe médaille que je recevrai des mains du Général...
Nathalie



Fiche technique

Rescue Mission est un excellent entraînement au tir et il devrait plaire à tous les fans du fusil-laser. D'autant plus que le niveau est élevé, l'animation étant en effet très rapide ; je concède qu'il m'a fallu du temps pour parvenir au 4ème palier : au début mes réflexes étaient ankylosés par tous ces ennemis grouillant et qui se ennuyaient de façon surprenante. Mes deux yeux ne suffiraient pas ! Mais vous, les tireurs d'élite, serez sûrement à la hauteur...

Le décor est travaillé, les graphismes sont bons, les sons variés et l'intérêt certain par rapport aux autres jeux du même genre. En effet, le jeu est plein de petits trucs, de petits bonus à décrocher, qui font que ce n'est pas un jeu de tir bêta.

14/20

Un bon jeu de détente.

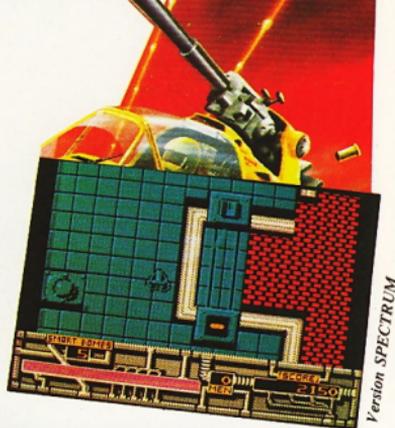
Testé sur SEGA

MARAUDER

HEWSON
Arcade



Version C64



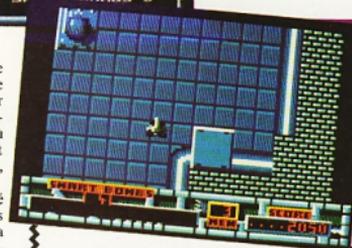
Version SPECTRUM

A bord de ma voiture de combat Marauder, moi, le capitaine Cobra roule sur le sol de la planète Mergatron, planète oh combien étrange, où seuls des bombes et des missiles sont là pour m'accueillir. Et l'hospitalité, alors ??

Il faut dire que cette planète a été désertée depuis des milliers d'années par la civilisation Ozymandris qui a auparavant enterré toutes ses richesses. Vous comprenez maintenant le but de toutes ces défenses ! Mais moi, je suis de nature téméraire et j'ai tout simplement décidé de récupérer ces bijoux. Et comme par nature, je suis aussi très doué (pas de fausse modestie, voyons... !) c'est avec une grande facilité que j'évite ou que j'annantis, les missiles à tête chercheuse qui sortent d'un sol décidément curieux, les chars qui grouillent partout et leurs obus, les cocktails molotov, etc. Au milieu de tant de métal, il y a même des avions très rapides qui me lancent de jolis pruneaux... Mais qu'importe puisque je peux me protéger et me réarmer aux phares d'armes disposés tout le long de mon trajet : en effet, si je tire sur ceux-ci lorsqu'ils affichent une couleur favorable, je me recharge en bombes, je gagne une vie, etc. Par contre, lorsque le voyant est violet ou vert clair, je perds une vie et mes lasers sont bloqués.

Allez, salut ! je n'ai pas de temps à perdre avec vous car pour moi le temps, c'est de l'argent...

Nathalie. Testé sur SPECTRUM



Version C64

Sur Commodore, les changements par rapport à Spectrum sont évidemment selon les capacités de la machine, du côté des graphismes : ils sont tellement élaborés que le décor en est boulevé. Des exemples : installations au même fonctionnement mais embellies, cratères lunaires, palmiers et lacs qui sont des obstacles en plus. Si la vitesse est pratiquement la même, les ennemis posent toujours autant de problèmes : obus toujours aussi collants, missiles toujours aussi affectueux. D'autant plus qu'à eux s'ajoutent de nouveaux objets agressifs à classer parmi les OVNI.

Bref, une version encore plus difficile. Deux points positifs : commande au joystick meilleure et pas de retour au départ entre chaque vie... Une version qui devrait convenir aux maniaques du joystick mais qui risque de décourager les néophytes.

Version CPC

Pas besoin de s'étendre sur cette version : elle est semblable à la version Spectrum. Décors identiques (avec des couleurs en plus) : toujours cette piste dallée de pièces de métal. Ennemis semblables en nombre et en nature, même vitesse, etc. A décors et animations égaux, niveaux de difficulté égaux.

Fiche technique

J'ai été agréablement surprise par la qualité de ce jeu sur Spectrum : le graphisme appartient en effet, à ce que l'on peut trouver de mieux dans les softs destinés à cet ordinateur. Même remarque en ce qui concerne l'animation : les bombes et autres engins explosifs sont même un peu trop rapides et nombreux à mon goût ! petit point noir : on aurait apprécié un peu plus de travail au niveau de la musique.

L'intérêt est quant à lui certain : il vous faudra du temps afin de synchroniser correctement vos différents mouvements, éliminer les objets dangereux, etc. tant la recherche au niveau de l'animation a été importante.

14/20

A posséder

LE MANOIR DU COMTE FROZARDA

MBC
Arcade



Les histoires de vampires assoiffés de sang et avides de chair fraîche, de manoirs sous un ciel saillant de veines illuminées, dans le roulement inquiétant et incessant du tonnerre, s'ouvrant dans un grincement étrange en laissant apparaître des formes blanches et vaporeuses ? Non mais dites, vous voulez rire ? Est-ce que j'ai une tête à croire à ces propos insensés ? C'est parce que je suis en vacances en Transylvanie, de naïve, paraît-il du comte Dracula que vous me dites cela ? Quoi ? Des disparitions de jeunes filles ! ? Ma meilleure amie ? Mais je cours à sa recherche ! Et me voilà au fin fond d'une forêt avec... ? Et oui un cerceuil devant moi... ! Pas de temps à perdre, en avant toute ! Me voilà devant une grille, bon, je continue ! Ah ! une cabane... intéressant ! Y'a sûrement des choses utiles à moins de ne pas avoir oublié un petit quelque chose et de prononcer pour en sortir le mot adéquat, car mon torde d'ordinateur a un vocabulaire plutôt limité ! Explorons ce jardin au décor plutôt spécial où l'on semble ignorer les jardiniers, et que vois-je... ? Un manoir, ignoré lui aussi : pierres moyenâgeuses, aspect vétuste et plutôt repoussant : vous savez, vos histoires... Vous connaissez pas des trucs pour repousser des personnages aux dents un peu longues... J'ai peur ? J'y crois ? Non ! La preuve : je rentre. On a l'air de bien s'amuser ici : plein de vêtements intéressants sur le guéridon... Examinons tout de très près, entrons partout, dévions, déplaçons, des fois qu'y aurait des petites clés !

Moi, du rez-de-chaussée au 2ème étage, je passe tout au peigne fin : bibliothèque, cuisine, chambres... Je visite tout, tout... Ah, voici la chambre du maître des lieux ? Mais, après vous voyons... !

Brrr... !

En plus, y'en a qu'ont de drôles d'idées ici, y'a même un mec qui m'a demandé si j'avais de l'ail.

Non mais oh, je la garde pour moi, tout comme mon crucifix. Je sens que je me suis embarquée dans une grosse galère : toujours pas de trace de la copine et une peur grandissante...

Dites, vous restez là, hein ? Vous me quittez pas ?

