

N°7

Arcades

CONCOURS
PERMANENT

JEUX INFORMATIQUES
ET COMMUNICATION

DOSSIER :
DES MOTARDS ET
DES SIMULATIONS

UN JAPONAIS
AMBITIEUX :
SEGA

DES AVANT-
-PREMIERES :
VOYAGEUR 10
SPACE RACER
SPIDERTRONIC
ECHELON



JADE

M 1871 - 7 - 20,00 F



3791871020002 00070

MENSUEL - N° 7 - AVRIL 1988

ATARI ST
 AMIGA
 AMSTRAD cpc
 THOMSON MO6-TO8-TO9+
 IBM PC
 AMSTRAD PC
 OLIVETTI PC1
 TOMSON TO16
 ATARI PC

et tous les compatibles PC disquettes 5 1/4 et 3 1/2
 Disponible dès le 12 avril
 sur Atari ST et le 3 mai
 pour les autres ordinateurs

149 Frs*
 toute version cassette

199 Frs*
 toute version disquette

LA DERNIERE COURSE...

GRAPHISMES SUPERBES SON ET VOIX DIGITALISÉS



Space RACER La dernière course

2132... année décadente dans un monde décadent.

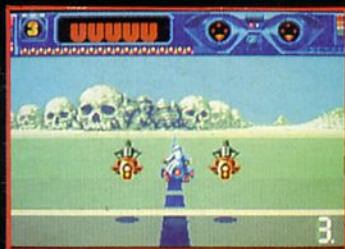
L'univers surpeuplé s'ennuie et cherche des sensations nouvelles.

La Rome antique ressurgit avec ses jeux à la mort, pour la mort et son public assoiffé de sang et de frayeurs.

Pris dans cet infernal tourbillon tu décides de participer toi aussi à l'une de ces courses folles où quel que soit le nombre de concurrents, un seul franchira la ligne d'arrivée... vivant...



En vente chez tous les bons revendeurs et aussi chez :



TANDY



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

* Prix moyen constaté

★ SPACE RACER



 **loricels** N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT
LORICELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____

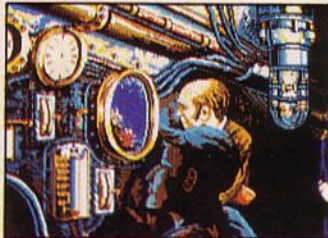
Joindre 2 timbres
à 2,20 F pour
participation
aux frais
d'envoi

ACTUALITE

COKTEL VISION

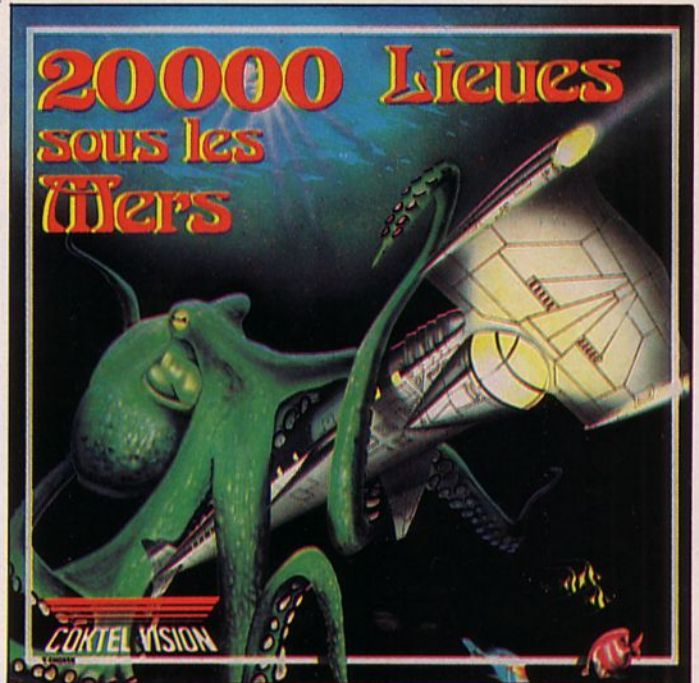
AUX FRONTIERES DU REEL

LE MONSTRE DES EAUX A ENCORE FRAPPE !

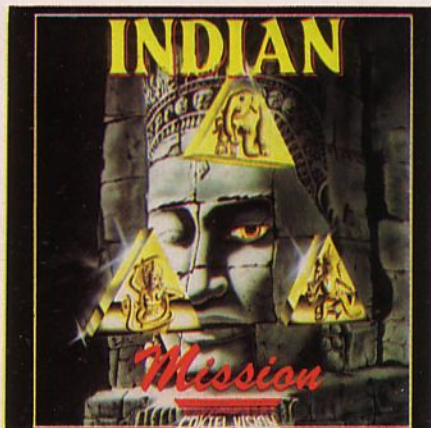


Un monde étrange où règne un homme, le capitaine Némo, génial inventeur du Nautilus.

Un monde cruel et inconnu d'où l'hostilité peut surgir à tout moment et vous précipiter dans des luttes sans merci.



Coktel Vision vous entraîne dans l'incroyable univers de Jules Verne. Prenez les commandes du Nautilus et jetez vous dans cette grande aventure.



DE LA NORMANDIE AUX INDES...

... Un périple qui mène inexorablement au domaine infernal des Dieux maudits. Le Professeur Clark Bokel pourra-t-il surmonter tous les pièges afin de conjurer la malédiction qui pèse sur le monde?



BON DE COMMANDE

INDIAN MISSION		20 000 LIEUES...	
<input type="checkbox"/>	170,00	Amstrad. Disk	185,00
<input type="checkbox"/>	180,00	TO8-TO9 Disk	195,00
<input type="checkbox"/>	195,00	Comp.PC	220,00
<input type="checkbox"/>	195,00	Atari ST-MEGA	245,00

Mettre une croix dans la (les) case (s) de votre choix.

Nom
Adresse

.....
- Montant de ma cde
- Frais de port :10,0
Ci-joint mon règlement par chèque, soit un Total de :
COKTEL VISION, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt.



Arcades est
une publication
du groupe de presse
FAUREZ-MELLET

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrice
Laurence LE GENTIL

Maquette
Patrick LOPEZ

Rewriting
Isabelle HALBERT

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ - Tél. 99.52.98.11

Relations extérieures, Promotion
Sylvio FAUREZ

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

Vente au réseau exclusivement
BEP - La Haie de Pan
35170 BRUZ
Terminal E83
Chef des ventes
Christian CHOUARD

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT

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

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

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

EDITO



Votre participation massive au sondage effectué dans le numéro 6 d'Arcades montre tout l'intérêt que vous portez au contenu de la revue. Nous saurons tenir compte de vos remarques et, pour vous le prouver, nous changeons selon vos désirs; le 1er prix du concours permanent : ce sera désormais, un bon d'achat qui remplacera le voyage offert précédemment.

Autre bonne nouvelle, nous mettons en place un service minitel plus complet que celui dont nous disposions auparavant. Dans un très bref délai, vous y trouverez de l'actualité, des trucs et astuces, la rubrique Mayday !, un forum, etc. Ne manquez pas de nous rendre visite sur le 3615 code MHZ... et maintenant, bonne lecture de ce numéro d'Arcades !

La Rédaction

MINITEL Nouvelle version !
3615 MHZ : dialogue, petites annonces, informations...

TOUS CES SUPER HIT

ARCADE



★ ACTION ★



BARBARIAN The Ultimate Warrior



ocean

RAMPAGE

Le jeu qui n'est pas destiné aux braves gens. Forcez votre chemin dans Chicago, détruisez New-York et attaquez San Francisco. 3 créatures épouvantables qui ressemblent à King Kong et Godzilla s'embarquent dans un long voyage dont le seul but est la destruction de 50 villes différentes.

INTERNATIONAL KARATE+

La Presse avait dit qu'il serait difficile de faire mieux après la première version de International Karate, IK+ prouve le contraire avec l'introduction d'un 3ème combattant, une animation parfaite du paysage et l'introduction de nouveaux mouvements. Archer McLEAN et Rob HUBBARD ont récidivé dans cette deuxième version de I.K.

BARBARIAN

L'histoire commence comme cela... L'affreux sorcier DRAX a juré de jeter un sort terrible sur les habitants de la ville si la Princesse Mariana ne lui est pas amenée. Toutefois il a accepté de la libérer si un vaillant guerrier venait à bout de ses gardiens. Un jour un vaillant barbare, combattant d'élite et maniant le glaive avec dextérité décide de relever le défi. Saura-t-il venir à bout des forces de l'ombre et libérer la Princesse? Vous seul pouvez le dire.

RENEGADE

Dans le monde des bas-fonds, pas question de rester peignards ni de s'endormir. Il faut être vigilant car la mort n'est jamais loin. Que vous soyez dans le métro ou dans les terrains vagues, vous risquez toujours de rencontrer ces renégats dont le seul plaisir est d'exterminer tout ce qui se trouve sur leur chemin.

SUPER SPRINT

Le jeu d'Arcade officiel de ATARI. Un ou deux joueurs s'opposent sur 8 pistes plus terribles les unes que les autres présentant chacune 4 niveaux de difficultés. Évitez à tout prix les obstacles et attrapez des points de bonus qui vous permettront d'améliorer les caractéristiques de votre véhicule jusqu'à atteindre le niveau de Super Sprint. La parfaite animation graphique et les effets sonores démentés en font la meilleure simulation automobile à ce jour sur Micro-Ordinateur.

DANS UN FABULEUX ALBUM

ocean

AMSTRAD
COMMODORE

AMSTRAD
COMMODORE

SOMMAIRE

10	Adaptations	116	Mayday
14	Testés dans Arcades n° 1 à 6	122	Le Hit des lecteurs
17	Actualité	123	Concours permanent
26	Reportage : Sega Japon	124	Courrier des lecteurs
34	Rencontre avec un auteur	126	Petites annonces
36	Essais des logiciels	127	Bon de commande des anciens numéros
100	Dossier : Plein Pot		
112	Les Flippers	129	Bulletin d'abonnement



La couverture de ce numéro d'ARCADES est une publicité MBC

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

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



DES SURPRISES
DANS TOUS
LES PAQUETS

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64

ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 119/195 F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEPER
DUNGEON
LES GREMLINS 119/169F
+MASK 1+MASK 2+DEATH WISH 3
+BASIL LE DETECTIVE+
DEFLEKTOR+JACK THE NIPPER 2
COLLECTION KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 99/145F
+SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRIT MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMB JACK 2+TURBO ESPRIT
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+IMPOSS MISION
LES TRESORS DE USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK 2
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE
+BATTY+SHOCKWAY
GAME SET MATCH 129F/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF+BASEBALL
+BOXIN+POOL+SUPER DEATHLON
ALBUM EPYX 99/145F
+SUMMER GAME+ BREAK DANCE
+PITSTOP 2+ IMPOSSIBLE MISSION
HIT PACK 2 99/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD
+COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+FIGHTING WARRIOR
HIT PACK 69/119F
+COMMANDO+ BOMB JACK
+AIR WOLF+ FRANCK BOXING
THEY SOLD A MILLION 3 95/145F
+KUNG FU MASTER + RAMBO
+GHOSTBUSTER+ FIGHTER PILOT

NOUVEAUTES

APOLLO 18 95/145F
BAD CAT 95/145F
BEDLAM 95/125F
BLOOD BROTHERS 95/145F
CHAIN REACTION 95/145F
CHARLIE CHAPLIN 95/145F
CYBERNOID FIGHT MACHIN 95/145F
DESOLATOR 95/145F
FIREFLY 95/125F
FLYING SHARK 89/129F
GUNSMOKE 95/145F
IKARI WARRIOR 95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
INFILTRATOR 2 95/145F
KNIGHT GAMES 2 95/145F
LAZER TAG 95/145F

NOUVEAUTES (suite)

MORPHEUS 149/179F
NEBULUS 95/145F
NORTHSTAR 95/145F
PHANTYS 95/145F
PHM PEGASUS 99/145F
PREDATOR 95/145F
SHACKLED 95/145F
STREETSPORT BASKET 95/145F
STREET SPORT BASEBALL 95/145F
TARGET RENEGADE 95/145F
THE TRAIN 99/149F
TROLL 89/139F
VAMPIRE EMPIRE 95/145F
VENOM STRIKES BACK 95/145F
WIZARD WARZ 95/145F
WORLD LEADER TOURNAM 95/145F

HIT PARADE

720 DEGRES 95/145F
ACE OF ACES NF 95/145F
ALTERNATIVE WORLD GA 95/145F
ARMY MOVES NF 89/145F
ADVAN TACT FIGHTER 89/139F
AIRBORNE RANGER 145/195F
ARKANOID 2: REVENGE 95/145F
BANKOK KNIGHTS 95/145F
BASIL THE DETECTIVE 95/145F
BASKET MASTER 89/145F
BLOOD VALLEY 95/145F
BOBSLEIGH 95/145F
BOB WINNER 135F
BRAVESTAR 95/145F
BUGGY BOY 95/145F
CALIFORNIA GAMES 95/145F
CAPTAIN AMERICA 95/145F
COMBAT SCHOOL 89/145F
DEFENDER OF THE CROWN 135/145F
ENDURO RACER 95/145F
GAUNTLET 2 95/145F
GAME OVER 95/145F
GAUNTLET 95/145F
GREEN BERET 89/129F
GRYZOR 95/145F
GUNSHIP 145/195F
INDIANA JONES 95/145F
LA GUERRE DES ETOILES 99/149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS 95/145F
MATCH DAY 2 95/145F
OUT RUN 95/145F
PIRATES 145/195F
PHANTOM CLUB 95/145F
PLATOON 89/145F
PROHIBITION 175F
PROJECT STEALTH FIGHTER 145/195F
PSYCHOSOLDIER 95/145F
ROLLING THUNDER 95/145F
RIMMERUNNER 89/135F
RASTAN 95/145F
ROAD RUNNER 95/145F
RYGAR 95/145F
SALOMON'S KEY 95/145F
SCRABBLE 185F
SIDE ARMS 95/145F
SKATE OR DIE 99/159F
SHOOT THEM UP CONST KIT 145/145F
STIFFLIP AND CO 95/145F
SUPERCYCLE 95/145F
SUPERSPRINT 95/145F
TEST DRIVE 99/149F
TETRIS 95/145F
THE LAST NINJA 95/145F
THUNDERCATS 95/145F
TOP GUN 89/129F
TOUR DE FORCE 95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 185/245F
TRANTOR 95/145F
TUER N'EST PAS JOUER 95/145F
VICTORY ROAD 95/145F
WORLD CL LEADERBOARD 95/145F

ATARI ST

ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+GAUNTLET+METROCROSS
LES GUERRIERS 245F
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION
ALBUM EPYX 245F
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+WRESTLING
MALETTE JEUX FIL 245F
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION
+SPACE SHUTTLE 2
LES EXCLUSIFS N°1 195F
+ LEADERBOARD+ TAI PAN
+ XEVIUS + TOP GUN

DUNGEON MASTER 245F
ECO 195F
EDEN BLUES NF 155F
ENDURO RACER NF 185F
FAIAL 225F
FER ET FLAMME 285F
F15 STRIKE EAGLE 195F
FLIGHT SIMULATOR 2 345F
FORMULA ONE 175F
GABRIELLE 225F
GAUNTLET 165F
GOLDENPATH 175F
GOLD RUNNER 185F
GD PRIX 500 CC 195F
GUILD OF THIEVES 185F
GUNSHIP 245F
HURLEMENTS 225F
HMS COBRA NF 275F
IZNOGOU 245F
IMPACT 140F
IRON LORD 275F
JASON LA TOISON D'OR 225F
JINXTER 225F
KARATE KID 2 NF 155F
KENNEDY APPROACH 225F
L'ANGE DE CRISTAL 225F
LA GUERRE DES ETOILES 175F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD 225F
LA MARQUE JAUNE 225F
LA MASCOTTE 195F
LES CLASSIQUES N1 175F
LES RIPOUX 175F
LE MAITRE DES AMES 225F
LES MAITRES DE L'UNIVERS 195F
LES 3 MOUSQUETAIRES 225F
LEVIATHAN 145F
L'OEIL DE SET 245F
LEADER BOARD NF 175F
LES PASSAGERS VENT 2 265F
MANHATTAN DEALER 225F
MANOIR DE MORTEVILLE 175F
MARBLE MADNESS 195F
MASQUE PLUS 195F
MACACAM BUMPER 225F
MACH3 195F
MEURTRES EN SERIES 225F
MEAN 18 GOLF 195F
MISSION 185F
MISSION RAFALE 225F
MOEBIUS 225F
PHANTASIE 3 245F
PHOENIX NF 145F
PREDATOR 225F
RAMPAGE 145F
RANARAMA 99F
S.D.I 275F
SENTINEL 175F
SALOMON'S KEY 175F
SLAP FIGHT NF 175F
SILENT SERVICE NF 225F
SKY FOX 195F
SLAYGON 185F
SPACE SPORT 225F
SPY VS SPY 225F