Nathalie

Testé sur ATARI ST

DISPONIBLE SUR ATARI ST,
CPC

Un autre avis

Sur le thème classique du manoir mystérieux et des vampires gourmands, cette aventure va retenir quelque peu les spécialistes du genre. L'intérêt est double puisqu'un voyage en Transylvanie est offert au joueur qui, le premier, aura résolu l'énigme. L'aventure se présente sous la forme la plus classique : il faut jouer avec les facettes d'un analyseur syntaxique parfois un peu trop déroutant. dommage que la souris n'ait pas été mieux exploitée. Les graphismes, s'ils sont corrects, n'ont rien d'exceptionnel. Des icônes représentent les objets transportés. A ce sujet, il est bon de signaler qu'un objet pris par le joueur ne disparaît pas du décor... Les illustrations sonores sont assez restreintes : courtes musiques d'intro et bruits de portes qui grincement nous mettent dans l'ambiance. Un jeu qui devrait satisfaire ceux qui aiment se creuser la tête à la recherche du vocabulaire adéquat. Moi, je préfère les systèmes à icônes qui exploitent la souris au mieux...

Marce

12/20

Fiche technique

Condition première pour aborder le jeu : avoir les nerfs bien en place. Non, mais j'vous jure : le temps de trouver les mots appartenant à l'analyseur syntaxique ! Il vaut mieux posséder un dictionnaire des synonymes, un autre des conjonctions et un bon verre d'eau froide... Y'a même des fois où faut faire des fautes d'orthographe... !

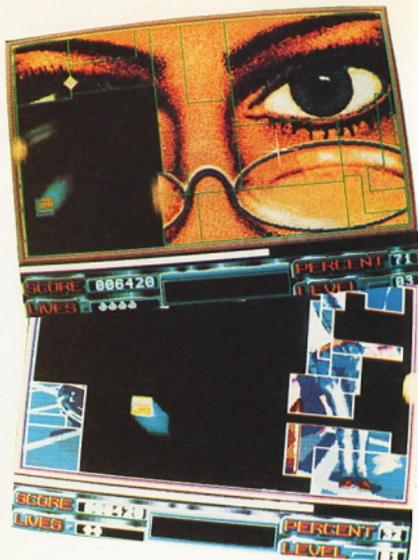
Mis à part ce petit défaut, plutôt gros d'ailleurs, qui a tendance à vous fâcher pour de bon contre le jeu, et à vous masquer ses atouts, je qualifie le reste de moyen. (Je suis de nature rancunière...). Les graphismes sont moyens par rapport à ce que l'on peut faire sur Atari, et la musique débile ; en plus, seule la page de présentation en est pourvue. Niveau originalité, c'est bof... mais par contre niveau intérêt, chapeau ! : vous n'êtes pas prêts d'en venir à bout : il y aura toujours une porte fermée, une clé manquante et... un mot décidément introuvable...

10/20

Si vraiment vous aimez Dracula...

Arcade

POWERSTYX



I nédit ! c'est inédit... ! Enfin sur micro parce que l'idée avait déjà été exploitée en Arcade. Et ça nous vient d'outre Rhin où l'on tient à montrer que l'on est présent en matière d'innovation de logiciels. Vous raconter l'histoire ? Non !, pour la bonne raison qu'il n'y en a pas. Mais nos amis allemands font plaisir aux curieux : le but est en effet de découper un écran pour découvrir une image cachée derrière. Les moyens mis à votre disposition : un cristal étincillant que vous manœuvrez grâce au joystick.

Sachez que votre curiosité ne sera pas comblée de si tôt : 15 tableaux sont voilés ; des petits monstres glissent le long de votre écran, prêts à neutraliser le cristal, ainsi que quatre carrés incontrôlables dont le but est de couper votre trajectoire et donc de mettre à néant vos agissements. Sachez aussi profiter des bonus, des petits objets se déplaçant au milieu de l'écran, dont l'acquisition vous sera très utile. Des exemples : si vous réussissez à capturer la porte, l'image se dévoilera entièrement et vous pourrez passer à la seconde, le cœur vous attribue une vie supplémentaire, le crayon augmente la vitesse du cristal.

Autres trucs : en appuyant sur Fire, vous pouvez vous déplacer où bon vous semble, sinon vous devez suivre le cadre de l'écran ou les lignes déjà tracées ; la capture de lettres vous permet de passer à l'autre image, etc.

Un avertissement : ça n'a rien d'évident, l'animation étant très rapide.

Nathalie

Testé sur Amiga

Fiche technique

Une très bonne note pour l'originalité ainsi que pour les graphismes, tant des outils de travail que des images à découvrir. L'ergonomie est elle de bonne qualité. Bref ce logiciel présente toutes les qualités requises pour en faire un hit, auxquelles on peut ajouter une musique entraînante. Les plus grincheux diront peut-être que tout ceci à la longue manque d'intérêt et finit par être lassant. Mais de toute façon, c'est forcément moins lassant qu'un jeu d'arcade.

15/20

Pour les esprits curieux...

Road Blasters... à ces mots je vous sens tout frétilants, les yeux pétillants, trépidant d'impatience en pensant aux délicieuses heures passées volant en main dans les salles noires et enfumées des jeux de café. Mais la sortie de ce doux rêve, du cotonneux nuage rose sur lequel vous vous reposez risque d'être périlleuse... du genre chute libre... car, hélas, l'opération technique en vue d'adapter ce logiciel à vos micros s'est soldée de quelques complications, et le patient se trouve dans un état plutôt critique. Son état actuel est en effet nettement inférieur à son état pré-opérationnel... en clair : la conversion n'est pas réussie. Certes, vous retrouverez le scénario tel que vous l'avez quitté, c'est à dire qu'à bord de votre turbo, vous voguerez à travers les paysages du monde entier en quête de sensations procurées par la vitesse mais aussi l'esprit attisé par les combats de route auxquels vous aurez à faire face. Il vous faudra en effet éliminer voitures et motos que vous rencontrerez tout au long de votre périple, véhicules vous rapportant un certain nombre de points suivant leurs modèles. A ces ennemis faisant feu sur vous, s'ajouteront tourelles à canons au bord de la route, mines et flaques d'huile.

Mais ne détruisez et n'évitez pas tout : des avions vous rechargeront en armes, vous offriront du blindage et des ballons de carburant seront présents pour sauver votre jauge d'essence qui diminuera dangereusement à cause d'une allure trop vive. Le tout c'est d'être habile, mais ça ne devrait poser aucun problème à vous qui êtes entraînés des journées entières...

Nathalie

Testé sur C64

Un autre avis

Après Out Run, on pensait que US Gold aurait compris. Ben, non ! Voilà qu'ils nous refont le coup avec Road Blasters. L'adaptation du coin-op est bien pâle ! Peu d'impression de vitesse, animation et graphismes très moyens... Le jeu perd beaucoup de son intérêt. Faudra-t'il attendre la version ST ou Amiga pour voir un net progrès ? Mais là, gare à la concurrence d'Overlander d'Elite, déjà sur le créneau ! Possesseurs de C64, abstenez-vous d'acheter sauf si vous avez déjà craqué sur le seul renou du titre. Hélas !

9/20

Marc

ROAD BLASTERS

US GOLD Arcade



Fiche technique

N'insistons pas sur ce qui a déjà été dit précédemment : si vous avez vu la première version de Road Blasters, vous serez déçu. Commençons par les graphismes : ceux-ci ne sont pas assez approfondis et il en résulte des décors peu attrayants même si trois tableaux différents sont à votre disposition, chacun étant modifié au niveau des couleurs à chaque étape. Si la vitesse est en gros restée intacte, le reste manque d'animation : les ennemis peu agressifs qui ne se jettent pas sur le véhicule, la non nécessité de diriger la voiture, (elle négocie les virages toute seule) en font un jeu de moindre difficulté, disons même assez facile. Un autre reproche : quelquefois, il semble y avoir une mauvaise réponse aux impulsions du joystick.

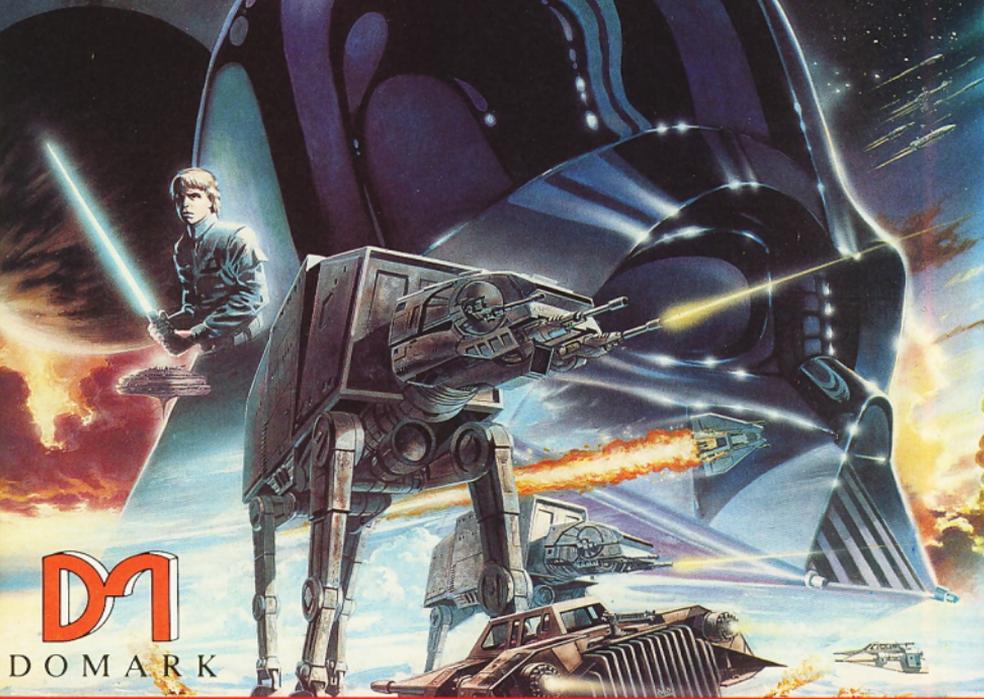
11/20

Pour ceux qui n'ont pas vu...



LA GUERRE L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE DES ETOILES

Que la force soit avec vous et pour toujours!



DM
DOMARK

SPECTRUM



ATARI ST



COMMODORE 64



Distribué par



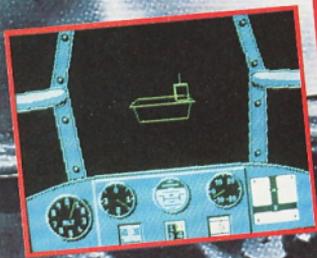
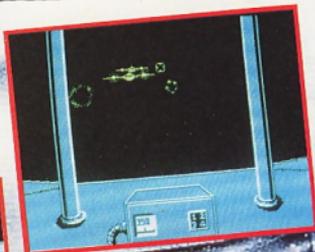
DISPONIBLE POUR COMMODORE 64, ATARI ST,
AMSTRAD CPC ET AMIGA

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

* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC (dès la sortie du produit)



GREMLIN
Arcade/Simulation



Fiche technique

Version CPC : les graphismes sont dans l'ensemble assez corrects. On est loin de la planche de bord de "Spitfire 40", par exemple, mais les détails sont suffisants. La gestion des commandes au poste du mécanicien est bien réalisée. Par contre, gare à ne pas se tromper dans la sélection "manche-mitrailleuses" en place pilote ! Les animations sont un peu lentes, surtout lors des combats aériens. Enfin, le son reproduit le ronronnement des moteurs et les tirs d'armes. Le jeu puise son intérêt dans les diverses missions qui seront proposées au joueur et qui se soldent par un score attribué en fonction du nombre d'avions, bateaux et mines adverses détruits.

12/20

Le graphisme des vues extérieures n'est pas convaincant.

M

En mai 1941, le porte-avions HMS Ark Royal croise au large des côtes anglaises, pas loin des îles Scilly. Une chance inouïe se présente pour la marine alliée : le cuirassé Bismarck, invincible et meurtrier bâtiment allemand se dirige vers Saint-Nazaire où il doit subir des réparations. A bord du HMS Ark Royal, un Grumman Avenger est sur le pont, prêt à décoller. L'équipage, composé d'un pilote, d'un mécanicien navigant, d'un navigateur et d'un mitrailleur arrière, vient de découvrir son ordre de mission : couler le Bismarck.

La tâche sera difficile car il faudra affronter d'importantes concentrations d'avions allemands et une non moins importante flotte de E.boats et U.boats. Après le décollage, le navigateur a indiqué le cap à suivre et le pilote amène son appareil vers une altitude qui lui permettra d'éviter les radars ennemis. Le mécanicien surveille le régime des moteurs et vérifie son armement.

Soudain, sur l'indicateur de son tableau de bord, le pilote voit s'allumer un voyant même temps que dans son casque, résonne la voix du mitrailleur arrière : deux chasseurs foncent sur l'avenger... Le combat va commencer.

Simulation ou jeu ? Night Raider est un peu les deux. Presqu'une simulation, il lui manque pas mal d'éléments pour être réaliste. Pourtant, la mise en œuvre des moteurs, la conduite du vol, la séquence d'apontage, jouent en sa faveur. La partie jeu est composée de plusieurs missions différentes qui suivent des scénarios de difficulté variable. Mais il manque un peu de piquant, et les va-et-venants entre les postes des différents membres d'équipage finissent par être fastidieux. Pourtant, ils apportent une difficulté supplémentaire... *Testé sur CPC*

DISPONIBLE SUR CPC, SPECTRUM BIENTOT SUR ST, AMIGA, PC

B.E.P.

CATALOGUE

Vente Par Correspondance

4 lots de logiciels du Domaine Public
(chaque disquette contient des documentations sous forme de fichiers ASCII)

ATARI ST

DOM' PUB

Jeux

ECHECS

• KRABAT. Un programme d'échecs de très haut niveau sous GEM comprenant un éditeur de pièces et des ouvertures de maîtres (monochrome et couleur). (disquette 1)

ECHECS

• KRABAT. Un programme d'échecs de très haut niveau sous GEM comprenant un éditeur de pièces et des ouvertures de maîtres (monochrome et couleur). (disquette 2)

JEUX COULEURS

• BNOID. Un casse-briques très rapide.

• RAND.N. Un jeu de jackpot comme on en rencontre dans les pubs anglais.
• SPOK. Un Pac-Man couleur.

JEUX COULEURS

• AZARAN. Un jeu d'arcade spatial.
• FIRESTORM. Un jeu d'arcade : éviter les boules de feu pour récupérer votre équipement.
• RACE. Une simulation de voiture dont on peut dessiner les circuits.
• SCORE 42. Un morpion.

Réf. MA DP 01

249 F

Graphisme

DESSIN MONOCHROME

• THE ARTIST. Un logiciel de dessin monochrome très performant écrit en GFA basic et livré avec son source.
• ARTSHOW et ARTFILES. Images et "dessinateur" d'images (ou slideshow) pour ARTIST.

IMAGES SPECTRUM 512 COULEURS

• PROGRAMME : SPSLIDE.PRG.
Un "dessinateur" d'images pour Spectrum.
• IMAGES SPC - FASHION SPC - RENDIR SPC - CHOOPER.SPC - MADONNA.SPC - COBRA.SPC - TOUCAN.SPC - APPLES SPC - RIDER.SPC
Les images de Renoir aux images de synthèses du Mac 2.

UTILITAIRES GRAPHIQUES

• PICKSWITCH. Permet de lire et sauvegarder des images dans tous les formats et résolutions, y compris Macintosh (paint) et Amiga (IFF).
• SNAPSHOTS. Plusieurs programmes et

accessories permettant de détourner une copie d'écran (ALT-HELP) en fichier reconçu par les logiciels de dessin Pluspaint, Doodle, Neochrome et Degas.
• CONVERT. Un programme de conversion d'images.
• BARREL. Un "spooker" qui permet de libérer l'ordinateur pendant l'impression (y compris des graphiques).
• DOSSIER. TINYSTUR & TINYVIEW. Un "compactionneur/décompacteur" d'images avec démonstration.