NOUVEAUTES

ADVANCE ART STUDIO 225F
ARMY MOVES 175F
BAD CAT 225F
BATTLESHIPS 145F
BOBO 225F
BOULDERDASH 2 195F
BRAVE STAR 175F
CAPTAIN AMERICA 175F
CARRIER COMMAND 225F
CHARLIE CHAPLIN 195F
GAUNTLET 2 195F
G.I.G.N 185F
GOLD RUNNER 2 225F
HOT BALL 225F
IMPOSSIBLE MISSION 2 225F
JOE BLADE 119F
L'AFFAIRE 225F
L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG 225F
NORTHSTAR 195F
OUT RUN 195F
OBLITERATOR 225F
PEUR SUR AMYTTVILLE 225F
PLATOON 185F
POLICE QUEST 185F
POWER PLAY 185F
RENEGADE 195F
ROLLING THUNDER 225F
ROAD WARS 185F
ROCKFORD 185F
ROCKET RANGER 275F
SECONDS OUTS 185F
SPACE HARRIER 225F
SPACE RACER 185F
SPIDERTRONIC 215F
STAFF X29 215F
SUPERSKI 220F
TARGET RENEGADE 145F
TERRAMEX 195F
TRANTOR 175F
TURLOGH LE RODEUR 225F
VAMPIRE'S EMPIRE 195F
WARLOGH'S WEST 215F
WINTER OLYMPIAD 88 185F
3D GALAX 155F

ALTERNA WORLD GAME 175F
ARKANOID NF 125F
ARCTIC FOX 195F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 215F
AU NOM DE L'HERMINE 195F
AUTO DUEL 225F
BACKLASH 225F
BALANCE OF POWER 225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS) 195F
BARBARIAN (PALACE) 145F
BARDES TALE 225F
BILL PALMER 225F
BIVOUC 180F
BLACKLAMP 199F
BLUE VALLEY 175F
BLOODBERRY 175F
BLUE WAR 225F
BOB WINNER NF 185F
BUBBLE BOBBLE 175F
BUBBLE GHOST 175F
CHESS MASTER 2000 225F
COLONIAL CONQUEST 275F
CRAFTON ET XUNK 225F
CRASH GARET 225F
CRAZY CARS 225F
DARK CASTLE 260F
DEFENDER OF THE CROWN 275F
DEGAS ELITE 225F
DEMONIAC 225F
DIEUX DE LA MER 195F
STRIKE FORCE HARRIER 225F
SUBBATTLE Simulator 225F
SUPER HANG ON 145F
SUPER HUEY 195F
STAR TRECK 175F
SUPERSPRINT 145F
SWOOPER 185F
TANGLEWOOD 185F
TERRORPODS 195F
TEST DRIVE 295F
TETRIS 185F
THE HUNT RED OCTOBER 225F
THE PAWN 225F
TIME BANDITS 185F
TONIC TILES 185F
TOUR DE FORCE 175F
TRACKER 190F
TRAUMA 225F
TRIVIAL PURSUIT 285F
TURBO GT NF 195F
ULTIMA 4 225F
UNIVER MILITARY SIMULA 225F
VERSAILLES STORY 245F
VROOM 185F
WESTERN GAMES 185F
WIZARDS CROWN 245F
WIZARD WARZ 195F
WIZBALL 195F
XENON 185F
ZOMBI 195F

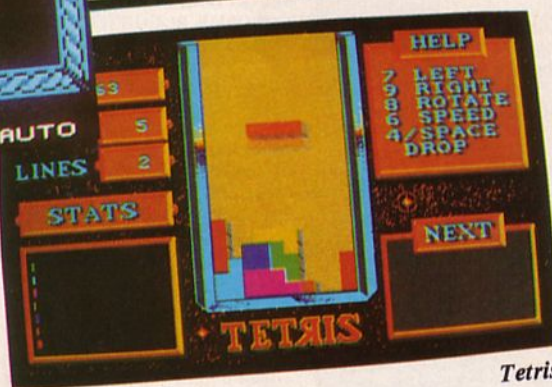
ADAPTATIONS

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

Side Arms



Kya



Tetris

Dark Castle



Super Ski



• Pestez collez rats... euh, peste et choléra ! Vous le vaillant guerrier arriverez sans nul doute à vaincre les pièges du maudit château. **Dark Castle** de Three Sixty arrive sur ST. Pour le thème, voir notre présentation dans Arcades n° 6 en version PC.

Sur Atari, le jeu avait tout à gagner au niveau des graphismes et animations. Dans les séquences d'arcade, les sprites sont toujours aussi petits mais sons et couleurs sont convaincants. Si vous aimez flirter avec les chauves-souris et les rats, voici 3 disquettes (eh oui !) à donner à manger à votre ST.

• Voici la version Thomson de **KYA** (Loricels). C'est de l'arcade tout simple où le but est de s'évader d'une multitude de cellules encombrées d'ennemis qu'il faut abattre. L'intérêt du logiciel est sans nul doute l'éditeur de tableaux. Il vous permettra, en effet, de varier les situations de jeu. Côté réalisation, c'est très simple, tant en ce qui concerne les graphismes que l'animation. A jouer seul ou à deux.

• C'est décidément une bonne période pour les possesseurs de Thomson. Ils peuvent désormais s'élaner sur les pistes enneigées avec "**Super Ski**" de Microïds. En suivant le mode entraînement ou s'ils se sentent l'âme de champions en choisissant l'option compétition, ils pourront goûter aux plaisirs de la descente, du super géant, du slalom, seuls ou en duo. L'adaptation est bien réalisée car elle a su tirer parti de toutes les capacités graphiques de la machine. Quant à l'animation, elle est très agréable pour le spectateur mais pas du tout facile à mener pour le joueur. Voilà des chutes en perspective mais que de bons moments vous allez passer...

• **Humour** et dextérité sont toujours au rendez-vous de **Western Games** de Magic Bytes. Présenté dans le n° 5 d'Arcades, il vient de sortir sur Amiga. Les graphismes sont toujours aussi beaux et colorés. Les sons bénéficient d'une amélioration due à la digitalisation d'où ils puisent un certain réalisme. Les mouvements sont toujours aussi difficiles à apprendre mais génèrent de bonnes parties de rigolade. A tester entre copains !

• Un aviateur un peu fouille-merde, ça vous rappelle quoi au juste ? **Crash Garrett** bien sûr de Ere Informatique. On vous a présenté sur PC cette aventure au goût d'enquête policière dans Arcades n° 5. La version Amstrad CPC vient d'arriver avec des graphismes en 4 couleurs et des tracés très proches de ce que l'on a vu sur PC. L'histoire est la même ; au boulot !

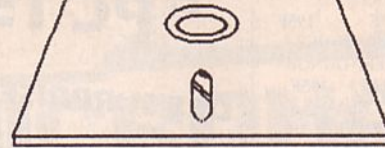
• Nous avons déjà présenté **Gunship** de MicroProse à 2 reprises dans Arcades. L'adaptation sur ST vient d'arriver et c'est une véritable réussite. Les graphismes ont gagné en couleurs et finesse. L'animation plus rapide a perdu l'aspect un peu saccadé qu'elle avait sur PC et les illustrations sonores sont plus réalistes. **Gunship**, que nous avons beaucoup apprécié dans ses précédentes versions, atteint là un niveau de qualité qui poussera les fans de machines volantes à courir chez leur revendeur. Une confiance : je me demande si je ne vais pas troquer mon PC contre un ST !

• **Side Arms** de Go !, le célèbre dérivé de la machine d'arcades arrive sur CPC. Testé dans Arcades n° 4, en version C64, il paraît un peu décevant sur Amstrad : le jeu est moins rapide et l'option "2 joueurs" a disparu.

• **Gare au virus !** Celui-ci vient du froid et porte pour nom, **Tetris**. Il va hanter les mémoires de vos Amiga. Merci Mirrorsoft ! D'un graphisme pratiquement identique à celui de la version ST (voir Arcades n° 6) il devrait ravir tous ceux qui veulent faire travailler leur matière grise.

• **Arkanoid 2**, The Revenge of Doh est disponible sur CPC et... il n'est pas mal, qu'on se le dise !

INTERSOFT



15, Rue des Lices - 84000 AVIGNON

Tel : 90.85.76.98

CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL

PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC
ATARI ST
AMIGA

TOUTES LES NOUVEAUTES
A DES PRIX INCROYABLES

U
T
I
L
I
T
A
I
R
E
S

E
D
U
C
A
T
I
F
S
J
E
U
X

FONCTIONNEMENT:

Le centre d'échange INTERSOFT vous propose un échange de vos anciens logiciels afin de vous permettre d'avoir des nouveautés sans avoir à garder les logiciels qui ne vous intéressent plus.

Pour recevoir le catalogue des logiciels de votre machine, retournez nous le bon dûment rempli

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

Oui, je désire recevoir le catalogue de logiciel

pour PC & COMPATIBLES

AMSTRAD CPC

ATARI ST

AMIGA

Joindre 1 timbre

à 2,20 F

NOM: _____

PRENOM: _____

ADRESSE: _____

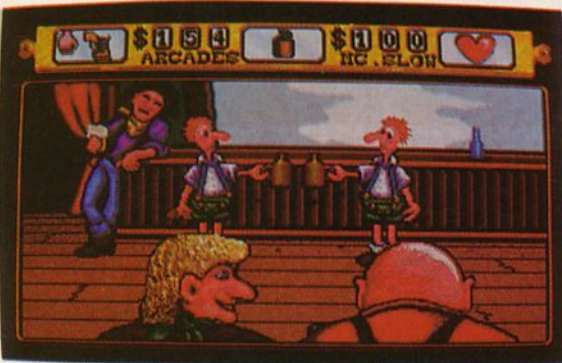
CODE POSTAL: _____

VILLE: _____



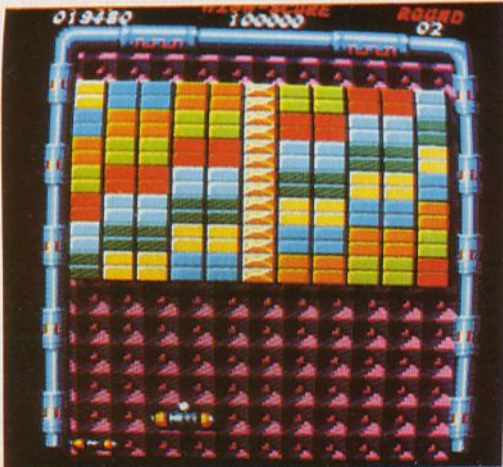
Crash Garrett

Western Games



Gunship

Arkanoid 2



AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

ARCADE ACTION 189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGE
AMSTRAD GOLD HITS N°3 195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 189F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR1 SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMB JACK2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
HIT AVENTURE 225F
+SCRAM1+HARRY+1001 BC
LES TRESORS US GOLD 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR
+ACE OF ACES +METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMB JACK 2
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HIT 2 145F
+ARMYMOVES+MUTANT+WIZBALL
HEAD OVER HEALS+COBRA+TANK
LORICIEL HITS N°6 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
IMAGINE ARCADE HITS 145F
+ARKANOID+GAME OVER
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 165F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
ALBUM HEWSON 145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM LORICIEL 145F
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR
ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
CARRE D'AS 195F
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG3
MALETTE JEUX FIL 225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK RIDER
HIT PACK 2 145F
+SCOOPY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF+BASEBALL
+BOXING+POOL+SUPERDEATHLON
OCEAN STAR HITS 145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 145F
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX+GOLF
PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
HIT PACK 1 75F
+COMMANDO+FRANCK BOXING
+BOMB JACK + AIR WOLF
THEY SOLD A MILLION N°3 145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT
+GHOSTBUSTER + RAMBO

NOUVEAUTES

AQUANAUTE 159F
ALTERN WORLD GAMES 145F
ATOMIK 159F
BEDLAM 145F
BAD CAT 145F
BLOOD BROTHERS 145F
CHAIN REACTION 145F
CHAMPIONSHIP SPRINT145F
CHARLIE CHAPLIN 145F
CONSPIRATION 185F
CRASH GARRET 225F
CYBERNOID FIGHT MACHIN 145F
DANDARE 2 145F
DESOLATOR 145F
DRILLER 185F
FIRE TRAP 145F
GABRIEL NF 175F
GUNSHIP 245F
GUNSMOKE 145F
IMPOSSIBLE MISSION2 145F
INFILTRATOR 2 145F
JINXTER 195F
LA MARQUE JAUNE 249F
LAZER TAG 145F
NAVY MOVES 145F
NIGEL MANSEL 145F
NORTHSTAR 145F
PEPE BEQUILLE 195F
PHANTYS 145F
PIRATES 145F
RIMMERUNNER 145F
ROAD WARS 139F
SHACKLED 145F
SKAAL 195F
SORCERER LORD 235F
STRYFE 2 175F
SUPER HANG ON 145F
TARGET RENEGADE 145F
TERRAMEX 135F
THE HUNT RED OCTOBER 195F
THE LAST NINJA 145F
TROLL 139F
V2 175F
VAMPIRE'S EMPIRE 145F
VENOM STRIKES BACK 145F
VICTORY ROAD 145F
WIZARD WARZ 145F
WORLD LEADB TOURN 145F

HIT PARADE

ARKANOID 2: REVENGE 145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 195F
A.T.FADV TACT FIGHTER 139F
AU NOM DE L'HERMINE 195F
BASKETMASTER 145F
BLOOD VALLEY 145F
BOB WINNER 169F
BOBSLEIGH 145F
BUBBLE BOBBLE 145F
BUGGY BOY 145F
CALIFORNIA GAMES 145F
CLASH 195F
COMBAT SCHOOL 145F
FER ET FLAMME 249F
FLYING SHARK 145F
GAUNTLET 2 145F
GRYZOR 145F
GUILD OF THIEVES 195F
HANS D'ISLANDE 199F
HURLEMENTS 175F
HMS COBRA 299F
LA MASCOTTE 175F
L'ANGE DE CRISTAL 205F
LA GUERRE DES ETOILES 149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS 145F
MACH 3 179F
MATCH DAY 2 145F
OUT RUN 145F
OXPHAR 205F
PLATOON 145F
PEUR SUR AMYTIVILLE 169F
PREDATOR 145F

HIT PARADE (suite)

PROFESSION DETECTIVE 229F
QUAD 179F
QUIN 245F
RASTAN 145F
ROLLING THUNDER 145F
SANTA FE 175F
SEPTEMBER 145F
SCRABBLE 220F
SIDE ARMS 145F
SUPER SKI 195F
TETRIS 135F
THE SENTINEL 149F
TOUR DE FORCE 145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 245F
WESTERN GAMES 145F
WORLD CL LEADERBOARD 145F
ACE 2 145F
BIG BAND NF 195F
BIRDIE 175F
BILLY 2 195F
BIVOUAC 195F
BLUEBERRY 175F
CRAZY CARS 159F
ENDURO RACER 125F
F15 STRIKE EAGLE 149F
FREDDY HARDEST 145F
GRAND PRIX 500 CC 169F
GALACTIC GAME 145F
IZNOGOU D. 245F
LA CHOSE GROTEMBURG 175F
L'ANNEAU DE ZENGARA 189F
Les Chiffres & Les Lettres 225F
LE PASSAGER du TempsNF 195F
Les Passagers du vent 1 295F
LES DIEUX DE LA MER 195F
LES RIPOUX 195F
LE MAITRE DES AMES 189F
L'OEIL DE SETE 189F
MAD BALLS 145F
MARCHE A L'OMBRE 195F
MASQUE PLUS 189F
MEUTRES EN SERIE 299F
MEWILO 175F
MONOPOLY NF 245F
PHANTOM CLUB 145F
PROHIBITION NF 195F
PSYCHOSOLDIER 145F
SILENT SERVICE NF 139F
SCALEXTRIC NF 175F
STIFFLIP AND CO NF 135F
THUNDERCATS 145F
TOBROUCK 169F
TRIVIAL PURSUIT 229F
TUER N'EST PAS JOUER 145F
TURLOGH LE ROEUR 245F
ZOMBI 165F

PC 1512

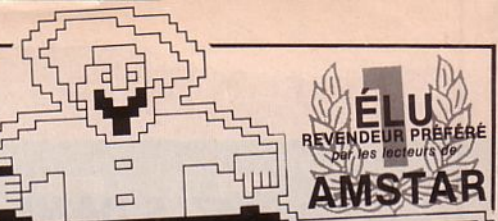
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOARD
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS
ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
CARRE D'AS 275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN
MALETTE JEUX FIL 275F
+INFILTRATOR +EHECS 3D+N 10
PC HITS 225F
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER
ACE2 185F
ACE OF ACES 195F
ARKANOID 195F
ARMONQUE LE VIKING 225F
ARTICFOX 185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 215F
AU NOM DE L'HERMINE 195F
BALANCE OF POWER 175F
BARDS TALE 225F
BEDLAM 185F
BIVOUAC 225F

PC 1512 (suite)

BLUEBERRY 215F
BOB WINNER NF 215F
BOBO 225F
CALIFORNIA GAMES 195F
CAPTAIN BLOOD 275F
CHESS MASTER 2000 225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM 245F
COBRA 175F
COMBAT SCHOOL 185F
CRASH GARET 275F
CRAZY CARS 215F
DARK CASTLE 269F
DEFENDER OF THE CROWN 245F
DESTROYER 215F
ELITE 225F
F15 STRIKE EAGLE NF 185F
FER ET FLAMME 225F
FLIGHT SIMULATOR 2 450F
GABRIELLE 225F
GAUNTLET 175F
GRAND PRIX 500CC 175F
GRYZOR 185F
GUILD OF THIEVES 225F
GUNSHIP 325F
HMS COBRA 275F
HURLEMENTS 215F
INDOOR SPORTS 225F
INFILTRATOR 175F
IZNOGOU D. 225F
JACKAL 185F
JEU DU ROY 225F
JINXTER 225F
KRYSTOR 225F
L'AFFAIRE 215F
L'AFFAIRE SYDNEY 225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ 225F
L'ANNEAU DE ZENGARA 215F
LA CHOSE DE GROTEMBURG215F
LA MARQUE JAUNE 245F
LA MASCOTTE 185F
LAST MISSION 225F
LE MAITRE DES AMES 215F
LES DIEUX DE LA MER 225F
LES RIPOUX 175F
Les PASSAGERS du vent 1 275F
Les PASSAGERS du Vent 2 275F
LES CHIFFRES ET LETTRES 145F
LES CLASSIQUES N1 175F
LES CLASSIQUES N2 175F
LES 3 MOUSQUETAIRES 225F
LIVINGSTONE 225F
MACH3 215F
MANHATTAN DEALER 225F
MARBLE MADNESS 185F
MASQUE PLUS 225F
MEWILO 225F
MEURTRES EN SERIE NF 275F
MISSION 175F
MISSION RAFALE 225F
MOEBIUS 225F
PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
PHARAON 175F
PIRATES 225F
PLATOON 185F
PROHIBITION 225F
QIN 275F
ROCKET RANGER 245F
SABOTEUR 2 145F
SAPIENS 220F
SCRABBLE 225F
SCRAM 225F
S.D.I 275F
SILENT SERVICE 225F
SINBAD 245F
SOLITAIRE ROYALE 189F
SOLO FLIGHT 195F
STREET SPORT BASKET 185F
SUPER SKI 225F
SUPER TENNIS 195F
SUMMER GAMES 2 175F
TEST DRIVE 225F
TETRIS 185F
THE HUNT RED OCTOBER 225F
THE PAWN 185F
TOMAHAWK 195F
TOP SECRET 195F
TRIVIAL PURSUIT 275F
TURBO DRIVER 225F
ULTIMA 4 225F
UNIVE MILITARY SIMULAT 225F
VERSAILLES STORY 245F
WIZBALL 185F
WORLD TOUR GOLF 185F
ZOMBI 215F

INCROYABLE !
 ARCADE ACTION 119F
 +BARBARIAN+RENEGADE
 +SUPERSPRINT+RAMPAGE
 +INTERNATIONAL KARATE 2
 LES GEANTS D'ARCADE 119F
 +ROAD RUNNER+INDIANA JONES
 +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGEON
 AMSTRAD GOLD HITS N°3 119F
 +TRANTOR+SOLOMON'S KEY
 +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
 +RAMPART+CAPTAIN AMERICA
 LES GREMLINS 119F
 +MASK 1+MASK 2+DEATH WISH 3
 +BASILE DETECTIVE+DEFLEKTOR
 +JACK THE NIPPER 2
 LA COLLECTION KONAMI 119F
 +JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
 +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU
 +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
 TOP TEN COLLECTION 99 F
 +SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA 7
 +CRITI MASS+AIR WOLF+THANATOS
 +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
 +BOMB JACK 2+TURBO ESPRIT
 ERE HIT 3 145F
 +STRYFE+DESPOTIK DESIGN
 +TENSION+CONTAMINATION
 LES TRESORS DE US GOLD 99F
 +GAUNTLET+LEADERBOARD
 +INFILTRATOR +METRO CROSS
 +ACE OF ACES
 BEST OF ELITE 2 95 F
 +PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
 +BATTLE SHIPS+BOMB JACK 2
 ALBUM EPYX 119F
 +WINTER GAMES+WORLD GAMES
 +SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
 OCEAN ALL STAR HIT N°2 99F
 +ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
 +HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
 IMAGINE ARCADE HITS 99F
 +ARKANOID+GAME OVER
 +LEGEND OF KAGE +MAG MAX
 +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
 ALBUM DIGITAL 119F
 +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
 +TT RACER+NIGHT GUNNER
 MALETTE JEUX FIL 175F
 +EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
 +TAI PAN+XEVIUS
 ELITE 6 PACK N°2 95F
 +BATTY+ACE+INTL KARATE
 +LIGHTFORCE+ACE+RIDER
 ERE HITS N°2 145F
 +CRAFTON XUNK+ROBBOT
 +EDEN BLUES+SAI COMBAT
 GAME SET MATCH 129F
 +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
 +PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
 +KONAMI GOLF+BOXING+POOL
 OCEAN ALL STAR HITS 95F
 +TOP GUN + SHORT CIRCUIT
 +GALVAN + KNIGHT RIDER
 +STREET HAWK + MIAMI VICE
 AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F
 +BREAKTHRU + THE GOONIES
 + A VENGER + DESERT FOX +GOLF
 PACK FIL N°2 139F
 +THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
 + CAULDRON 2 + SORCERY
 LES EXCLUSIFS N°1 99F
 + LEADERBOARD + TAI PAN
 + XEVIUS + TOP GUN

**DES NOUVELLES
 COMPILATIONS
 DÉMENTES !**
**AMSTRAD
 CASSETTES**
 DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS



MICROMANIA
 BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

LES LAUREATS 95F
 +SILENT SERVICE +GREEN BERET
 +CAULDRON 2
 HIT PACK 2 95F
 +SCOOPY DOO+FIGHTING WARRIOR
 +ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
 HIT PACK 1 75F
 +BOMB JACK+AIR WOLF+COMANDO
 +FRANCK BRUNO BOXING
 THEY SOLD A MILLION N°3 95F
 +KUNG FU MASTER + RAMBO
 +GHOSTBUSTER +FIGHTER PILOT
 LORICIEL HIT N°6 129F
 +COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
 ALBUM HEWSON 95F
 +EXOLON+ZYNAPS
 +RANARAMA+URIDIUM PLUS
 ALBUM UBISOFT 165F
 +ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
 +MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
 ALBUM LORICIEL 95F
 +5°AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES
 ACE 2 95F
 AQUANAUTE 119F
 ATOMIK 119F
 ALTERN WORLD GAMES 95F
 BAD CAT 95F
 BEDLAM 95F
 BLOOD BROTHERS 95F
 CHAIN REACTION 95F
 CHARLIE CHAPLIN 95F
 CHAMPIONSHIP SPRINT 95F
 CYBERNOID FIGHT MACHIN 95F
 CONSPIRATION 145F
 DANDARE 2 95F
 DESOLATOR 95F
 DRILLER 145F
 E.X.I.T 145F
 FIRE TRAP 95F
 GABRIEL 139F
 GUNSHIP 195F
 GUNSMOKE 95F
 HURLEMENTS 135F
 IMPOSSIBLE MISSION 2 95F
 INFILTRATOR 2 95F
 IRON HORSE 99F
 LA CHOSE DEGROTEMBURG 135F
 LA MARQUE JAUNE 249F
 L'ANNEAU DE ZENGARA 145F
 LAZER TAG 95F
 NAVY MOVES 89F
 NIGEL MANSELL 95F
 NORTHSTAR 95F
 PEPE BEQUILLE 145F
 PEUR SUR AMYTTVILLE 129F
 PHANTYS 89F
 PIRATES 95F
 RIMMRUNNER 89F
 ROAD WARS 99F
 SHACKLED 95F
 SKAAL 145F
 SORCERER LORD 179F
 STRYFE 2 135F
 SUPER HANG ON 95F
 TARGET RENEGADE 89F
 TERRAMEX 89F

NOUVEAUTES (suite)
 THE LAST NINJA 95F
 THE HUNT RED OCTOBER 145F
 TROLL 89F
 VAMPIRE'S EMPIRE 95F
 VENOM STRIKES BACK 95F
 VICTORY ROAD 89F
 WIZARD WARZ 95F
 WORLD LEAD TOURNAMEN 95F

HIT PARADE
 ARKANOID 2 REVENGE DOH 89F
 A.T.F ADV TACT FIGHTER 89F
 BASKET MASTER 89F
 BLOOD VALLEY 95F
 BUBBLE BOBBLE 95F
 BUGGY BOY 95F
 BOB WINNER 129F
 BOBSLEIGH 95F
 CALIFORNIA GAMES 95F
 COMBAT SCHOOL 89F
 CRASH GARET 195F
 FLYING SHARCK 99F
 GAUNTLET 2 95F
 GRYZOR 89F
 HSM COBRA 259F
 LA GUERRE DES ETOILES 99F
 L'ANGE DE CRISTAL 145F
 LES MAITRES DE L'UNIVERS 95F
 MACH 3 129F
 MATCH DAY 2 89F
 OUT RUN 95F
 PLATOON 89F
 PREDATOR 89F
 QUAD 145F
 RASTAN 89F
 ROLLING THUNDER 95F
 SANTA FE 139F
 SEPTEMBER 95F
 SILENT SERVICE 89F
 SCRABBLE FR 175F
 SIDE ARMS 95F
 SUPERSKI 145F
 TETRIS 95F
 THE SENTINEL 99F
 TOUR DE FORCE 95F
 TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 185F
 WESTERN GAMES 95F
 WORLD C LEADERBOARD 89F

BILLY2 135F
 BIVOUAC 125F
 BIRDIE 135F
 COBRA(LORICIEL) 129F
 CRAZY CARS 129F
 F15 STRIKE EAGLE 99F
 ENDURO RACER 95F
 FORTERESSE 135F
 FREDDY HARDEST 89F
 GALACTIC GAME 95F
 GRAND PRIX 500CC 139F
 IZNOGOU 195F
 LES DIEUX DE LA MER 145F
 LES RIPOUX 125F
 L'OEIL DE SETE 145F
 MAD BALLS 89F
 MARCHE A L'OMBRE 145F
 MEUTRES EN SERIES 259F
 MONOPOLY 175F
 PHANTOM CLUB 89F
 PROHIBITION 120F
 PSYCHOSOLDIER 89F
 SCALEXTRIC 95F
 SILENT SERVICE 85F
 SLAP FLIGHT 89F
 SPY VS SPY 3 99F
 STIFFLIP AND CO 95F
 THUNDERCATS 89F
 TOBROUCK 119F
 TRIVIAL PURSUIT 175F
 TUEUR N'EST PAS JOUER 95F
 TURLOGH LE RODEUR 245F
 ZOMBI 135F

Promotions sur manettes
 Manettes Speed King 145 F
 Terminator (grenade) 145 F
 Manette Pro 5000 145 F
 Elite autofire 145 F
 Cheetah 125 + 90 F
 Cheetah mach 1 + 135 F
 Cordon pour branchement 75 F
 2 manettes (Amstrad)

SUPER! LA MANETTE US GOLD
 Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

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

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

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ___/___/___ Signature

LOGICIELS

TESTES DANS LES 6 PREMIERS NUMEROS D'ARCADES



TITRE	EDITEUR	GENRE	N°	P.
221 B BAKER STREET	DATASOFT	ENQUETE	06	74
720 DEGRES	US GOLD	ARCADE SIMUL.	04	95
ACE	CASCADE	SIMUL. ARCADE	02	55
ACE II	CASCADE	ARCADE SIMULAT.	03	56
ACTION FIGHTER	SEGA	ARCADE	03	36
ACTION REFLEX	RICOCHE	ARCADE	05	94
ADDICTA BALL	ALLIGATA	CASSE BRIQUES	04	82
AGENT X II	MASTERTRONIC	ARCADE	05	94
AIRBALL CONSTRUCTION KIT	MICRODEAL	UTIL. JEU	04	83
AIRBORNE RANGER	MICROPROSE	ACTION/STRATEGIE	05	72
ALEX KIDD MIRACLE WORLD	SEGA	ARCADE	04	110
ALIEN STRIKE	DIAMOND	ARCADE	04	49
ALPHAROID	PONYCA	ARCADE	03	92
ALPINE SKI	AACKOSOFT	SIMUL. SPORT	06	90
ALTAIR	ERE INFORMATIQUE	ARCADE ESPACE	01	38
ALTERNATIVE WORLD GAMES	GREMLIN	ARCADE SIMULAT.	05	60
ANGE DE CRISTAL	ERE INFORMATIQUE	AVENTURE	05	46
ANNALES DE ROME	PSS	WARGAME	03	53
ANNEAU DE ZENGARA	UBI SOFT	AVENTURE	05	95
APPOLO 18	ACCOLADE	SIMUL. ESPACE	06	81
APPRENDS-MOI LA MUSIQUE	CEDIC-NATHAN	EDUCATIF	05	76
ARCHE CAPTAIN BLOOD	ERE INFORMATIQUE	AVENTURE	05	36
ARCTICFOX	ELECTRONIC ARTS	ARCADE STRATEGIE	03	93
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	COKTEL VISION	AVENTURE ARCA. BD	04	67
ASTRO WARRIOR	SEGA	ARCADE ESPACE	06	105
AU NOM DE L'HERMINE	COKTEL VISION	EDUCATIF	03	52
AU TEMPS JADIS	CARRAZ	EDUCATIF	03	70
AUTO-DUEL	ORIGIN	ARCADE SIMULAT.	03	45
AUX ORIGINES DE LA VIE	CARRAZ	EDUCATIF	04	56
BACKLASH	NOVAGEN	ARCADE	04	62
BACTRON	LORICIELS	ARCADE	01	94
BALL BREAKER	CRL	CASSE BRIQUES	03	94
BALL RAIDER	DIAMOND	CASSE BRIQUES	06	72
BALLOON FIGHT	NINTENDO	ARCADE	05	98
BANGKOK KNIGHTS	SYSTEM 3	ARCADE COMBAT	06	48
BARBARIAN	PALACE	ARCADE COMBAT	03	86
BARBARIAN	PSYGNOSIS	ARCADE COMBAT	04	72
BASIL THE GREAT DETECTIVE	GREMLIN	AVENTURE ARCADE	04	41

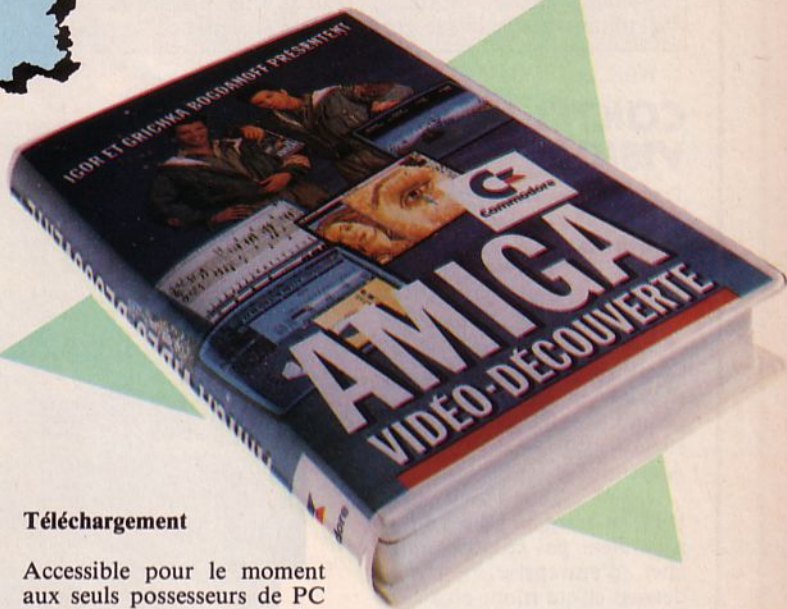
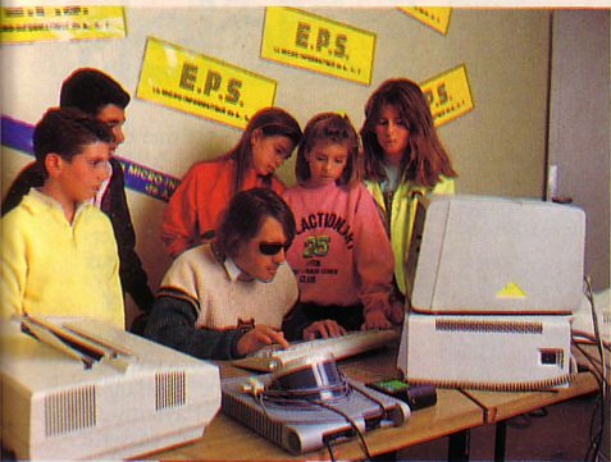
TITRE	EDITEUR	GENRE	N°	P.
BATTLE CHOPPER	METHODIC SOLUTIONS	ARCADE	04	78
BEAT IT	MASTERTRONIC	ARCADE	06	91
BEDLAM	GO I	ARCADE	06	49
BILL PALMER	ARCAN	AVENTURE	04	58
BILLY 2	LORICIELS	ARCADE AVENTURE	05	50
BIRDIE	ERE INFORMATIQUE	ARCADE	03	40
BISMARCK	PSS	WARGAME	05	74
BIVOUC	INFOGRAMES	SIMUL. SPORT	02	54
BLACK BELT	SEGA	ARCADE COMBAT	01	115
BLACK LAMP	FIREBIRD	ARCADE	06	65
BLUE STAR	FREE GAME BLOT	ARCADE ESPACE	02	70
BLUE WAR III	FREE GAME BLOT	SIMULATION	02	46
BLUEBERRY	COKTEL VISION	AVENTURE BD	04	66
BMX SIMULATOR	CODEMASTERS	ARCADE	02	65
BOB WINNER	LORICIELS	ARCADE AVENTURE	01	46
BOBSLEIGH	DIGITAL INTEGRATION	SIMUL. SPORT	04	99
BRAIN POWER	SOFTBOOK	ARCADE	05	66
BRAIN STORM	KING SIZE	REFLEXION	06	73
BRAVE STARR	GO I	ARCADE	05	80
BREAK IN	BYTE BUSTERS	CASSE BRIQUES	03	90
BREAKER	FREE GAME BLOT	CASSE BRIQUES	05	66
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	ARCADE	03	77
BUBBLE GHOST	ERE INFORMATIQUE	ARCADE	03	61
BUGGY BOY	ELITE	SIMULATION BUGGY	04	81
CADEAUX INTELLIGENTS	FIL	COMPILATION	01	84
CALIFORNIA GAMES	EPYX	SIMUL. SPORT	02	48
CARTE DU CIEL	FIL	EDUCATIF	01	37
CERBERUS	PLAYERS	ARCADE	06	93
CHAIN REACTION	DURELL	ARCADE	06	83
CHAMPIONSHIP BASEBALL	ACTIVISION	SIMUL. SPORT	01	48
CHARLY DIAMS	LORICIELS	ARCADE AVENTURE	01	33
CHESSMASTER 2000	ELECTRONIC ARTS	REFLEXION	04	103
CHIFFRES ET DES LETTRES	LORICIELS	REFLEXION	02	59
CHIMERA	PYRAMIDE	AVENTURE	05	52
CHOLO	FIREBIRD	ARCADE AVENTURE	02	71
CHOPFLIFTER	SEGA	ARCADE	01	113
CHOPPER X	MASTERTRONIC	ARCADE	04	78