GRAPHISME MONOCHROME

• MOVE. Un logiciel d'animation monochrome avec effets 3D. Le source GFA est fourni.
• STGRAPHIC. Une extraordinaire démonstration des possibilités graphiques du ST écrite par Peter Meltzer, l'auteur de STAD.

Réf. MA DP 02

249 F

Bureautique

TRAITEMENT DE TEXTES

• SCREENSAVER
• NEWWORD
• TEXT-UTIL.

GESTION DE FICHIERS

• QUICK-DATABASE
• DISKLABEL
• DISKLST.

TABLEUR

• VISICALC
• CALC.PRG.

AGENDA ELECTRONIQUE

• ZETIMANAGER.

Réf. MA DP 03

249 F

(Présentation dans le prochain numéro)

COMMUNICATION

• KERMIT.

DISQUES DURS

• CHECKDISK
• TURBOCODE
• TURTLE

UTILITAIRES "BATCH"

• SUPERBOOT
• MEGMATIC
• AUTOMATE.

ACCESSOIRES

• DISKMAN
• XUTIL
• NOTEPAD
• ALARMCLOCK
• INDEX
• ACCLOAD.

Réf. MA DP 04

249 F

Bon de commande à adresser à
Bretagne Edit' Presse
La Halle de Pan - 35170 Bruz

Je joins mon règlement par :

mandat chèque postal chèque bancaire carte

Numéro carte bleue :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Date limite de validité :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Je n'oublie pas de joindre le port en recommandé
de 1 à 2 lots + 20 F
de 2 à 4 lots + 25 F

Pour le 1er lot + 249 F
 2ème lot + 249 F
 3ème lot + 249 F
 4ème lot + 249 F

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Enfin je vous demande de me faire parvenir en même temps que votre commande la carte de fidélité pouvant me faire bénéficier d'une remise allant jusqu'à 100 F.

OUT RUN DETRONE DANS LES SALLES D'ARCADES ?

Avez-vous rôdé ces derniers temps dans les salles d'arcades de votre ville ? Oui ? Alors vous avez sûrement remarqué la dernière merveille d'Atari Game : FINAL LAP.

Deux écrans, deux volants, deux sièges baquets type F1, deux vitesses par poste de conduite, c'est ainsi que se compose cette superbe machine. Le jeu ? Une course de F1, tout simplement. Mais quelle course !... Vous êtes au volant de votre bolide, un adversaire près de vous et c'est parti pour 10 balles. Ça va vite, très, très vite. La voiture ne répond pas toujours à votre guise, ou plutôt, la voiture répond trop, beaucoup trop. C'est pour-



quoi il va vous falloir travailler patiemment votre conduite, maîtriser vos réflexes souvent trop brusques et recommencer encore afin d'enregistrer vos noms dans les high-scores.

Au passage, admirez la beauté du poste de pilotage, le posi-

tionnement sur le circuit, la vue dans le rétroviseur.

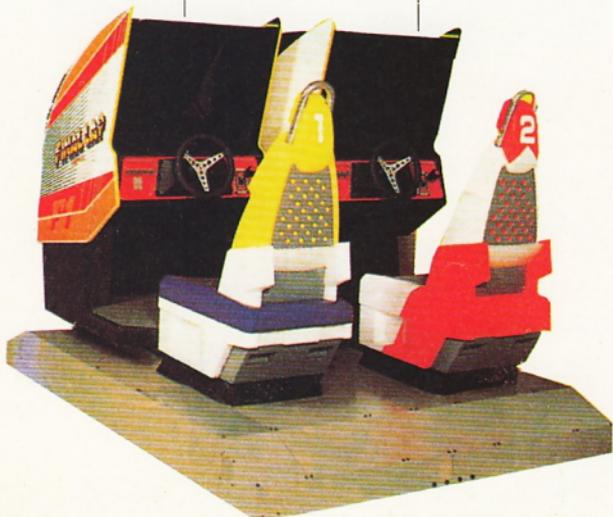
Les paysages ? Oh, tout ce qu'il y a de plus simples... Mais lorsque vous serez au volant, je vous jure que vous n'y penserez absolument pas. Côté technique, Final Lap est un petit bijou des salles d'ar-

cade. Les F1 sont superbes et surtout très réalistes, la piste défile vite, très vite. Mais, le "nec plus ultra" de cette machine est sans nul doute le son.

Alors là, tenez-vous bien, c'est dingue ! Vous vous croyez sur la grille de départ de Monza ou Hockenheim, au beau milieu des sauvages qui démarrent à fond de première dans des F1 derniers modèles : ça décoiffe...

Final Lap est un titre qui risque de rester dans les mémoires, tout autant qu'Out Run. Tiens, en parlant d'Out Run, savez-vous que dans la salle dans laquelle j'ai, pour la première fois, vu Final Lap, on avait tout simplement renvoyé Out Run pour ne plus avoir que Final Lap, coincé entre Shinobi et Operation Wolf... La Testarossa n'enthousiasmerait-elle plus les joueurs ?

Moi je ne vous donnerais qu'un conseil : Faites une collection de pièces de 5 ou 10 balles et filez droit sur la première salle d'arcades... A moins que... A moins qu'un éditeur de logiciel ait l'excellente idée d'en faire une adaptation pour micro. Mais cela serait-il vraiment raisonnable ? En effet, techniquement, il me semble impossible d'obtenir un pareil résultat sur micro. Ou alors peut-être un jour sur Archimèdes ?



ARCADE-AVENTURE

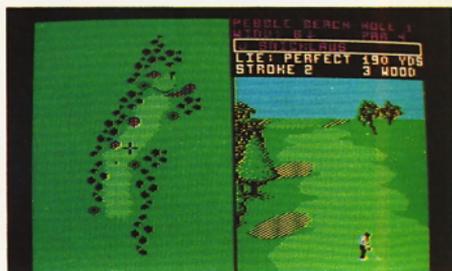


CRAFFTON ET XUNK

ERE INFORMATIQUE 87

CPC-ST

SIMULATION SPORTIVE

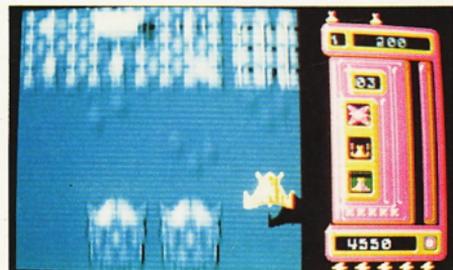


WORLD TOUR GOLF

ELECTRONIC ARTS 87

C64-Amiga

ARCADE



GOLDRUNNER

MICRODEAL 87

Amiga-ST

AVENTURE



LE MANOIR DE MORTEVELLE

LANKHOR 87

ST-Amiga

WORLD TOUR GOLF

TYPE : simulation de golf. Gestion au clavier, au joystick ou à la souris. Facilité d'utilisation. Notice très claire.

BUT : parcourir les 18 trous tout en tenant compte des conditions météorologiques, du nombre de coups permis, du relief... Possibilité de choisir parmi de nombreux clubs, parmi plus de 10 parcours.

REALISATION : World Tour Golf est l'une des plus belles simulations de golf réalisées à ce jour. Les graphismes utilisent au mieux les qualités des différentes machines, quant à l'animation elle est tout à fait réussie.

NOTRE AVIS : une excellente simulation.

CRAFTON ET XUNK

TYPE : un jeu où se mêlent arcade et aventure. Arcade car vous devez éviter les embûches, surveiller votre énergie et Aventure car le but est de découvrir un code secret et de parvenir au cœur du centre.