LOGICIELS

TITRE	EDITEUR	GENRE	N°	P.	TITRE	EDITEUR	GENRE	N°	P.
CHOSE DE GROTEMBURG	UBI SOFT	AVENTURE	04	98	INSPECTEUR GADGET	MELBOURNE HOUSE	AVENTURE ARCADE	04	40
CHUCK YEAGER'S CLASH	ELECTRONIC ARTS	SIMU. VOL	04	36	IZNOGOD	INFOGRAMES	AVENTURE BD	03	51
CLEVER AND SMART	ERE INFORMATIQUE	AVENTURE	01	28	JACK THE NIPPER II	GREMLIN	ARCADE	02	61
CLU CLU LAND	MAGIC BYTES	ARCADE AVENTURE	05	91	JACK THE RIPPER	CRL	AVENTURE	05	88
COBRA	NINTENDO	ARCADE	04	106	JACKAL	KONAMI	ARCADE	03	62
COMBAT SCHOOL	LORICIELS	ARCADE	02	50	JET BIKE SIMULATOR	CODEMASTER	SIMULATION	06	101
COSMIC CAUSEWAY	OCEAN	ARCADE SPORT	04	39	JET BOYS	CRL	ARCADE	05	81
CRAFTON ET XUNK	GREMLIN	ARCADE	04	82	JEU DE CARTES	FIL	REFLEXION	01	49
CRASH GARRETT	ERE INFORMATIQUE	ARCADE AVENTURE	01	82	JINXTER	RAINBIRD	AVENTURE	06	32
CRAZY CARS	ERE INFORMATIQUE	AVENTURE	05	56	JUNGLE HERO	SOFTBOOK	ARCADE	03	71
CREPUSCULE DU NAJA	TITUS	SIMUL CONDUITE	02	42	KARATE KID II	MICRODEAL	ARCADE COMBAT	01	105
DARK CASTLE	CHIP	AVENTURE	05	58	KARATEKA	KONAMI	ARCADE COMBAT	06	87
DEFENDER OF THE CROWN	THREE SIXTY	ARCADE AVENTURE	06	86	KNIGHTMARE	MASTERTRONIC	ARCADE	02	77
DEFLEKTOR	CINEMAWARE	ROLE	01	29	KROMAZONE	KING SIZE	ARCADE ESPACE	06	91
DEJA VU	GREMLIN	ARCADE REFLEXION	05	69	KWASIMODO	COBRA SOFT	ARCADE	06	72
DEMONIAC	MINDSCAPE	AVENTURE	04	63	LA MARQUE JAUNE	MASTERTRONIC	ENQUETE BD	06	102
DIABLO	SOFTBOOK	ARCADE	06	62	LAZER WHEEL	LORICIELS	ARCADE	03	87
DIZZY WIZARD	DIAMOND	REFLEXION	03	63	LE 5ème AXE	UBI SOFT	ARCADE AVENTURE	01	98
DOM CAMILLO	DIAMOND	ARCADE	06	40	LE NECROMANCIEN	UBI SOFT	ROLE	02	62
DON QUICHOTTE	FREE GAME BLOT	ARCADE	01	50	LEATHER SKIRTS	METHODIC SOLUTIONS	LABYRINTHE	04	38
DONKEY KONG	COKTEL VISION	EDUCATIF	06	60	LES DIEUX DE LA MER	INFOGRAMES	SIMUL SPORT	01	43
Dr FRUIT	NINTENDO	ARCADE	06	107	LES MUTANTS	FIL	AVENTURE	02	39
DRILLER	SOFTGANG	ARCADE	03	85	LES RIPOUX	COBRA SOFT	ENQUETE	02	44
DUCK HUNT	INCENTIVE	ARCADE AVENTURE	06	76	LES VOLEURS DU TEMPS	CARRAZ	EDUCATIF	06	99
EARL WEAVER BASEBALL	NINTENDO	TIR	02	96	L'AFFAIRE	INFOGRAMES	AVENTURE	04	86
ECO	ELECTRONIC ARTS	SIMUL SPORT	06	34	L'AFFAIRE SANTA FE	INFOGRAMES	AVENTURE	06	100
EDEN BLUES	OCEAN	SIMULATION	05	48	MACH 3	LORICIELS	ARCADE	03	57
ENDURO RACER	ERE INFORMATIQUE	ARCADE AVENTURE	01	87	MACH RIDER	NINTENDO	SIMUL SPORT	03	31
ENLIGHTENMENT DRUID II	ACTIVISION	SIMUL SPORT	06	46	MADBALLS	OCEAN	ARCADE	06	94
EOS	FIREBIRD	ARCADE	04	70	MAITRE DES AMES	UBI SOFT	ROLE	02	38
EXCITEBIKE	ELECTRONIC ARTS	SIMULATION SPATIA	04	52	MAJOR MOTION	FIL	ARCADE	02	78
EXIT	NINTENDO	SIMUL SPORT	02	95	MANHATTAN DEALERS	SILMARILS	AVENTURE COMBAT	04	64
F1 SPIRIT	UBI SOFT	AVENTURE	05	38	MANOIR DE MORTEVIELLE	LANKHOR	AVENTURE	01	88
FANTASY ZONE	KONAMI	ARCADE SIMULATION	05	87	MARCHE A L'OMBRE	INFOGRAMES	AVENTURE	01	30
FEUD	SEGA	ARCADE	03	34	MASK II	GREMLIN	ARCADE	05	88
FIRE TRAP	MASTERTRONIC	AVENTURE	05	82	MASQUE +	UBI SOFT	AVENTURE	05	84
FLIGHT DECK	ACTIVISION	ARCADE	06	62	MASSACRE	LORICIELS	AVENTURE	01	92
FLYING SHARK	EAGLE SOFT	SIMULATION	02	45	MASTERS OF THE UNIVERSE	GREMLIN	ARCADE AVENTURE	05	68
FORTERESSE	FIREBIRD	ARCADE	05	75	MEAN 18	ACCOLADE	SIMUL SPORT	06	68
FRANTIC FREDDIE	LORICIELS	AVENTURE	03	46	MEAN STREAK	MIRRORSOFT	ARCADE	04	62
FREDDY HARDEST	TOP TEN	ARCADE	05	92	MEGAWATT	SOFTBOOK	EDUCATIF ARCADE	06	92
GALACTIC GAMES	IMAGINE	ARCADE	03	78	METAL GEAR	KONAMI	ARCADE	03	80
GAME OVER	ACTIVISION	ARCADE	06	50	MEWLO	COKTEL VISION	AVENTURE	04	42
GARDEN PARTY	IMAGINE	ARCADE	01	97	MGT	LORICIELS	ARCADE AVENTURE	01	51
GAUNTLET II	FREE GAME BLOT	AVENTURE	01	99	MICRO LEAGUE WRESTLING	MICRO LEAGUE	SIMUL SPORT	05	68
GEE BEE AIR RALLY	US GOLD	ARCADE	06	60	MICRO RHYTHM +	FIREBIRD	SIMUL SPORT	02	87
GHOST HOUSE	ACTIVISION	ARCADE	05	44	MICRO SCRABBLE	LEISURE GENIUS	REFLEXION	01	47
GOLDEN PATH	SEGA	ARCADE	02	94	MILK RACE	MASTERTRONIC	SIMUL SPORT	02	81
GOLDRUNNER	FIREBIRD	AVENTURE	01	42	MINI PUTT	ACCOLADE	SIMUL SPORT	06	69
GOLF	MICRODEAL	ARCADE ESPACE	01	31	MISSILE DEFENSE 3D	SEGA	ARCADE 3D	03	37
GORBAF	NINTENDO	SIMUL SPORT	06	107	MISSING ONE DROID	BUG BYTE	ARCADE	03	81
GRAND PRIX 500	COKTEL VISION	ARCADE	02	41	MISSION	LORICIELS	ARCADE AVENTURE	01	36
GRAND SIECLE	MICROIDS	SIMUL SPORT	01	39	MISSIONS EN RAFALE	FIL	SIMUL VOL	01	32
GRID START	FREE GAME BLOT	EDUCATIF	05	77	MOEBIUS	ORIGIN	AVENTURE	05	54
GUNSHIP	ANCO	SIMULATION F1	04	80	MONTEZUMA'S REVENGE	DATABYTE	ARCADE	06	98
GUNSTAR	MICROPROSE	SIMUL VOL	03	39	MOUSE TRAP	MICRO VALUE	ARCADE	03	85
HAN D'ISLANDE	FIREBIRD	ARCADE	05	94	MUSIC 3 VOIX	LORICIELS	UTILITAIRE	02	58
HELIDROP	LORICIELS	AVENTURE	05	34	MY HERO	SEGA	ARCADE	02	92
HISTOIRE ET LES JEUX	TOP TEN	ARCADE	05	92	MYSTERY OF THE NILE	FIREBIRD	ARCADE AVENTURE	02	58
HOGAN'S ALLEY	ARCADE	EDUCATIF	05	76	NEBULUS	HEWSON	ARCADE	04	87
HUNT FOR RED OCTOBER	FREE GAME BLOT	ARCADE	05	98	NEMESIS	KONAMI	ARCADE ESPACE	02	69
HYPER RALLY	NINTENDO	SIMULATION	03	50	NEMESIS II	KONAMI	ARCADE	04	52
HYPERBLOB	ARGUS	SIMUL CONDUITE	01	104	NINJA HAMSTER	CRL	SIMULATION COMBAT	03	94
ICE CLIMBER	KONAMI	ARCADE	02	84	NINJA MISSION	MASTERTRONIC	COMBAT	05	42
ICE HOCKEY	FIREBIRD	ARCADE	04	107	OBJECTIF MONDE	COKTEL VISION	EDUCATIF	06	66
IK +	NINTENDO	SIMUL SPORT	04	61	OCEAN CONQUEROR	HEWSON	SIMULATION	06	93
IL ETAIT UNE FOIS	MINDSCAPE	ARCADE COMBAT	06	95	OCTAPOLIS	ENGLISH SOFTWARE	ARCADE	06	78
IMPACT	SYSTEM 3	EDUCATIF	04	56	OUIL DE SET	UBI SOFT	AVENTURE	04	71
IMPLOSION	CARRAZ	CASSE BRIQUES	05	90	OGRE	ORIGIN	WARGAME	02	72
INDIANA JONES	CASCADE	ARCADE	03	42	OK COW-BOY	INFOGRAMES	ARCADE	01	86
INDOOR SPORTS	US GOLD	ARCADE	02	60	ORC ATTACK	TOP TEN	ARCADE	06	91
INDY 500	DATA BYTE	SIMUL SPORT	01	40	OTHELLO	FIL	REFLEXION	01	47
INFILTRATOR	METHODIC SOLUTIONS	SIMULATION F1	04	80	OTHELLO	KING SIZE	REFLEXION	06	73
INSANITY FIGHT	MINDSCAPE	ARCADE AVENTURE	04	101	OUT RUN	US GOLD	ARCADE SIMULAT.	05	80
	MICRODEAL	ARCADE	04	53	OXPHAR	ERE INFORMATIQUE	AVENTURE	04	74

LOGICIELS

TITRE	EDITEUR	GENRE	N°	P.	TITRE	EDITEUR	GENRE	N°	P.
PACMAN	BUG BYTE	ARCADE	06	88	STARWARS	DOMARK	ARCADE	04	47
PAPER BOY	ELITE	ARCADE	01	45	STREET SPORTS BASEBALL	EPYX	SIMULATION SPORT	04	60
PARK PATROL	FIREBIRD	ARCADE	02	53	STRIKE FLEET	ELECTRONIC ARTS	SIMULATION	06	58
PEGASUS	ELECTRONIC ARTS	SIMULATION	05	74	SUPER HANG ON	ELECTRIC DREAMS	SIMUL MOTO	05	93
PEUR SUR AMITYVILLE	UBI SOFT	AVENTURE	05	78	SUPER MARIO BROS	NINTENDO	ARCADE	06	106
PHARAON	LORICIELS	AVENTURE	04	88	SUPER SKI	MICROIDS	SIMUL SPORT	03	58
PHOENIX	ERE INFORMATIQUE	ARCADE ESPACE	04	50	SUPER SPRINT	ELECTRIC DREAMS	ARCADE	03	74
PI R2	MIND GAMES	ARCADE	02	86	SUPER TENNIS	FIL	SIMUL SPORT	01	39
PINBALL	NINTENDO	FLIPPER	04	107	SUPPER FLIPPER	FREE GAME BLOT	ARCADE	01	89
PIRATES OF BARBARY COAST	CASCADE	AVENTURE	01	37	SUPER STAR SOCCER	GREMLIN	SIMUL SPORT	04	93
PIT POT	SEGA	ARCADE	06	104	TAIPAN	OCEAN	AVENTURE	03	66
PLASMATRON	CRL	ARCADE ESPACE	04	45	TALISMAN D'OSIRIS	CHIP	AVENTURE	05	58
PLATOON	OCEAN	ARCADE COMBAT	06	56	TANGLEWOOD	MICRODEAL	AVENTURE	05	40
PLAY BAC	MICROIDS	EDUCATIF	03	88	TANK	OCEAN	ARCADE	03	62
POLICE ACADEMY	METHODIC SOLUTIONS	ARCADE	04	38	TASS TIMES IN TONETOWN	ACTIVISION	AVENTURE	06	75
POLICE QUEST	SIERRA ONE LINE	SIMULATION	05	85	TEDDY BOY	SEGA	ARCADE	06	104
POWER PLAY	ARCANA	REFLEXION	05	49	TEMPLE DE QUAUTHLI	LORICIELS	AVENTURE	02	80
PRO WRESTLING	SEGA	ARCADE COMBAT	06	105	TEMPS D'UNE HISTOIRE	CARRAZ	EDUCATIF	05	76
PROFESSION DETECTIVE	UBI SOFT	ENQUETE	06	38	TERRAMEX	GRAND SLAM	ARCADE	06	103
PROJECT STEALTH FIGHTER	MICROPROSE	SIMUL VOL	06	52	TERRORPODS	PSYGNOSIS	ARCADE	02	52
PUB GAMES	ALLIGATA	JEUX DE SALLE	05	64	TEST DRIVE	ACCOLADE	SIMUL CONDUITIE	03	68
PULSAR II - ELIMINATOR ETC.	LORICIELS	COMPILATION	01	90	TETRIS	MIRRORSOFT	REFLEXION	06	41
QIN	ERE INFORMATIQUE	AVENTURE	04	89	THAI BOXING	ANCO	SIMULATION COMBAT	04	92
QUAD	MICROIDS	SIMUL QUAD	03	69	THE BARD'S TALE	ELECTRONIC ARTS	ROLE	06	54
QUARTET	SEGA	ARCADE	04	110	THE CHESS GAME	EAGLESOFT	REFLEXION	02	83
QUASAR	LORICIELS	ARCADE ESPACE	01	95	THE FEARY TALE ADVENTURE	MICROILLUSIONS	AVENTURE	02	37
QUEST	PYRAMIDE	AVENTURE ROLE	05	53	THE FINAL TRIP	DIAMOND	ARCADE ESPACE	06	83
RAMPAGE	ACTIVISION	ARCADE	06	94	THE GOONIES	KONAMI	ARCADE	02	66
RAMPARTS	GO I	ARCADE	04	79	THE KING OF CHICAGO	CINEMAWARE	AVENTURE	06	30
RANGER 3	LORICIELS	AVENTURE	01	41	THE MAZE OF GALIOUS	KONAMI	ARCADE	02	82
RASTAN	IMAGINE	ARCADE	06	63	THE MUSIC STUDIO	ACTIVISION	UTIL. MUSIQUE	02	76
REALM	FIREBIRD	ARCADE	06	93	THE NINJA	SEGA	ARCADE COMBAT	01	112
RED ARROWS	ALTERNATIVE Software	SIMUL VOL	02	64	THE SENTINEL	FIREBIRD	REFLEXION	02	68
RED LED	STARLIGHT SOFTWARE	ARCADE	03	44	THE TRAIN	ACCOLADE	AVENTURE SIMUL	06	44
RELICS	BOTHEC	ARCADE AVENTURE	03	60	THE TUBE	QUICKSILVA	ARCADE	02	40
REUSSITES	FIL	REFLEXION	01	49	THEXDER	SIERRA ON LINE	ARCADE	06	48
REVS +	FIREBIRD	SIMUL F1	03	75	THINK	FIREBIRD	REFLEXION	02	72
ROAD KILLER	SOFTBOOK	ARCADE	02	77	THUNDER CATS	ELITE	ARCADE	04	70
ROAD RUNNER	USGOLD	ARCADE	01	44	THUNDERCHOPPER	ACTION SOFT	SIMUL VOL	06	59
ROADWAR EUROPA	SSI	WARGAME	05	73	TIME BANDIT	MICRODEAL	ARCADE	06	42
ROCKY	SEGA	SIMUL SPORT	04	111	TNT	INFOGRAMES	ARCADE	01	34
ROCKY	KING SIZE	ARCADE	06	72	TOUR DE FORCE	GREMLIN	SIMUL SPORT	06	88
RODEO	MICROIDS	SIMUL SPORT	02	73	TRACK AND FIELD	KONAMI	SIMUL SPORT	05	65
RUNWAY II	FIL	SIMUL F1	01	93	TRACKER	RAINBIRD	SIMUL STRATEGIE	02	49
RYGAR	USGOLD	ARCADE	04	73	TRANSBOT	SEGA	ARCADE ESPACE	04	108
SABOTEUR II	DURELL	ARCADE AVENTURE	03	96	TRANTOR	GO I	ARCADE	03	64
SAC A DOS	CARRAZ	EDUCATIF	04	84	TRAUMA	ERE INFORMATIQUE	ARCADE ESPACE	03	43
SALAMANDER	KONAMI	ARCADE ESPACE	04	49	TRAZ	CASCADE KNIGHTS	CASSE BRIQUES	06	50
SAPIENS	LORICIELS	AVENTURE	02	79	TT RACER	AACKOSOFT	SIMUL SPORT	06	90
SDI	CINEMAWARE	AVENTURE ARCADE	05	86	TURBO ST	PRISM LEISURE	SIMUL COURSE	05	89
SECRET COMMAND	SEGA	ARCADE	05	101	TURLOUGH LE RODEUR	COBRA SOFT	AVENTURE BD	04	75
SHOGUN	VIRGIN	ARCADE COMBAT	03	97	UFO	FIREBIRD	ARCADE	02	85
SHOOTING GALLERY	SEGA	ARCADE	05	101	ULTIMA IV	ORIGIN	AVENTURE	04	102
SIDE ARMS	GO I	ARCADE	04	50	UMS	RAINBIRD	WARGAME	06	55
SINBAD	MINDSCAPE	AVENTURE	02	56	UNINVITED	MINDSCAPE	AVENTURE	06	36
SKAAL	SOFTHAWK	AVENTURE	03	64	VADERS	SOFTGANG	ARCADE ESPACE	03	95
SKATE OR DIE	ELECTRONIC ARTS	SIMUL SPORT	04	94	VAMPIRE KILLER	KONAMI	ARCADE	02	74
SKULL DIGGERY	NEXUS	ARCADE	03	76	VIE & MORT DES DINOSAURES	CARRAZ	EDUCATIF	04	57
SKYFOX II	ELECTRONIC ARTS	ARCADE ESPACE	06	79	VOLLEY BALL	NINTENDO	SIMUL SPORT	05	99
SKYRIDER	DIAMOND	ARCADE ESPACE	06	82	WAR ZONE	PRISM LEISURE	ARCADE	06	57
SLAINE	MARTECH	AVENTURE	05	57	WATER POLO	GREMLIN	SIMUL SPORT	04	90
SLALOM	NINTENDO	SIMUL SPORT	03	30	WESTERN GAMES	MAGIC BYTES	ARCADE SIMULAT.	05	62
SLAYGON	MICRODEAL	LABYRINTHE	06	64	WILDERNESS	SPECTRUM HOLOBYTE	AVENTURE	01	102
SOCCER	NINTENDO	SIMUL SPORT	02	97	WIZBALL	OCEAN	ARCADE	01	91
SOLOMON'S KEY	USGOLD	ARCADE	02	88	WONDER BOY	SEGA	ARCADE	02	93
SPACE GAME	FREE GAME BLOT	ARCADE ESPACE	01	96	WORLD CLASS LEADER BOARD	USGOLD	SIMUL SPORT	02	89
SPACE HARRIER	SEGA	ARCADE	05	100	WORLD GRAND PRIX	SEGA	SIMUL F1	01	114
SPACE RANGER	MASTERTRONIC	ARCADE	04	48	WORLD TOUR GOLF	ELECTRONIC ARTS	SIMUL SPORT	06	70
SPACE TUNNEL	SOFTBOOK	ARCADE	05	66	XENON	MELBOURNE HOUSE	ARCADE ESPACE	06	80
SPORE	BULLDOG	ARCADE	05	92	X-RAY	MICROIDS	ARCADE	01	104
SRAM 2	ERE INFORMATIQUE	AVENTURE	03	98	ZANAC	PONYCA	ARCADE	01	34
ST KARATE	PRISM LEISURE	ARCADE COMBAT	06	66	ZIG-ZAG	MIRRORSOFT	ARCADE	04	44
STAR PAWS	SOFTWARE PROJECTS	ARCADE	03	91	ZOMBI	UBI SOFT	AVENTURE	06	96
STAR TREK	FIREBIRD	AVENTURE ESPACE	04	46					
STARFLIGHT	ELECTRONIC ARTS	SIMUL ESPACE	04	100					



L'ordinateur ; un espoir pour les non-voyants.

L'Ecole Professionnelle Supérieure a mis au point, dans ses différentes antennes régionales, des formations de micro-informatique pour aveugles. Un système de **synthétiseur vocal** connecté à l'ordinateur, permet en effet aux non-voyants de programmer et de lire des textes dactylographiés (grâce à un lecteur optique). Ainsi, un nouvel avenir professionnel est ouvert aux aveugles qui vont pouvoir trouver des emplois dans les sociétés de service en micro-informatique et autres entreprises utilisant la micro. L'association est parrainée par le chanteur **Gilbert Montagné** ainsi que par diverses entreprises (Bull, Total, etc). Pour tout renseignement, contacter :
 EPS Paris
 90 rue d'Amsterdam
 75009 PARIS
 Tél.(1).48.74.19.62.

Arcades et la télématique

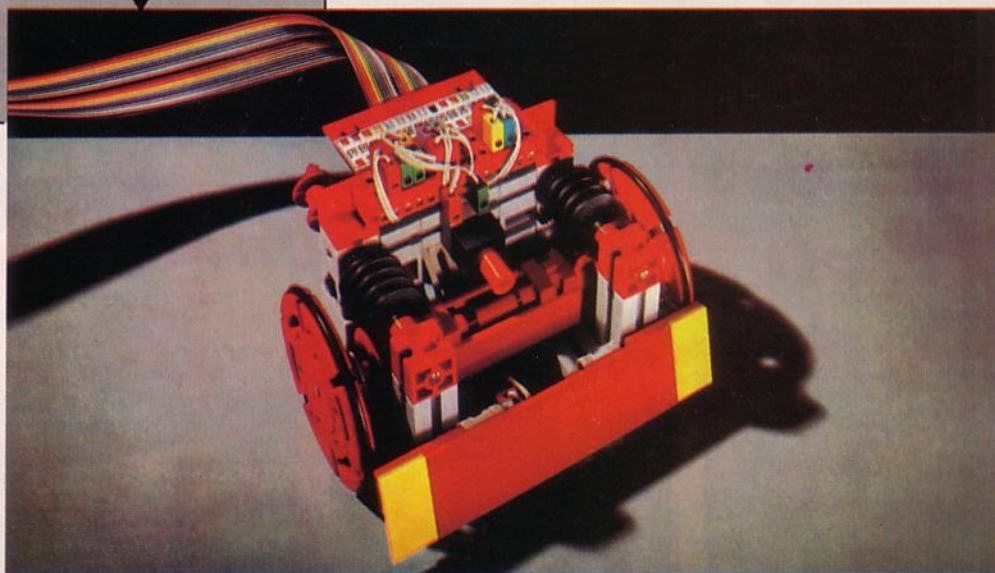
Nous sommes en train de mettre en place un serveur sur lequel les lecteurs d'Arcades pourront trouver, chaque semaine, des informations avant la sortie du magazine. Actualités, nouveautés, petites annonces, forum (dialogue entre lecteurs) et bientôt, des trucs et astuces et des solutions pour les jeux d'aventure. Un seul code : 3615 MHZ. A bientôt !

O combien d'Atari !

Atari a fait son bilan pour 1987. Je vous fais grâce des chiffres de leurs CA, bénéf, etc. Je préfère vous indiquer simplement que, **fin 1987**, 700 000 unités avaient été mises en place dans le monde entier dont **80 000 en France**.

Tique en tout genre

Robotique, cinématique, informatique... même combat ! **Fischertechnik** a mis à son catalogue une boîte de construction originale, permettant de s'initier à la **commande de processus en 3D**. L'interface avec l'ordinateur est assurée via la sortie Centronics. Pour tout renseignement, un seul numéro : le 88.94.94.17.



Téléchargement

Accessible pour le moment aux seuls possesseurs de PC (bientôt CPC ; pour les autres, ça suivra...) une vaste bibliothèque de logiciels à télécharger est disponible sur le 3615 ARCADES.

Le Club Ordi Chartres et Arcades

Ils organisent une grande finale MIDIMAZE le samedi 16 avril 1988 au Centre Culturel de Chartres de Bretagne (35).
 16 Atari en ligne !
 Nombreux prix à gagner. Déjà plus de 100 inscrits. Renseignements au 99.41.24.09 - après 18h30 ou demandez Christophe à la rédaction.

Ordinateur en VHS

Vous vous interrogez toujours sur les possibilités de l'**Amiga 500**, que vous aimeriez bien vous offrir mais... Pour vous convaincre de la supériorité de cette machine sur ses concurrents du moment, **Commodore diffuse**, pour 100 balles de caution, une **cassette vidéo** de 15 minutes que vous pourrez vous faire prêter par le revendeur du coin et regarder, tranquillos at home !

COBRA SOFT

Le serpent passe à l'Est ! Il signe un accord avec les Soviétiques dont le but est de créer un jeu de Dames susceptible de battre le Champion du monde. Et qui c'est qui s'y colle ? Roland Morla, le créateur sera conseillé par Wladimir Agafonov, le grand maître soviétique. Dasvidania !

COKTEL VISION

Trois nouveautés ce mois-ci, dont 2 présentées dans ce numéro d'Arcades.

Découverte de la Terre sort sur Thomson, Amstrad, PC et ST. Il a pour thème la géologie.

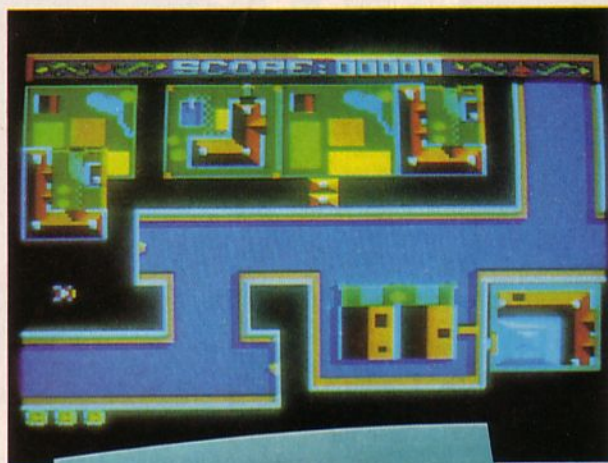
Challenge, pour les chefs d'entreprises en herbe ou ceux... qui auraient besoin d'un recyclage. Sortie sur Thomson, Amstrad, PC et ST.

Défi au tarot pour ceux qui n'auraient pas réussi comme chef d'entreprise (voir ci-dessus) et qui n'ont plus rien à faire : le tarot est un jeu passionnant. Sur Thomson, PC, Amstrad, ST. Test dans Arcades n° 8.



Après l'excellent "Arche du Captain Blood", Ere vient de sortir 3 nouveaux titres sur ST. Les 2 premiers, "Warlock's Quest" et "Spidertronic" sont présentés dans ce numéro. Le dernier, plus médiocre à notre avis, regroupe 2 jeux sur la même disquette : **Staff X29** et **Margoulin**. Peut-être un test dans le prochain numéro ?

Tiens, en passant, chez Ere ils sont fiers de leur patron. Emmanuel Viau vient de se voir attribuer la Nef d'Or. Non, pas parce qu'il bâtit des cathédrales ! Cette distinction récompense les initiatives et performances commerciales et industrielles. Pendant que j'y suis, je me fais un plaisir de vous apprendre que Ere n'est plus Informatique mais International. Donc j'aurais dû changer mon titre de paragraphe. Donc 2 baffes...



Hits n° 6



Gee Bee Air Rally



Interaction Software

MICROPROSE

Eux aussi, ils déménagent. Les gens ont la bougeotte en ce début de printemps ! Nouvelles coordonnées : 6/8, rue de Milan 75009 PARIS Tél.45.26.44.14.

ACTIVISION

Ça y est ! **Gee Bee Air Rally** que nous vous présentions sur Amiga en preview dans Arcades n° 5, sera disponible fin mars. Et il paraît que le C64, l'Amstrad CPC et le Spectrum ne seront pas oubliés !



"Les hits n° 6" est une compilation de 3 logiciels, pour Amstrad CPC. On y trouve Flash, Last Mission et un jeu inédit : Atomic Driver à réserver aux nostalgiques des jeux vidéo de café.

Krystor, c'est le nom du tout dernier jeu de Loricels, un peu "Space Opera", mêlant la science-fiction et l'aventure. Il est livré avec une cassette audio, contenant la musique d'introduction, une présentation et qui présente la caractéristique d'être synchronisée sur le logiciel.

Le jeu est également accompagné d'une carte de la galaxie. Il sera disponible début avril pour PC et compatibles.

Les logiciels PC édités par Loricels sont désormais tous livrés en 5" 1/4 ou 3" 1/2, ceci afin d'être utilisables sur les portables. Le prix est le même pour les 2 versions. Les logiciels existant auparavant seront aussi disponibles dans ce format.

Les adaptations de Cobra sur PC et de Mach 3 sur Amiga sont annoncées. Sortie imminente !

INTERACTION SOFTWARE

Cette jeune société française vient de développer une gamme de jeux interactifs, à la limite de la simulation. Une cassette vidéo diffuse un film (images réelles ou synthétiques) sur le téléviseur ou sur le moniteur. Le joueur dispose d'un élément actif (volant pour simulation de conduite, manche pour simulation de vol, fusil pour ball-trap) interfacé au magnétoscope à travers une petite boîte noire. Le plus étonnant est une simulation de pêche à la ligne où la canne du joueur pilote un curseur simulant l'appât. Reste à savoir si Interaction Software réussira à simuler le goût des poissons !



INFOGRAMMES

Allo, maman, **Bobo** !
Il est sorti, il est marrant, il est dans ce numéro. Il, c'est Bobo, le sympathique tlard. A cette occasion, nous vous prsentons ses pres et mre (ouais, y'en a qu'une !). De la gauche vers la droite, Vronique Genot, Laurent Salmeron, Williams Hennebois, Charles Callet, Kamel Bala, Didier Chanfray. Tiens, pendant qu'on y est ! Vous avez tous entendu parler de ces saloperies de virus que certains petits malins diffusent sur des disquettes et qui contaminent ensuite vos logiciels les plus chers ? La presse en a parl. INFOGRAMMES diffuse,  ce sujet, une information sur le 3615 code CHOK.



TITUS

Une nouvelle distribution reprsente dsormais en France les diteurs suivants :

LINEL (Suisse),
TYNESOFT et SPA
(Angleterre).

Les premiers produits imports seront disponibles ds la fin mars.
"Art of Chess" de SPA, sur Amiga. Un jeu d'chec en 3D plein de petits raffinements y compris la redfinition graphique de la forme des pices et la synthse vocale.

"Seconds out" de Tynesoft, pour Amiga et ST ; un combat de boxe "Crack" de Linel pour Amiga. Un super "breakout" avec 150 niveaux et un diteur. Pour 1 ou 2 joueurs.

Et en plus, TITUS dmnage ! Notez bien leurs nouvelles coordonnes :
28 ter., Av. de Versailles
93220 GAGNY
Tl.43.32.10.92.

Vivez les intrigues de la cour.