RESUME : vous devez pénétrer à l'intérieur d'un centre de recherche afin d'y anéantir Zarcas, le cerveau. Dans votre mission vous êtes aidé par Xunk, un podocéphale. Pour parvenir jusqu'à Zarcas, il va vous falloir découvrir un code secret que seuls des savants peuvent vous donner. Tout au long de votre progression dans un dédale de salles, vous allez être attaqué par les gardiens du centre. Ceux-ci feront considérablement diminuer votre énergie. Alors n'oubliez pas de refaire souvent le plein près des cabines holophoniques.

REALISATION : voici un jeu en 3D avec des sprites assez grands, des couleurs nombreuses et beaucoup d'animations. C'est mignon sans toutefois être facile aussi cela risque de vous monopoliser un grand nombre d'heures devant l'écran.

NOTRE AVIS : une bonne détente.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

TYPE : aventure en français. Gestion à la souris. Choix sur des menus déroulants. Possibilité de sauvegarde. Discussion possible avec 8 personnages. Déplacements dans de nombreux lieux différents. Beaucoup d'actions possibles.

RESUME : vous êtes détective privé et devez élucider le mystère de la mort de Julia. Dans votre enquête, certaines personnes vous aideront, d'autres, au contraire garderont le silence. Il vous faudra être prudent.

REALISATION : malgré la présence de nombreux menus, il est facile de jouer et de mener son enquête. Les tableaux sont nombreux, des animations apparaissent lorsque vous conversez avec un personnage. La réalisation graphique est correcte et montre un souci de clarté. Le synthétiseur vocal est remarquable.

NOTRE AVIS : le Manoir de Mortevielle est une aventure à posséder : une valeur sûre

GOLDRUNNER

TYPE : un shoot'em up hyper rapide avec déplacement dans de nombreuses directions. Goldrunner est l'un des meilleurs jeux d'"Arcade/Espace" développés à ce jour.

BUT : sauver votre galaxie des mains de l'invasisseur. vous possédez à cet effet un vaisseau très maniable, capable des accélérations les plus folles.

REALISATION : avec des couleurs superbes, un graphisme très fin, une musique géniale, il ne manquait plus pour en faire un jeu parfait qu'une excellente animation. C'est le cas de Goldrunner qui présente l'une des plus belles animations que l'on ait eu l'occasion de voir. Un scrolling différentiel, des ennemis animés de mouvements harmonieux, bref : le Nec plus Ultra des Shoot'um up.

NOTRE AVIS : magnifique, génial, nous manquons de qualificatifs pour un tel jeu.

L'ARME ABSOLUE...

STAR BUY

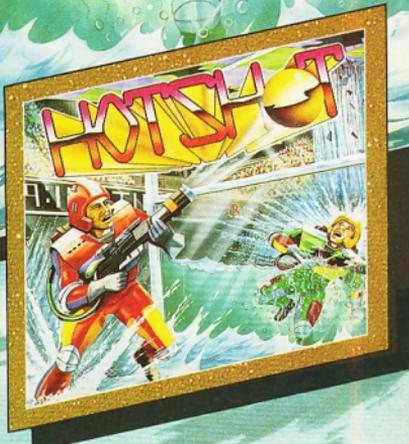
LE DÉFI
DES HÉROS
DU FUTUR
100% Addictive

WATSLHOT

GOLD LABEL AWARD



Photos d'écran ATARI ST



Disponible pour : Amstrad Cassette et Disc
Commodore Cassette et Disc
Atari ST / Amiga / IBM PC et Compatibles

Distribué par

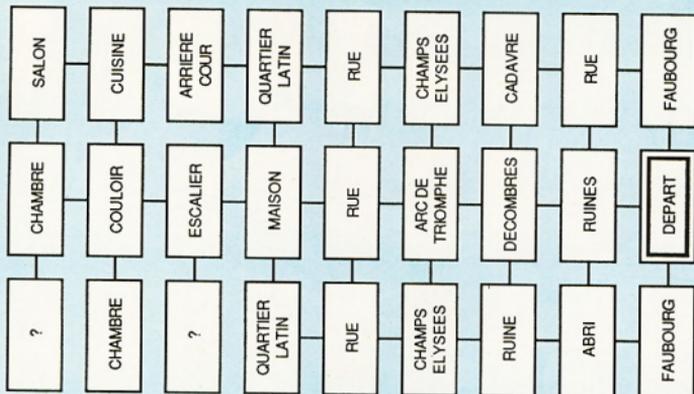


1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00

Go For Gold.. It's Totally

PRISM LEISURE CORPORATION, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 15J.





PLAN de VOYAGER d'UBI SOFT sur C64

• **Après avoir erré longtemps dans l'Orat, le Quartier Latin ou l'Antarctique, le robot téléguidé a enfin réussi à envoyer au cargo Protocou.JV, les plans de ses 4 lieux d'exploration. Hélas, certains indices lui ont échappé, c'est pourquoi même si les 4 plans sont assez complets, ils ne donnent qu'une partie de la solution de cette étrange aventure.**

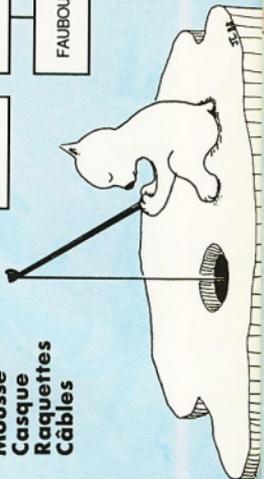
Voici une liste comportant quelques uns des objets que vous trouverez lors de cette aventure.

- Débris**
- Huile**
- Gravats**
- Poupée**
- Chiffon**
- Brindille**
- Journal**
- Mousse**
- Casque**
- Raquettes**
- Câbles**

• **Pour Tarek Demiaï(n° 7), de la part de Fabrice Bernard, voici le premier mot de code pour Haeker 1 : "Australia". Le premier que demande le satellite est "Magma, LFD". Mais où vont-ils chercher tout ça ?**

• **Pour Rodolphe (Arcades n° 9), une partie de la solution de Space Quest 1, de la part de Gwenael, un breslois.**

Rodolphe, après avoir parlé à l'extraterrestre qui niche dans la falaise, tu descendras le chemin qui mène vers le bas de la falaise. Là, l'araignée géante t'attendra pour te dévorer. Il ne faut surtout pas que tu ailles à la gauche de ton héros, sinon c'est la mort. Va vers la droite de ton héros. Au prochain tableau, tu verras un pont de pierre. Passe dessus. Au prochain tableau, tu continueras à courir vers la droite et là tu tourneras de nouveau vers la droite. Cours le plus vite possible vers la grotte ou Orat vit (n'oublie pas de faire vite car l'araignée te suivra pendant tout un chemin). Dans la grotte tu verras Orat devant toi et derrière toi l'araignée. Tu cours alors vers le côté, en dépassant Orat et tu te caches derrière un rocher. Tu assistes à une effroyable bataille entre le monstrueux Orat et l'horrible araignée. Tu seras ainsi débarrassé à jamais de ces deux monstres. Orat laissera tomber une partie de son corps que tu ramasseras pour aller la porter à l'extraterrestre...



COURRIER

Vous avez profité des vacances pour nous écrire. C'est vachement sympa. On a reçu beaucoup de lettres, de cartes postales et certains ont profité de l'opération "Un logiciel gratuit pour tous" pour joindre au questionnaire quelques remarques. Pour tous les bisous reçus, les netnettes de la rédaction (et des services annexes parce que, nous, on partage !) ont rougi de plaisir et vous les retournent collectivement. La place manquant dans le premier numéro d'Arcades Hebdo pour du courrier. Il n'est pas sûr que la rubrique paraisse chaque semaine : on verra en fonction de l'actualité, mais sachez que vos lettres, signées ou anonymes, d'éloges ou de critiques, sont toujours les bienvenues. Et on les garde ; toutes !