245F*

VERSAILLES STORY

Votre unique ambition, tre prsent au Roi Soleil. Pour y parvenir, une seule solution, devenir gentilhomme. Enrichissez-vous de petits trafics et offrez-vous l'habit de cour, car s'il ne fait pas le moine, avec un jabot, dentelles et perruque... il fait le courtisan !
A travers les alles du parc vous rencontrez Colbert, Turenne, des malfaiteurs et enfin la charmante duchesse de Chaulnes. Sachez la sduire... Louis XIV s'avance !

*Prix public gnralement constat
(PC Compatibles. Atari ST Disquette. 245 F*)

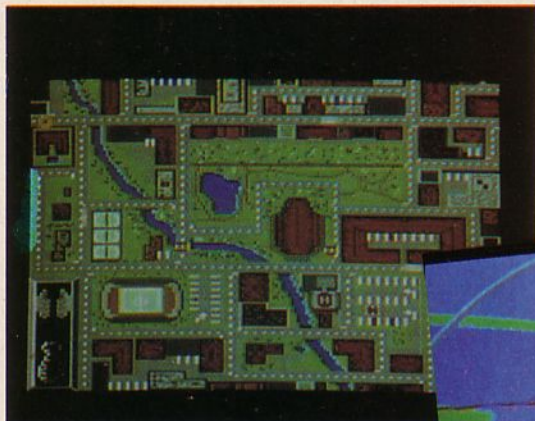


FRANCE IMAGE LOGICIEL

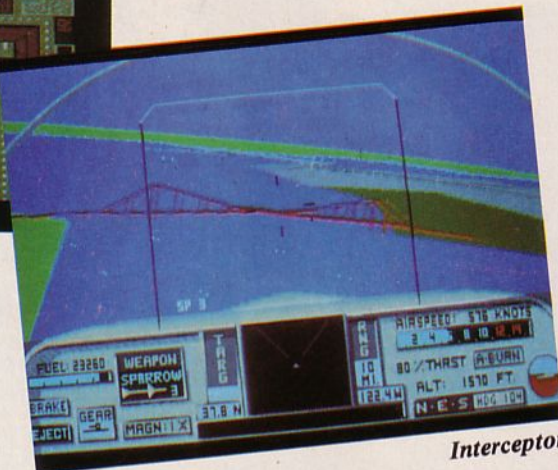
Les prix FIL
sont imbattables



ELECTRONIC ARTS®



Bad Cat



Interceptor

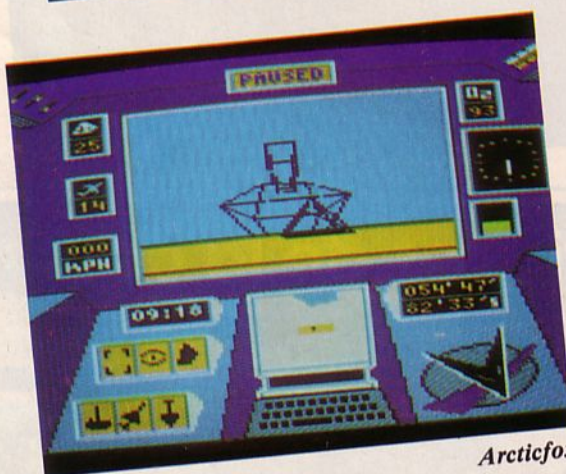
Interceptor. Aux commandes d'un F16 Falcon ou d'un F18 Hornet, envolez-vous en compagnie de votre Amiga. Des graphismes splendides en 3D surfaces pleines.

Message personnel du rédacteur en chef d'Arcades aux programmeurs : grouillez-vous, je l'attends avec impatience !

Arcticfox arrive sur Amstrad CPC. Une bonne nouvelle, non ? Si Electronic Arts pouvait convertir davantage de titres sur Amstrad, ce serait bien !

Lords of Conquest part à la conquête du ST. Un jeu qui retiendra votre attention pendant 20 minutes ou plusieurs heures... A vous de choisir, en fonction de votre temps disponible, le niveau de difficulté.

Skyfox II est annoncé pour Amiga et IBM avec des caractéristiques et des performances améliorées par rapport à la version C64 (voir Arcades n° 6).



Arcticfox

BLUE RIBBON

Un éditeur dont on n'a pas souvent l'occasion de vous parler. Ils viennent de sortir **Steve Davis Snooker** et c'est un... billard, of course ! Disponible sur C64, CPC, Spectrum, Atari XL et MSX.

La sortie de 14 nouveaux est annoncée d'ici septembre. 12 de ces titres sortiront aussi sur Atari ST et 7 sur Amiga : les 16/32 étaient plutôt délaissés auparavant !

Wizard Warz

Jeu d'aventure et stratégie d'où l'arcade n'est pas absente. Sortie fin mars sur CPC, C64, ST et PC.

Bad Cat

Des chats de gouttière qui organisent des Jeux Olympiques. Curieux, non ? C'était à Los Angeles en 1984 et ce sera sur CPC, C64, ST, Amiga fin mars.

Dream Warrior

Un grand jeu d'arcade en 3D qui vous transforme en guerrier des rêves. Fin mars sur CPC, C64, PC, Spectrum.

Jinks

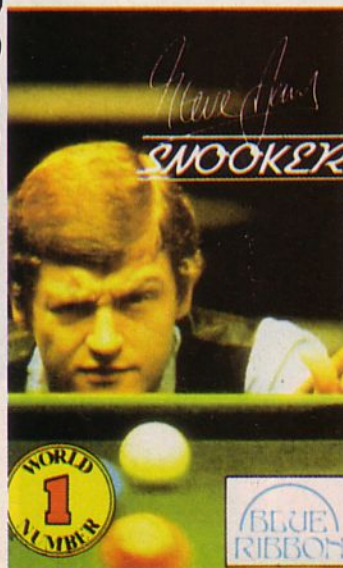
A bord d'une sonde de reconnaissance, partez à la découverte du monde hostile, étrange et mystérieux de la planète Atavi. En avril sur CPC, C64 et Amiga.

Trantor

Bientôt sur Atari ST (avant la fin avril, paraît-il !).

Side Arms

Sortie en avril des adaptations ST et Amiga.



US GOLD

Qui représente Virgin Games, Palace Software et Outlaw, annonce les sorties prochaines des titres suivants :

Gi Joe (Virgin) pour les fans d'action militaire sur C64, Spectrum et CPC.

Rimrunner (Palace) du célèbre Steve Brown (Barbarian, Cauldron) est un shoot'em up dans lequel le joueur contrôle un guerrier insectoïde. Fin mars sur C64. Plus tard sur CPC, ST et Spectrum.

Troll (Outlaw) est un jeu d'arcade pur et dur, hyperrapide qui se déroule dans un monde sauvage et coloré. Début avril sur C64, CPC et Spectrum.

Starring Charlie Chaplin (US Gold) devrait sortir sous peu sur C64, CPC, Spectrum, ST et PC.

Out Run ST est annoncé pour avril...

Les autres titres à venir sont Desolator/Halls of Kairo, Chernobyl, Shakled, Road Blasters.

EPYX

California Games sort fin mars sur PC et MSX ; fin avril sur ST et Amiga.

Impossible Mission II pour votre Spectrum, c'est début avril. Pour les PC, ce sera en mai...

CASCADE GAMES

Ring Wars est un de ces jeux d'action, en 3D, graphismes vectoriels, au cours duquel vous devrez défendre le système solaire. Sortie en avril pour CPC, C64, Spectrum, PC, ST, Amiga.

MARTECH

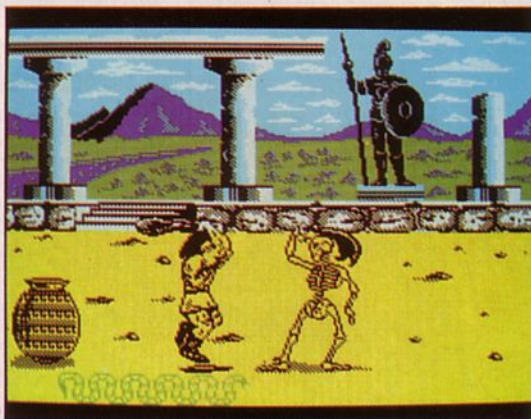
Vixen. L'héroïne, Foxy Lady, est confrontée à toutes sortes de créatures. A vous de l'aider à triompher dans ce jeu d'arcade sur base d'images digitalisées.

Sortie en avril sur Spectrum, CPC, C64, Amiga et ST.

Venom Strikersback



Hercules



Venom Strikers back est la suite de vos démêlés (MASK) avec l'ignoble Venom et ses hommes. Aventure spatiale présentant de nombreux niveaux. Sortie prévue sur Spectrum, C64, CPC et MSX.

Hercules une arcade aventure sur fond de mythologie avec de très belles animations. Voici ce qu'on nous promet pour nos Spectrum, MSX, CPC, C64 et ST.

Alternative World Games arrive sur Spectrum et CPC début avril.

MICRODEAL

International Soccer pour les amateurs de foot. La démo sur ST est convaincante ; attendons le produit définitif qui devrait être disponible en avril.

Echec au Roy.

145 F



LE JEU DU ROY

Napoléon... Jules César... Henri IV... Enfin des adversaires dignes de vous ! Adaptez-vous à leurs stratégies, attaques, replis, mouvements tournants, ruses... tout est bon pour surprendre, désarmer et terrasser l'ennemi ! Vous luttez pion à pion pour la victoire... Gare aux coups bas ! Le nouveau conquérant du monde, c'est vous !

Prix public généralement constaté (PC Compatibles, Atari ST, Amstrad CPC, Cassette ou disquette. De 145 F à 245 F*).



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables

Une avalanche de bons jeux s'abat sur le ST. Adaptations d'arcades ou créations originales, Elite fait fort ! Toutes les sorties sont prévues pour le mois de mai.

Space Harrier : faut-il encore le présenter ? L'adaptation sur ST est meilleure que le jeu sur console Sega. A posséder impérativement.

Buggy Boy : là encore, un succès incontestable. Les animations et les couleurs nous ont enchantés !

Ikari Warriors : très belle réalisation pour 1 ou 2 joueurs.

Thunder Cats : oh la, la !

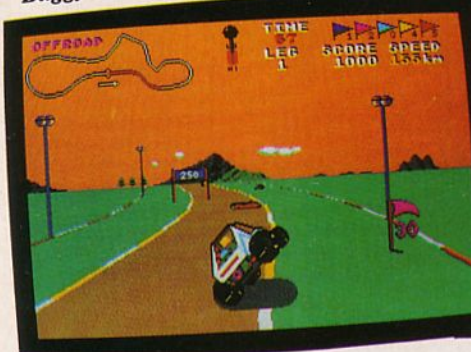
Beyond the Ice Palace : une création originale où le héros a rendez-vous avec des créatures étranges.

Un seul regret, Bernard Dugdale d'Elite n'a pas voulu nous laisser ses disquettes. Il a seulement pris pour partenaire notre collaboratrice, Laurence, dans une partie acharnée (Ikari Warriors).



Space Harrier

Buggy Boy



Concours Gremlin/Arcades

Après tirage au sort parmi les nombreux participants, voici la liste des gagnants. Eh, Kevin, une bonne bouteille de Bordeaux, ça ferait plaisir à la rédaction !

1 lecteur compact disc laser portable à :

Kevin Armstrong - 33310 Lormont

2 jeux Gremlin à :

Frank Petrini - 02200 Soissons ; Jacques Brasme - 62490 Vitry-en-Artois ; Michel Savariradjalou - 91750 Champseuil ; David Maillaux Bertrand - 87000 Limoges ; Alain Pasquiou - 35400 St-Malo ; Céline Pairoys - 40430 Sore ; Bertrand Cussac - 15130 Arpajon-sur-Cère ; Patrice Hofmann - 57120 Rombas ; Rattamak Phong - 77400 Lagny-sur-Marne.

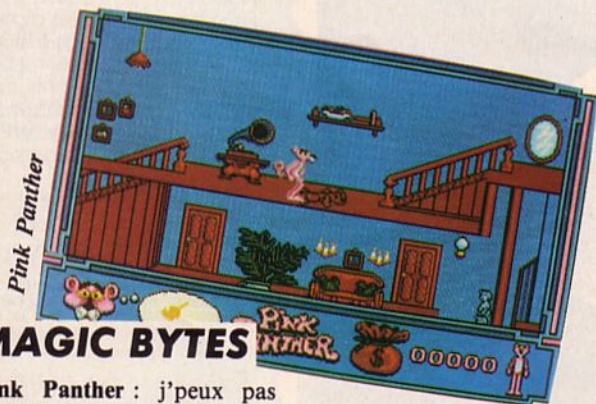
1 jeu Gremlin à :

Nicolas Michaud - 40430 Sore ; Michel Zatind - 39100 Dole ; Jean-Paul Oliveira - 78360 Montesson ; Fabrice Bernard - 75012 Paris ; Jean-François Attiogbe - 36000 Châteauroux ; Frank Raffre - 94310 Orly ; Eric Dessi - 98000 Monaco ; Eric Vabre - 77380 Combs-la-Ville ; Olivier Sollin - 91120 Palaiseau ; Raphaël Gozillon - 11400 Villeneuve-la-Comptal.

Concours permanent Arcades

L'identification des logiciels de jeu a déclenché une avalanche de réponses. Le tirage au sort a désigné Dominique Duchatelle de Cambrai comme 1er prix.

Nous, on aimerait bien quelques bêtises (on est gourmand à la rédaction !).



MAGIC BYTES

Pink Panther : j'peux pas vous mettre la musique avec, dommage ! La panthère rose vient d'être mise en scène par Magic Bytes. Elle arrive à pas lents sur ST, Spectrum, C64, CPC et Amiga.

Vampire's Empire de Magic Bytes, pour Spectrum, CPC, C64, ST et Amiga. Pour les amateurs du genre dans 400 pièces différentes.

HEWSON

La sortie de "Nebulus", version CPC est programmée pour la fin du mois d'avril et plus tard sur ST, Amiga, PC et même en cartouche pour Atari 8 bits. Elle sera suivie en mai, par celle de "Exolon" sur ST et Amiga.

SERVICE COMPUTER

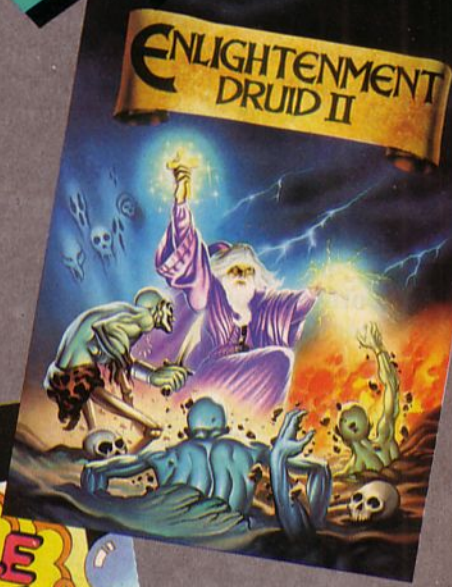
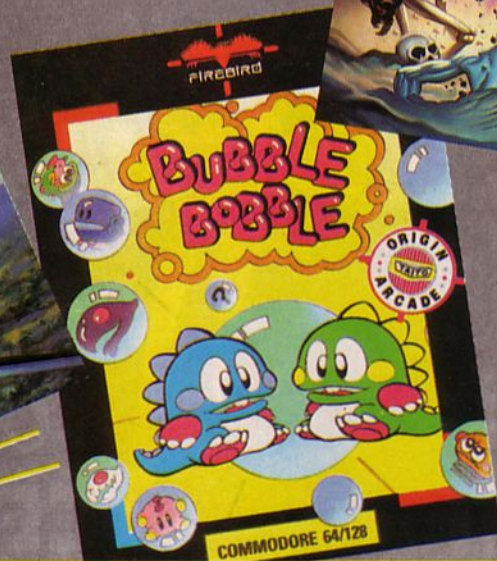
Spécialiste ordinateurs et consoles de jeux :

- ATARI XL/ST
- SEGA
- COMMODORE AMIGA
- AMSTRAD

52, AVENUE JACQUES CARTIER
TEL 35.62.34.63 ROUEN 76100

DU NOUVEAU POUR

LES MICROVOORES



BLACK LAMP

Suivez les exploits de l'audacieux Jolly Jack, bouffon à la cour d'Allégorie, dans sa quête de la lampe enchantée. Un véritable cauchemar vous attend au détour de chemins de plus en plus sombres et sinueux. Petit à petit, des créatures diaboliques surgiront dans la nuit. Chauve-souris, loup-garous, vampires, sorcières et lutins seront vos seules rencontres. Trouverez-vous la route qui mène aux neuf lampes magiques, gardées par de terribles dragons ? Des angoisses assurées dans ce jeu d'arcade, illustré par de stupéfiantes animations graphiques.

ATARI ST DK - AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.

FLYING SHARK

En un décollage éclair, vous voilà parti pour une nouvelle mission à bord de votre chasseur déchaîné. Survolant d'étranges paysages, pourrez-vous survivre longtemps aux attaques surprises d'ennemis implacables ? Un combat sans merci vous oppose aux forces puissantes, escadrilles d'avions kamikazes, tanks amphibiens, bâtiments maritimes, bateaux de patrouilles. Avec Flying Shark, Taito prouve, là encore, ses talents dans l'arcade.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - Blentôt sur ATARI ST DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.

BUBBLE BOBBLE

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits brontauzores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espiègles petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et aux obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - ATARI ST. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.

ENLIGHTENMENT-DRUID II

Après 103 ans d'absence, le druide Hasrinax est de retour à Belorn pour y libérer ses habitants du diabolique Acamantor. A la recherche de la Tour d'Acamantor, vous parcourez de nombreux sites où se terre une multitude de morts vivants et autres démons. Pourvu de grands pouvoirs magiques, Hasrinax connaît trente-deux sorts différents, lance des éclairs, transforme les êtres en de fidèles serviteurs.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - AMIGA DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.



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

L'ECHELON

D'ACCESS SOFTWARE

Au premier abord, il est possible que cette société d'édition de logiciels vous soit inconnue ; par contre, si nous vous donnons des titres tels que **Beach-Head**, **Beach-Head II** ou **Leaderboard**, je vous entendez d'ici vous exclamer : "Mais, c'est bien sûr !" De passage à Paris, lors d'un périple devant leur permettre de découvrir le marché européen de la micro-informatique, Access Software nous a convié à découvrir leur futur produit...

HISTORIQUE DE LA SOCIETE



Access Software est une société américaine qui a été fondée en 1982 par Bruce Carver et son frère ; ils tiennent à préciser qu'ils sont Mormons. Après avoir fait leurs débuts dans une cave, (où ils ont été parmi les premiers à développer des jeux pour C64 aux Etats-Unis), ils ont leurs premiers contacts avec l'Europe, et US Gold en particulier, avec leur 2^e jeu qui n'est autre que **Beach-Head**. C'est le succès d'emblée puisqu'ils en ont vendu environ 200 000 exemplaires. Cet exemple permet de mettre en avant un des

concepts primordiaux d'Access Software : ne produire que deux ou trois jeux par an, mais faire absolument des produits de qualité qui seront fortement appréciés par les utilisateurs et donneront de ce fait une marque indéniable de sérieux vis-à-vis du produit... Enfin, il faut préciser que Bruce Carver est ingénieur de formation et que, par conséquent, il fait plus que lancer un produit... Il y touche ! Ce qui fait que nous retrouvons sa "signature" dans les graphismes des différents produits...

LE NOUVEAU PRODUIT : ECHELON

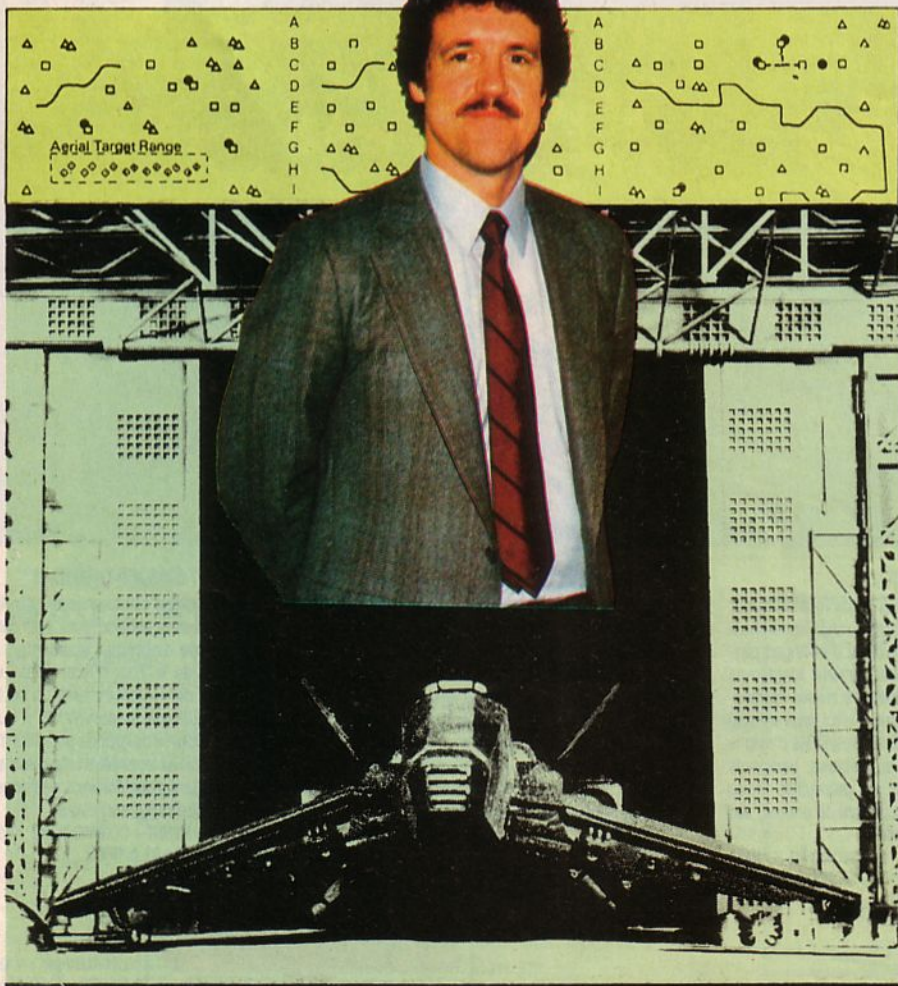


Devant son nom à la station regroupant tous les experts de contre-piratage aux U.S.A., Echelon présente essentiellement deux grandes orientations dans le déroulement du jeu :

tout d'abord, il s'agit d'une simulation de vol dans l'espace qui se passe en 3D ; il est donc possible de s'arrêter à un simple jeu d'arcade simulation... Mais il est également possible de pénétrer dans une aventure qui peut vous prendre entre 40 et 75 heures de recherches !

Vous partez à bord de votre vaisseau de la station de base de l'espace ; vous pouvez vous repérer sur une carte (jointe au logiciel) comprenant 36 zones mais dont seulement 9 sont décrites ; les autres zones seront l'objet de votre propre découverte... Dans Echelon, vous avez la possibilité de ramasser 240 objets et d'obtenir à l'écran leur description après les avoir téléportés. Vous pouvez également lire des inscriptions sur des tours qui apparaissent à divers endroits. A noter que nous avons à l'écran un graphisme de vecteurs... Les derniers éléments caractéristiques de ce logiciel sont les trois systèmes d'artillerie sophistiquée dont vous disposez et la possibilité d'envoyer une navette que vous contrôlez et désignez ensuite à partir de votre vaisseau.

Afin de montrer l'aspect complet d'un logiciel comme Echelon, nous tenons à préciser que Bruce Carver a mis au point un "lipstick" se branchant sur le port du joystick et qui permet de donner l'ordre de tirer avec la voix grâce aux écouteurs et au micro dont vous disposez. Enfin, pour vous éviter de passer votre temps à chercher dans le manuel quelle touche permet d'exécuter quelle action, une correspondance des touches directement applicable sur le clavier est fournie avec Echelon. Enfin, vous avez un pouvoir d'accélération ou de ralentissement de votre vaisseau en agissant sur certaines fonctions.





CONCLUSION

La seule présentation du produit sur C64 ne nous a pas permis d'apprécier complètement la qualité de la simulation de vol. Nous pouvons dire qu'il s'agit d'un programme très complet et très complexe (avec sa phase aventure à laquelle est liée une fin de jeu) ; par ailleurs, le gadget du lipstick est très impressionnant...

Mis à part la version d'Echelon qui existe sur C64 (pour ce programme, toute la mémoire a été épuisée) et qui arrivera très prochainement en France avec un manuel traduit en français, il est prévu de faire une adaptation sur Amiga où les graphismes seront pleins mais où il faudra faire appel à l'option graphiques filaires si on désire un peu plus de vitesse... Viendront ensuite les versions PC, Amstrad et peut-être Apple ; quant à l'Atari ST, il n'est pas prévu pour l'instant, mais qui sait ?

Pour terminer, voici les deux prochains projets d'Access Software : tout d'abord, faire un logiciel présentant différents sports dans l'espace avec des individus qui bougent et se déplacent ; ensuite, penser au secteur des consoles de jeux car il ne faut quand même pas oublier qu'aux U.S.A., il y a eu 4 millions de consoles de vendues en 1987 ! Alors, surveillez bien nos pages, car nous vous livrerons tous les bancs d'essais de ces produits au fur et à mesure de leurs arrivées en France...

Catherine VIARD



INFOS

ST-STAR

SOFTS

ST.STAR, c'est un nouveau magazine magnétique bimensuel destiné aux utilisateurs d'ATARI ST.

ST STAR, se divise en deux parties. L'une consacrée aux INFOS et l'autre aux SOFTS.

Menu de la partie INFOS :

- Edito.
- News.
- Tests softs.
- PA.

2.DISC
POUR
85FRS-

Envoyez nous vos réalisations :

- JEUX.
- UTILITAIRES.
- MUSIQUES.
- GRAPHIQUES

Toute oeuvre retenue sera rémunérée.

Aide aux aventuriers perdus
Trucs et astuces. Courriers
Cours d'initiation au GFA.
Concours. Softs occases.

La partie. SOFTS :

Elle contient 3 logiciels fantastiques dont 2 superbes jeux et un utilitaire !

De plus, les INFOS et les SOFTS sont accompagnés de SONS DIGITALISES et D'ANIMATIONS SPLENDIDES !!!

GRAPHIQUES

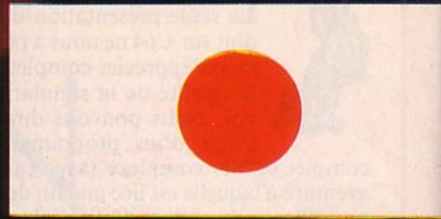
UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

MUSIQUES

Pour 1 numéro : 85 FRF. Non : Envoyez votre règlement
 Pour 3 numéros : 255 FRF. Adresse à MICRO PASSION
 Pour 6 numéros : 499 FRF. 33 bis rue Carnot.
 2 Disquettes par numéro ! Ville 77400 THORIGNY.
 Les premiers abonnés recevront un logiciel gratuit ! TEL. 64.30.82.78

VISITE CHEZ
UN SPECIALISTE DU JEU :

SEGA



SEGA. Derrière ces 4 lettres se cachent deux mots : Service Games. Derrière ces 2 mots se cachent un savoir-faire, des compétences et un dynamisme tout japonais. Sur l'initiative de Master Games Système, l'importateur des consoles Sega en France, nous avons eu le plaisir de visiter les services de Recherche et Développement de ce spécialiste du jeu, dont les locaux sont implantés à Tokyo.

Sega a été fondée en 1951 et importait à l'époque des juke-boxes et des machines à sous. Depuis, les temps ont bien changé et Sega s'est fait une renommée dans le domaine du jeu vidéo. Situé dans le peloton de tête des concepteurs de machines d'arcade, Sega est en train de se faire un nom dans le familial grâce à ses consoles dont le succès va sans cesse croissant.

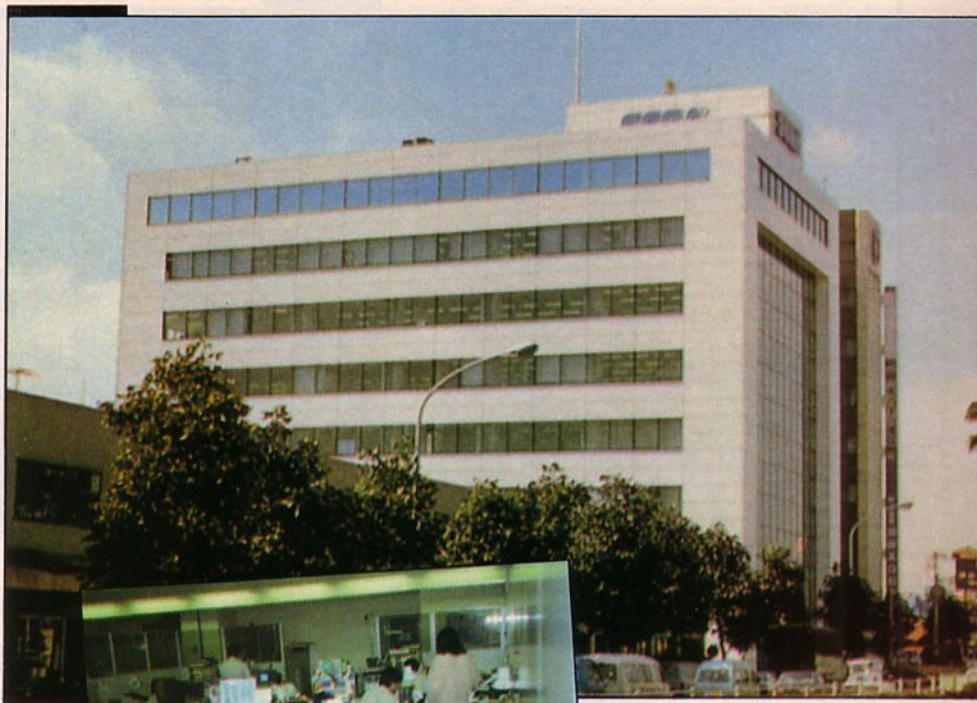
Tous ceux qui hantent les salles d'arcades connaissent la qualité des jeux développés par Sega. Au Japon, Sega contrôle d'ailleurs environ 200 de ces salles et déclare avoir installé près de 40 000 machines en plus de 2000 lieux différents. A l'échelon de la planète, c'est dans 44 pays que sont vendus les jeux Sega.

Tous ceux qui hantent les salles d'arcades connaissent la qualité des jeux développés par Sega.

Lorsque l'on pénètre à Tokyo dans les locaux du constructeur, on est frappé par le calme et la propreté à la japonaise qui y règnent. Les gens qui y travaillent sont jeunes : la moyenne d'âge se situe autour de 27 ans pour les services R & D (Research & Development) qui emploient environ 350 personnes. Devant notre étonnement face à l'importance de cet effectif, Anton Bruehl, conseiller de Sega, nous explique que la firme consacre à ce service 1/3 de ses ressources !

Les jeunes qui travaillent ici sortent de l'université et gagnent environ 9 000 F par mois. Ils sont regroupés en équipes de programmeurs, concepteurs et scénaristes, planchant sur des projets particuliers. L'effectif est essentiellement masculin. 80 personnes travaillent sur les machines d'arcade, 60 sur la "console". Les autres sont affectées au "hard". La créativité ici est débordante.

Le temps de développement d'un jeu sur console est d'environ 5 mois. Sur les "coin-op machines" (machines d'arcade) il peut aller jusqu'à 8 mois. Sega produit



● L'antre des programmeurs



● Conception graphique sur digitaliseurs



● Le coin des musiciens

な

jusqu'à 4 jeux par mois ! 50 % des jeux sur consoles sont dérivés des machines d'arcade.

Mais où trouvent-ils leurs idées ? Dans la BD ou encore en s'inspirant de séries télévisées. Les jouets sont aussi source d'inspiration. Sur des étagères, des ours en peluche côtoient des poupées, des avions de combat, des tanks ou des voitures de course. Il faut un peu une âme d'enfant pour travailler ici ! Un peu partout traînent des jouets fétiches qui semblent être de connivence avec les créateurs.

Les personnages ou héros de jeux sortent de la plume des dessinateurs. Ils sont ensuite "digitalisés" au moyen de... digitaliseurs mis au point pour Sega sur base de 68 000. Les graphismes sont, en général, de 320 x 256 points. Pour la suite, l'élaboration des logiciels fait appel à une programmation sur systèmes de développement PC (Compatibles IBM) ou HP (Hewlett-Packard).

Après avoir été écrits, les jeux sont soigneusement testés ce qui peut, dans certains cas, prendre jusqu'à une semaine pour les explorer complètement.

Mais un bon jeu, c'est aussi une bonne musique, vous savez celle qui vous trotte dans la tête des heures durant ! Pour les créer, Sega n'emploie pas moins de 10 musiciens ! Instruments et ordinateurs cohabitent dans une pièce où chacun travaille avec un casque sur les oreilles. Les logiciels d'écriture de la musique tournent sur Mac ou PC. Le résultat est presque toujours "un tube". Sega vend ainsi, chaque année, 50 à 100 000 exemplaires de disques avec ses musiques de jeux et a même obtenu un disque d'or !

L'image de marque, le niveau de technicité, la notoriété de Sega dans son domaine font que les gens sont fiers d'y travailler...

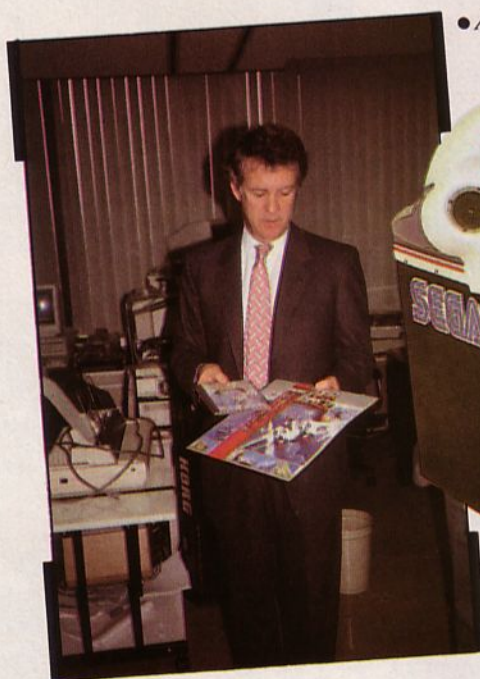
L'image de marque, le niveau de technicité, la notoriété de Sega dans son domaine font que les gens sont fiers d'y travailler... et les places sont chères ! Pourtant, l'embauche dans les services R & D n'a cessé de croître ces dernières années.