Un inconnu

Je ne suis pas d'accord avec l'idée de Xavier qui n'aime pas la pub car sans elle, ce serait monotone et puis moi je les découpe pour les accrocher sur le mur de ma chambre. Pourquoi ne pas mettre un poster chaque fois que car Arcades va être un hebdo chouette !

Existe-t-il un magazine consacré à la console Sega. Pourriez-vous à la place de la rubrique flipper ou en plus mettre une rubrique jeux de bar avec des critiques comme dans Amstar de juillet-aôut mais avec presque tous les jeux de bars.

• *Dis, pourquoi t'as pas mis ton nom ? Tu sais, pour le poster, on y pense, mais c'est surtout une question de place. Avec l'hebdo, en cette fin d'année où le rythme de sortie des jeux s'accroît, on a un seul souci : présenter les nouveautés le plus rapidement possible. Quant à la rubrique "salles d'arcades", elle va voir le jour (on cherche actuellement "l'oiseau rare", champion toutes catégories et roi des salles obscures).*

Jean-Jacques BLARY - 60100 CREIL

C'est avec beaucoup de plaisir que j'ai ouvert l'Arcades n° 10. En effet, c'est une bonne idée d'offrir des logiciels aux lecteurs de votre revue. Sans vouloir vanter Arcades, je pense que c'est un des meilleurs journaux qui traitent de la micro-

Il me paraît bien dosé et les critiques, bonnes. L'idée de faire un journal hebdomadaire est tout simplement géniale. Cela manquait cruellement depuis la disparition d'Hebdoiciel. Je profite de cette lettre pour vous soumettre un problème. Ayant un 520 STF "nouvelles ROMs", des logiciels qui tournent sur les anciennes ROMs buggent quand je veux les faire tourner sur ma machine. Y a-t-il un moyen de remédier à cet incon vénient (par exemple, est-il possible de remplacer les nouvelles ROMs par les anciennes). Merci de votre réponse.

• *C'est vrai, on est parmi les meilleurs... Et si on devenait, avec le passage en hebdo, le meilleur ? On compte sur toi pour nous faire connaître auprès de tes copains. Pour le problème des nouvelles "ROMs", la question nous est souvent posée. Changer les circuits intégrés est affaire de spécialiste... mais c'est réalisable. De plus en plus, les éditeurs de jeux, conscients du problème, sortent des logiciels compatibles anciennes et nouvelles ROMs. Alors, pas d'affo ! Seuls les jeux parus pendant la période de transition (ça en fait quand même quelques uns) se plantent sur les nouveaux modèles. Surtout si les programmeurs ont fait appel directement aux routines en ROM...*

Laurent VINCKIER - 59160 LOMME

Pourquoi n'utilise-t-on pas toutes les capacités d'un ordinateur pour faire chaque tableau d'un jeu : exemple, Rygar sur C64, il utilise tous les Ko pour le premier tableau puis quand le tableau est fini, il s'efface de la mémoire, tous les Ko sont libres et réutilisables pour le deuxième et les autres tableaux ?

Verra-t-on Rygar, Jackal, Gryzor sur 520 ST ?

Le 520 deviendra-t-il vite un ordinateur "misable" (comme le C64 maintenant) assez vite par rapport à l'Amiga 500 ? Merci d'avance.

• *L'idée est bonne mais... si à chaque changement de tableau il faut charger un autre bout de programme, ça devient assez fastidieux, surtout pour ceux qui ont un ordinateur à cassettes.*

Tu vision du 520 me paraît pessimiste ! L'Amiga 500 est peut-être une excellente bécanne mais ce qui se fait actuellement sur Atari est loin de se périmier !

Bertrand HAMMERCHMIDT 59510 HEM

Salut,

Cher ARCADIE(ES), si je vous envoie cette lettre, c'est pour qu'elle soit publiée certes, mais y'a un truc qu'y va pas. Enfin, c'est-à-dire il manque quelque chose. Voilà, dans Arcades, il devrait y avoir un tableau avec en vertical les noms des logiciels et en horizontal les noms des micros. (Enfin, c'est le contraire). Et dans le croisement de l'ordinateur et le jeu, exemple l'Amiga et Out Run et s'il existe vous faites un point ou une croix. OK ? Alors c'est bien. A part ceci, il est vachement hyper-super génial. Au fait, j'aimerais savoir si Out Run existe sur Amiga. Si oui, eh bien, j'aimerais savoir comment me le procurer. OK ? (Si tu publies ma lettre, je m'abonne, OK ?).

• *Bon, c'est pas très clair, mais on a compris. Au fait, l'as jamais regardé Arcades jusqu'aux dernières pages, du temps où il était mensuel parce que, ton tableau, il existait déjà ! Enfin, c'est la vie, y'a des distractions partout ! Ta lettre est publiée alors, tiens ton engagement : y'a un bulletin d'abonnement dans Arcades Hebdo.*

Michel - un anonyme

Salut, c'est Michel qui vous écrit de son bureau. C'est le premier numéro d'Arcades que j'achète et je suis comblé. Des news abondantes, de bonnes critiques et rubriques et des petites annonces gratuites, alors là, vous avez fait fort (c'est pas le cas de tout le monde). Ajouter à cela un logiciel gratuit sans remplir sa baignoire d'allumettes pour une question subsidiaire, je dis bravo, c'est grandiose (mais si ! mais si !).

Un seul regret, mais un micro regret, ne pourriez-vous pas, ô ! intelligent journaliste, donner le prix moyen des logiciels testés. Pour finir, ne voyez dans ces quelques lignes qu'une sincérité profonde, nulle motivation par la perspective d'un abonnement gratuit à votre SUBLIMISIME REVUE, ô ! GRANDISSIME JOURNALISTE (si ! si ! j'insiste). Maintenant, je ne souhaite plus qu'une chose ; que votre revue s'épaississe et mon abonnement continue... enfin bref ! BONNE CONTINUATION !

• Je comprends que si tu écris de ton bureau, comme tu le dis, tu t'abstiennes de mettre ton nom : des fois que le patron lirait Arcades... Merci pour la brosse à reluire mais c'est pas ça qui m'a fait choisir ta lettre pour la publier. Non, c'est l'histoire du prix des logiciels. Il faut que tu saches que, en recevant les produits, on n'a pas toujours une indication de prix. De plus, ceux-ci varient d'une bécane à l'autre. On ne voudrait pas transformer Arcades en catalogue... Quant à l'abonnement gratuit, c'est une main innocente qui va extraire les bulletins de l'énorme pile qui trône à la rédaction.

Stéphane CAMUZEUX
02500 HIRSON

Salut !

J'aimerais savoir si dans votre nouvelle formule, il y aura quelques listings. Je voudrais savoir aussi s'il existe des logiciels utilisant un synthétiseur vocal pour CPC 464 ou des livres avec des listings et pouvez-vous m'envoyer la liste de tous les jeux qui sont déjà sortis pour CPC 464. J'espère qu'Arcades continuera encore longtemps.

• Pour les listings, si Arcades Hebdo prospère (youp la... non, j'la fais pas) c'est-à-dire, si on nous donne 32 pages de plus (j'vous dis pas la gueule d'Edmond, notre Directeur de fabrication, ni celle du big boss... Comment ça, j'suis viré ?), on pourrait envisager de mettre du listing mais à condition qu'on reçoive, sur toutes machines (pas seulement sur Amstrad) de bons programmes. Au fait, pour les listings, tu sais qu'on fait 2 revues consacrées à ton CPC ? La première (et la première sortie sur le marché) s'appelle d'ailleurs CPC. C'est mon pote Olivier qui écrit dedans et que même, il est le Rédac'chef. Y'a pleins de listings d'utilitaires et de jeux. L'autre s'appelle Amstar. Star, parce Catherine, la fille qui est le rédacteur en chef est un star en la matière. Tous les mois, elle y présente des jeux et des listings intéressants. En plus, nous, on n'est pas macqué comme d'autres, avec la marque. Alors, cherche bien, CPC et Amstar. Mais n'abandonne pas Arcades Hebdo sinon...



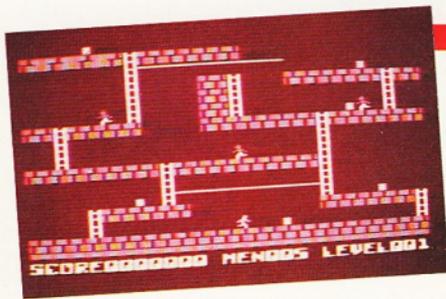
CONCOURS

Gagnez
un ensemble
complet
ATARI XE



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

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



Connaissez-vous ce jeu ? Oui, c'est sûr ! Pourtant, son nom vous échappe. Allez, un p'tit effort ! Cochez la bonne case et c'est gagné... enfin, presque.

- Load Runner
- Load and Run
- Lode Runner

Date limite : 17 septembre 1988.

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Age : _____

Je ne possède pas d'ordinateur ou de console

Je possède un : _____

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

UN CHALLENGE DE HAUT NIVEAU

Du fait de son ouverture sur les marchés extérieurs et de son expansion internationale, **UBI SOFT** recherche :

- DES PROGRAMMEURS EXCEPTIONNELS en C, Assembleur et Turbo Pascal

- ayant déjà réalisé leur programme et voulant être édités;
- pouvant assurer la conversion de logiciels sur différents formats;
- voulant voir leur programme distribué dans tous les pays du monde.

- DES GRAPHISTES DE TALENT

- qui pensent pouvoir égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Iron Lord ou Rocket Ranger;
- qui ont une imagination débordante.

- DES MUSICIENS DE GÉNIE

- qui ont envie de mettre leur talent au service de la création;
- pour qui la musique sur micro-ordinateur n'a plus de secret.

Vous travaillez sur Apple II GS, Apple II E, Macintosh, PC, C 64, ST, Amiga ou Nintendo et vous êtes passionnés par ces machines.

Un futur plein d'avenir peut s'ouvrir à vous.

Aujourd'hui, téléphonez ou écrivez à **UBI SOFT**.

Demain vous serez peut-être choisis pour faire partie d'une équipe de gagnants.



Nom

Prénom

Adresse



Tél.....

Langage

Machine

A retourner à **UBI SOFT** / Christine Quémard

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

Vends C128-D + moniteur HR 1901 (80c) + imprimante Citizen 1200 + Power cart. + 5 livres + nombreux programmes. Valeur totale > 12000 F, vendu 8000 F. Contactez WALLEI Eric ou Jean-Jacques - 6 rue des Pommiers 76150 St-Nicolas-d'Aliermont. Tél : 35.85.83.10 après 20h00.

Vends CPC 6128 couleur (sous garantie) + 150 jeux sur disques (Arkanoid, Barbarian, Gryzor, Trantor, Bivouac) + joystick + nombreuses revues et programmes. Très bon état, prix : 4000 F. Tél : 45.05.14.43, poste 444 (bureau).

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 172 jeux dont news (Gryzor, California Games, etc.) + 2 manettes + mode d'emploi + lecteur cassettes incorporé, bon état. Valeur : + 5000 F, vendu : 3600 F. Tél : 21.92.31.26.

Vends originaux silent system, Acrojet, Mercury II avec notices françaises pour CBM 64. Prix 60 F pièce sur disk. M. BACHET - 4 bd en Provence Athis-Mons 91200. Tél : 69.38.70.78.

Echange jeux pour MO6 - MOS (5^e Axe, Sup. Aigle d'Or...). Tél : 78.31.26.73. Demander Philippe.

Amstrad disk cherche correspondant pour échanger nombreux solutions et jeux, possédés news (Gryzor, Gebee air rally, Gauntlet II etc.). Envoyer liste à Léonard GIRAUD - 114 rue Jacques Peretz - 30000 Nîmes. Réponse rapide assurée.

Urgent ! Vends C64 + 1541 + lecteur de K7 + moniteur monochrome + power cartridge + nombreux jeux + joystick + synthétiseur vocal. Le tout en excellent état, et pour seulement 2700 F. Faites vite merci. PLENEF Lionel - Paris 10^e. Tél : 42.49.99.91.

Vends moniteur monochrome, Thomson très bon état + prise périélit : 500 F. Aussi vends epave d'Atari 800 XL : 200 F et vends jeux en K7 pour MOS. BALASSE Olivier - "Lima" Mably - 42300 Roanne. Tél : 77.72.32.43.

Vends CPC 464 couleur + jeux (ex : Gryzor, Album ubi, Arcade, Action) + joystick + revues (sous garantie). Valeur : 4000 F, cédé : 2700 F. Tél : 56.08.85.44 Alexandre GARY. Res : Mazarin - 230 avenue d'Esyines - 33200 Bordeaux.

Vends TO9 + moniteur couleur + LEP + souris + crayon + joystick + livres + utilitaire + jeux 5000 F. Vends également TO7 + adaptateur télé + BASIC + livre + programmes jeux 1500 F possibilité vente séparée. Tél : 48.58.67.41 après 20h00, heures repas NICOL.

Commodore 64128 échange ou vends news sur disk ou K7 contact tous pays. Echange pokles pour différents jeux contre timbres à 2 F. Echange nombreux news + 200 F contre imprimante ou moniteur couleur. GIRARD Fred - 14 rue J. COLLET - 69330 Meyzieu. Tél : 78.31.41.43.

Echange news sur Atari ST et vends jeux sur C64. RIVAL Patrice - 150 avenue Charles de Gaulle - 38140 Rives. Tél : 76.91.01.43.

Echange et possède nombreux news sur Atari ST. BOLDRINI Didier - Mas des Arcades-Pont de Crau - 13200 Arles. Tél : 90.93.15.15 après 18h00.

Echange jeux pour Atari 520 ST sur région Toulon possède nombreuses news. Envoyer vos liste à FOURNIER Laurent - Le Heron "3^e" La Rode - 83000 Toulon. Tél : 94.36.15.98.

Cherche contact pour Amiga. Vends matériels pour Atari XL-XE. CHOUQUER Fabrice - RN 112 - 34450 VIAS. Tél : 67.21.67.85.

Vends C64 + 1541 + 1530 + imprimante 1200 + très nombreux logiciels en K7 et D7 dont news (Predator, The Train, Winter Games 2, Samourai Warrior, etc.). Cherche contact et périphérique sur Amiga... VIOT Jérôme - La Batie Divisin - 38490 Les Arbrets. Tél : 76.32.09.24.

Echange ou vends jeux sur 520 STF + recherche correspondant(e) sur département 17 pour échanger trucs et astuces + recherche club ST et cours de GFA pour etc. Cherche aussi imprimante à bas prix + vends Matos, pour XL-XE. Demander GREG au 46.39.23.88

Amigatiste cherche news et échange programmes sur disks dont Mach 3 ou Space port contre Fire Power ou envoyer liste. Réponse assurée. Ecrire à Daniel ROUSSEL - 29 rue du Riant 56670 Riantec.

Achète Atari externe 3 pouces 1/2 double faces pour Atari 1040 STF. Prix raisonnable faire offre à David au 38.85.96.49 à partir de 18H00.

Vends "Amstrad CPC 464 couleur" + 100 logiciels originaux + collection revues sur Amstrad + livres + joystick et plus encore. Matériel bon état, facturé : 2000 F. Tél : 30.45.35.12 (Région Versailles).

Vends ordinateur T08 + lecteur disquette 3 1/2 + moniteur couleur + 1 manette + souris + livres + nombreux jeux (news). Le tout : 4000 F. JELIC Nicolas - 86000 Poitiers. Tél : 49.44.12.82. Urgent !

Vends console de jeux Vectrex avec 11 jeux + joystick. Prix : 1200 F. Tél : 66.87.12.02 toute la journée.

Echange jeux sur 520 ST + utilitaires réponse très rapide. Envoyer vos listes. Réponse assurée. M. DUSSAUX Willy - 130 rue Claude Monet - LES Bichelins - 2 app 35 - 27200 Vernon. Tél : 32.21.07.60.

Echangez-vous avec un 520 ST Atari. Double face en plus + donc presque neuf 01.88. Vendu 2500 F avec 100 disks et 1 joystick, cause obligation militaire. Ecrire au 31 rue Auphan - 13003 Marseille. Tél : 91.64.57.38 port 150 F pour région autre que 13 ou 83 Var.

Vends logiciels pour T08 T09 T09 + le maléfice de Skanor, aventures Spatiales... Associations Jérôme BERTRAND - 30 rue Victor Hugo 11000 Carcassonne.

Recherche pour CBM128 des jeux et utilitaires sur disquettes ou K7 qui tournent uniquement sur 128. J'aimerais avoir aussi des démos mas C128 seulement merci d'avance. Tél : 87.74.65.63 sur région Metz après 19h00 ou le week-end toute la journée.

Vends ou échange jeux originaux sur Amstrad (K7 DK). Liste sur demande. Vends DD11 très bon état prix 1000 F. Tél : 73.36.27.25 après 17h00 ou écrire à DUMON Luc - 109 avenue du Puy-de-Dôme - 63100 Clermont-Ferrand. Réponse assurée.

Recherche pour achat ou échange le logiciel Easytext pour Jasmin-Atmos. Faire proposition à M. GAUDON : 3 rue d'Arles - 80090 Amiens. Tél : 22.46.75.19. Note : liste de mes logiciels disponible sur demande.

Vends MO6 + 2 joystick + crayon optique + moniteur mou + prise périélit + plus de 40 jeux. Le tout 4000 F à débattre. Tél : 34.70.73.39. Demander Vincent (OISE de préférence). Valeur : 7500 F.

Vends MSX1-64Ko + joystick + magnéto + jeux + cordon + revue : 1500 F, demander Hassen au 78.36.34.47 après 20h00 ou contacter Hassen Lakehal - 14 bd des Provinces 69110 Sainte-Foy-Lyon.

Voici un club pour tous ordinateurs et consoles pour avoir une documentation gratuite écrite à ordiclub n° 14 rue les Vignes - 13700 Marignane. Un serveur sera bientôt à votre disposition de 17h30 à 20h30...

Vends Amstrad 6128 + moniteur couleur + magazines + nombreux logiciels + joystick : 3900 F + imprimante : 1000 F + utilitaires (calculat ; Turbo Pascal dBase 2 etc) prix sacrifiés. Tél : 89.73.84.49.

Rachète tous vos jeux, périphérique, consoles, ordinateur. Mais attention : avec notices et autres. A retourner à l'adresse suivante : Ordiclub n°14 rue les Vignes - 13700 Marignane : écrire coordonnés.

Stop affaire ! vends T07 70 + lecteur K7 + Ecran couleur + environ 20 jeux + livres permettant meilleure utilisation de la machine. Prix d'achat : 7000 F. Sacrifié à 3000 F. GIMENEZ Stéphane 14 Impasse Caillol - 13011 Marseille. Tél : 91.44.83.29 (après 17h00). Réponse assurée.

Echange jeux sur ST (Out Run, Space Racer, Return to Genesis...). CEDOLIN Johan - 5 rue du Brochet - 78200 Mantes-la-Ville - 93.30.92.46.17.

T08 cherche contacts sérieux pour échanges. Ai + de 115 jeux disk T0899 + dont : les 3 Bob Morant, Aquanaut, Arkanoid, Sapiens, Les 3 James Debug, Iznoogod, Superski, Mission, nombreux news. Envoyer liste, adresse : PONS Frédéric - 1 cité Pasteur - 91220 Brétigny. Tél : 60.84.70.16.

Echange jeux sur Atari, cherche correspondant. JACCOY Steff - 54 Impasse Querau Lamerie 53000 Laval. Tél : 43.02.90.69.

Vends PC1512DDM sous garantie avec tous les utilitaires + 30 superbes jeux + 3 langues (Pascal) ; Forth, Chasm + Alien II comptabilité (1900 F). Valeur : 12500 F, cédé à 7000 F. Cadeau : logiciel de musique. Tél : 94.64.19.45 après 20h00.

Echange nombreux jeux pour Amiga. Possède news. Réponse assurée, même débutant. 94200 Ivry. Tél : 46.70.69.12 après 21h00. Demandez Trj. Vends aussi news (originaux) pour Amstrad disks.

Vends ou échange news, Spectrum 48, 128K (Gunsmoke, Deathwish 3), Cherche Fédération, Barbarian, Starglider, The Pawn, Head Over Heels, au prix choétives. Liste des jeux sur demande. Yuh Thouy - 36 rue Sambre et Meuse 75010 Paris. Tél : 42.00.60.73.

ABONNEZ-VOUS !

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



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

NOM _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Signature (des parents si mineur)

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

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

BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

Cochez la case de votre choix

JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)

- à 20 Fx _____ = _____
 à 20 Fx _____ = _____
 à 8,50 Fx _____ = _____
 à 20 Fx _____ = _____
 à 20 Fx _____ = _____
 à 20 Fx _____ = _____
 à 20 Fx _____ = _____
 à 20 Fx _____ = _____
 à 20 Fx _____ = _____
 à 20 Fx _____ = _____
 à 20 Fx _____ = _____

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____ Signature _____
(des parents si mineur)

FRANCO DE PORT

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

TOTAL

Advanced Dungeons & Dragons

COMPUTER PRODUCT



DISPONIBLE POUR :

ATARI ST, AMIGA, IBM PC et Compatible,
*COMMODORE 64,
AMSTRAD, SPECTRUM

HEROES OF THE LANCE

ARCADE ACTION

HEROES OF THE LANCE est le premier jeu d'arcade adapté sur micro-ordinateur qui réussisse à retracer la bataille que se livrent le Bien et le Mal dans l'univers de Krynn.

Par équipes de huit, ces valeureux aventuriers qui ont tous, bien sûr, des qualités et des talents variés, vont s'engager sur le dangereux chemin qui mène aux ruines du temple de Kak Tsaroth. Leur mission : retrouver les Disques de Mishakal.

Dans les gouffres qu'ils parcourent, les Compagnons auront à combattre au corps à corps des hordes de monstrueux Dragons, à anéantir des êtres surnaturels, à résister aux terrifiantes attaques d'araignées géantes et d'une multitude de créatures aussi redoutables les unes que les autres. Mais en comparaison avec ce qui les attend ensuite, toutes ces épreuves ne sont qu'un jeu d'enfant... Les disques en platine que vous devez retrouver sont placés sous la surveillance de Khsanth, un authentique dragon noir. Et il n'existe qu'un seul moyen pour venir à bout de ce monstre tout puissant... trouver la clé qui détruira Khsanth ou vous hanterez à jamais le royaume de Krynn.



Distribué par UBI SOFT
- 1, voie Félix-Eboué -
94021 CRÉTIL CEDEX



Tél. 1 48 98 99 00

FIRE

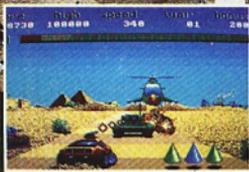
A N D

F O R G E T

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE

VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...

DREAM-UP 45.84.20.79



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



TITUS

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