Sega a sorti sa console, le "Master System" il y a 2 ans. Au Japon, les consoles connaissent un succès important. Les jeunes jouent beaucoup. Côté ordinateurs, il n'y a qu'une alternative : c'est le MSX face au PC. Pas étonnant donc que les consoles occupent une telle place. Nintendo arrive en tête suivi par Sega. Le challenger est NEC avec une console toute jeune, performante, mais qui ne dispose, pour le moment, que de peu de jeux : c'est le "PC Engine".

Pour Sega, le chiffre d'affaires réalisé grâce au Master System va croissant alors



● Keizo Hamaharo (Responsable export) et Hayao Nakayama (PDG de Sega)



● Anton Bruehl présente les tubes Sega



● Super Hang-on



● Sega, c'est aussi des jouets

que le marché des machines d'arcade se stabilise. Il y aurait environ 800 000 exemplaires de consoles Sega au Japon (contre 6 000 000 de Nintendo...). Le prix de vente tourne autour de 650 F. Les cartouches sont vendues entre 175 et 220 F. Ce prix est accepté du public face à la qualité des jeux.

Le marché européen de Sega se partage entre le Royaume-Uni, l'Allemagne et la France. Il atteint le chiffre de 155 000 consoles et 600 000 cartouches vendues. Les intentions d'achat demeurent importantes, autour de 25 à 35%. Face à ce marché potentiel, Sega entend mener une campagne de sensibilisation dans la presse non spécialisée.

Sega ne travaille pas seulement sur le soft d'aujourd'hui mais surtout sur les projets de demain.

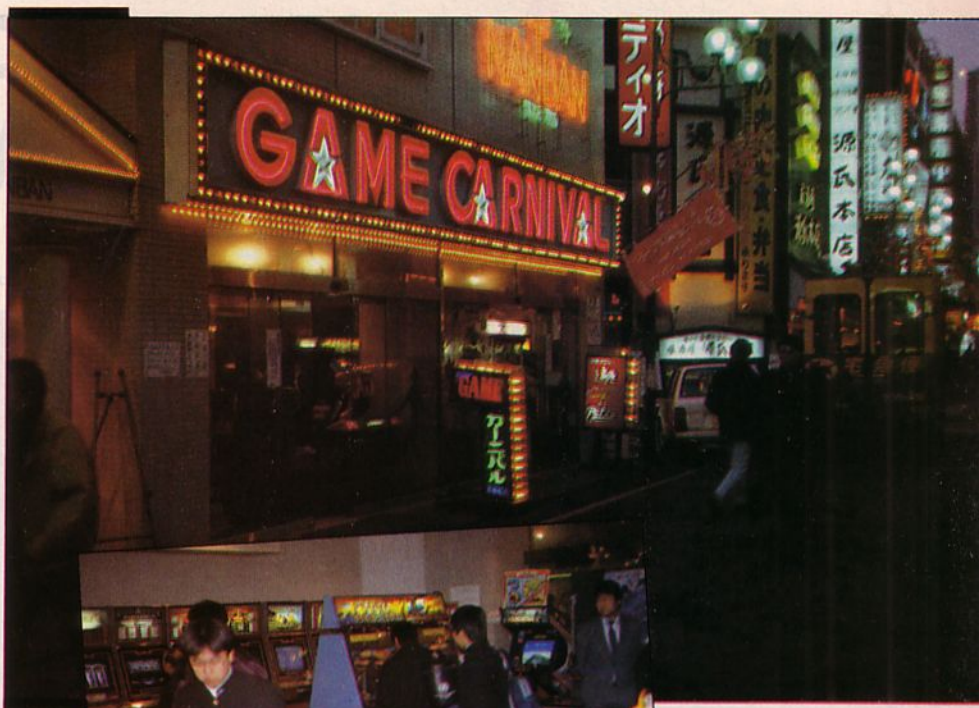
Quant aux licences, Sega affirme vouloir contrôler la qualité des adaptations de jeux faites sur micros. Ces jeux, dérivés des machines d'arcade sont implantés sur consoles puis sur micros. Pour Out Run, on arrive au chiffre de 250 000 unités, rien que sur micros ! Succès dû au titre sans doute, car l'adaptation n'est pas ce qu'on peut appeler une réussite.

En France, Master Games Système entend bien développer la gamme de produits disponibles. D'ici la fin du premier trimestre, 14 nouveaux titres devraient arriver, dont 5 simulations de sports. Avant la fin de l'année, on devrait voir sortir 7 ou 8 nouveaux jeux en 3D. Le premier à arriver sera Zaxxon 3D.

Interrogés, les revendeurs japonais semblent d'accord entre eux : Sega propose moins de jeux que Nintendo mais ils sont de meilleure qualité. NEC, avec le PC Engine se pose en outsider avec des jeux bien réalisés mais encore trop peu nombreux. De plus, le gros atout de la console au Japon est son prix... qui la situe en dessous des prix moyens des MSX.

Malgré le succès de ce marché, Hayao Nakayama, le PDG de Sega en poste depuis 6 ans, affirme rechercher de nouveaux débouchés. Il a ainsi obtenu des contrats avec le Disneyland de Tokyo. Sa devise consiste à dire que Sega ne travaille pas seulement sur le soft d'aujourd'hui mais surtout sur les projets de demain.

Denis BONOMO



● L'entrée d'une salle d'arcade Sega

● Les jeunes lycéens se défoulent après les cours



● 3 machines à succès : Out Run, Thunder Blade et After Burner

MICR COUP D'OEIL SUR LA JAPONAISE



Le PC Engine de NEC

• Du logiciel à profusion (MSX)

• Le coin des MSX



SOUS QUELLE
ETOILE
SUIS-JE NE ?

320 F.
La disquette double-face

MIROIR ASTRAL

Avec une date, une heure et un lieu de naissance, votre CPC établira un **portrait psychologique approfondi** d'environ 15 pages sur imprimante ! un logiciel qui vous étonnera par sa profondeur ! (version familiale d'un logiciel utilisé par les professionnels)

Astropsychanalysez votre famille, vos amis, comme les plus grands hommes célèbres...

Ces deux programmes existent aussi pour compatible PC au PRIX de 420 F chacun.

PRÉVISIONS ASTRALES

Un logiciel qui vous fera une étude prévisionnelle approfondie d'une période donnée, un jour, un mois, un an ou plus; (analyse des transits des planètes sur le ciel natal).

380 F POUR CPC 6128

BON DE COMMANDE

A renvoyer à **URANIE Software**
B.P. 84 - 83110 SANARY - Tél. 94 74 32 00

Nom :

Adresse :

Ordinateur :

Je vous commande :

- 1 logiciel "MIROIR ASTRAL"
 - 1 logiciel "PREVISIONS ASTRALES"
- ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou C.C.P (port GRATUIT).

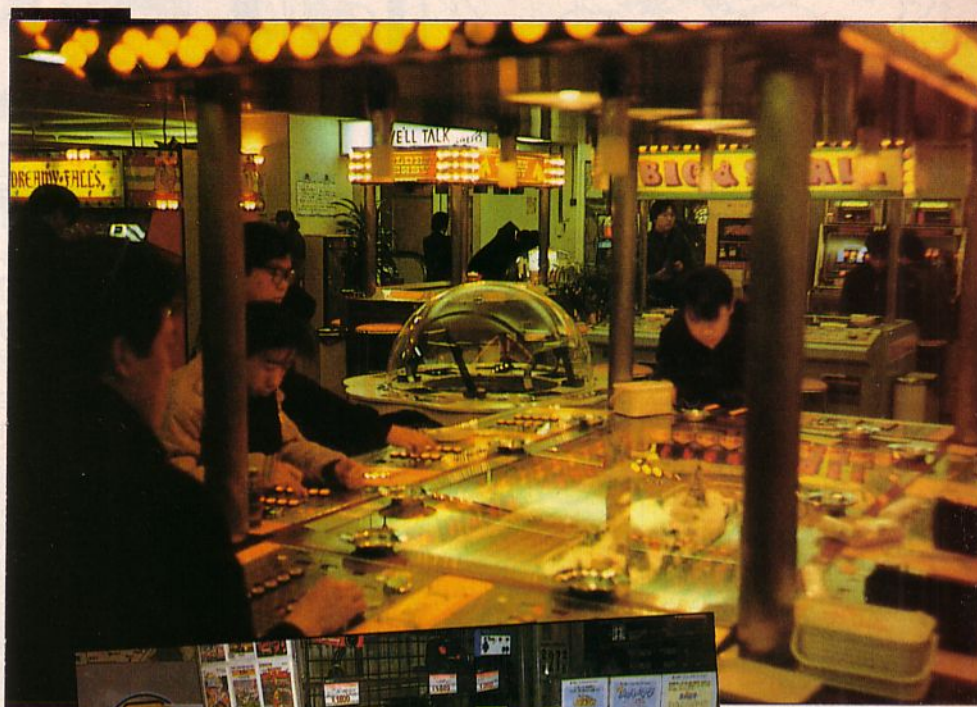
Au pays où l'électronique et les techniques nouvelles sont reines, la micro-informatique occupe, on s'en serait douté, une place très importante. Sans entrer dans des détails trop fastidieux, il nous a paru intéressant de vous présenter brièvement les grandes lignes de cette activité au Japon.

D'une balade à Tokyo, dans le quartier d'Asakusa, où abondent les boutiques d'informatique (et d'électronique), se dégage rapidement une première impression : on trouve là-bas des ordinateurs de poche (Sharp, Casio, etc), des MSX en abondance et des compatibles PC. Point, ou si peu d'Atari ST, Commodore ou autres Amstrad... Ici, l'on travaille sur PC ou on développe des applications personnelles et on joue avec les MSX... et les consoles. NEC est la marque la plus représentée en matériel "compatible PC". Les modèles sont très nombreux, du portable à cristaux liquides au 80386 multimodes graphiques. Mais notre attention a surtout été retenue par les machines "à jouer".

Les MSX connaissent là-bas un franc succès : les modèles sont nombreux et les prix s'étendent entre 900 et 2 500 F en moyenne. De marque Sony, Panasonic, Mitsubishi, Sanyo... certains vont jusqu'à intégrer Modem et combiné téléphonique. La gamme des logiciels est vaste, très vaste et les prix se situent entre 150 et 360 F pour les cartouches. Les périphériques sont nombreux et permettent de passer du jeu à l'application plus sérieuse.

Du côté des consoles, on trouve surtout dans les rayons, Nintendo, Sega et Nec. Nintendo est, de loin, le plus vendu avec 6 000 000 de consoles. Il existe près de 300 titres de jeux au catalogue mais seuls 170 environ connaissent un certain succès commercial. Le jeux Sega sont, en général, mieux finis et plus attractifs. Le public ne s'y trompe pas même s'il n'y a "que" 800 000 consoles de vendues. Depuis un an, Nec propose aux joueurs japonais le PC Engine. La console est de petite taille, facile à utiliser et les quelques jeux que nous avons pu voir sont de très bonne qualité, avec des animations et des tailles de personnages proches de celles rencontrées sur les machines d'arcade. Son prix est de 1 200 F environ...

Les petits japonais commencent à jouer dès l'âge de 4 ou 5 ans : c'est dire l'importance du marché qu'ils représentent. Ils se passionnent rapidement et, pour la petite histoire, ils n'ont pas hésité à sécher massivement les cours lors de la récente sortie de Dragon Quest III, ce que n'a pas manqué de souligner le très sérieux quotidien "Japan Time".



● Une salle d'arcade



● Joysticks en tout genre

あ

● Un magasin bien rempli

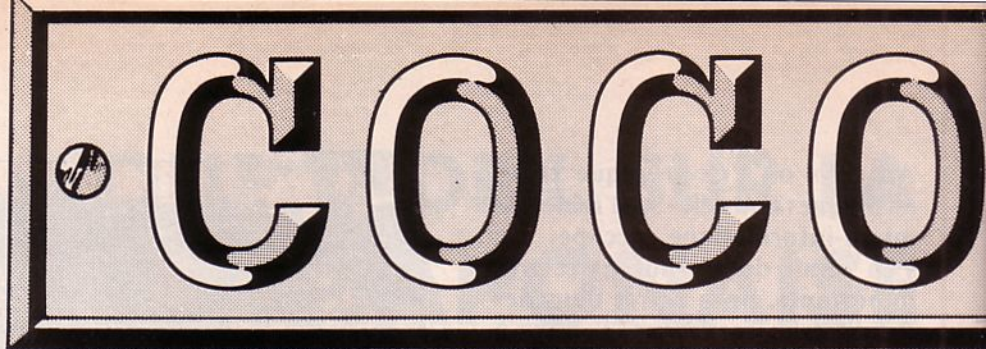


La presse micro, quant à elle, offre une vingtaine de titres à ses lecteurs, dans tous les domaines. Il y en a pour tous les goûts. Quant aux salles d'arcades, elles sont nombreuses et appartiennent souvent à une marque : Sega, Taito, etc. Les jeux sont pratiquement tous au même prix : 100 yens soit environ 4,50 F la partie. Le jeu électronique a aussi son paradis !

Denis BONOMO



● Si, si, c'est le "Arcades" japonais !



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
Méto Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Méto Oberkampf

COCONUT

MONTPELLIER

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

AMSTRAD CPC K7	COMMODORE 64	SPECTRUM	PC 1512 & COMPATIBLES	ATARI 520/1040 STF	
COMPILATIONS : 10 JEUX D'ENFER 160/195 ALBUM UBI 210/250 DIX JEUX FANTASTIQUES 139/179 GAME. SET & MATCH 129/169 MAGNIFICENT 7 110/159 IMAGINE ARCADE HITS 110/159 ALL STAR HITS N.2 110/159 LES TRESORS DE U.S. GOLD 110/169 ALBUM EPYX 110/180 LIVE AMMO 110/169 BIG 4 VOL. 2 95/145 STAR GAMES 2 95/145 AMSTRAD GOLD HITS N.2 95/145 OCEAN ALL STAR HITS 95/145 HIT PACK 95/145 HIT PACK 2 95/145 HIT PACK TRIO 95/145 6 PACK VOL. 2 95/145	COMPILATIONS : GAME, SET & MATCH 129/179 LES TRESORS D'US GOLD 115/179 MAGNIFICENT 7 110/169 BIG 4 VOL. 2 110/169 LIVE AMMO 110/169 ALBUM EPYX 99/149 HIT PACK 89/139 HIT PACK 2 89/139 HIT PACK TRIO 89/139 6 PACK VOL. 2 89/139 POWER CARTRIDGE 470 K 4TH INCHES 95/145 ARKANOID 2 95/145 A.T.F. 89/139 ALTERNATIVE WORLD GAMES 95/145 APOLLO 18 95/145 AIRBONE RANGER 145/195 ACE 2 95/149 BIVOUAC 189/189 BARD'S TALES /195 BARD'S TALE 2 /390 BASKET MASTER 89/145 BUGGY BOY 95/145 BUGGLE BOBBLE 95/145 BARBARIANS 89/139 CHAMPIONSHIP SPRINT 120/169 CHAIN REACTION 95/149 CHESSMASTER 2000 120/195 CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 120/199 COMBAT SHOOT 89/145 CALIFORNIA GAMES 89/139 DAN DARE 2 95/145 DEMON STALKER /180 DARK CASTLE /340 DEFENDER OF THE CROWN 130/145 FRIGHTMARE 95/145 FLYING SHARK 89/129 FLIGHT SIMULATOR II. N. FR 490/590 GRYZOR 95/145 GETTYSBURG /390 GUADALCANAL 95/145 GUNSHIP 139/189 GAUNTLET 2 95/145 IMPACT 120/169 INTRIGUE /179 IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145 ICE HOCKEY 110/169 INDIANA JONES 89/139 KNIGHT GAMES 2 95/145 LAST NINJA 99/145 MINI PUT 120/169 MATCH DAY 2 95/145 OCTAPOLIS 99/145 OUT RUN 95/145 POWER AT SEA /180 PLATOON 89/145 PROJECT STEATH FIGHTER 145/195 PROHIBITION 175/175 PSYCHO SOLDIER 95/145 P.H.M. PEGASUS 140/195 PIRATES 145/185 ROLLING THUNDER 95/145 RASTAN SAGA 95/145 RENEGADE 95/145 RYGAR 95/145 ROAD RUNNER 95/145 REVS + 120/169 STRIKE FLEET /180 SUPER STAR SOCCER 95/180 STAR WARS 95/145 SIDE ARMS 89/145 SUPER SPRINT 85/135 STARGLIDER 160/190 PIRATES OF THE BARBARY COAST 89/139 THE TRAIN /180 TRAZ 95/145 TASK 3 110/169 TETRIS 95/145 TEST DRIVE 99/149 THE HUNT FOR RED OCTOBER 169/219 TRAILBLAZER 2 95/145 THUNDERCATS 95/145 WARGAME CONSTRUCTION SET /240 WORLD CLASS LEADERBOARD 95/145	COMPILATIONS : LES TRESORS DE U.S. GOLD 110 GAME, SET & MATCH 129 MAGNIFICENT 7 110 HIT PACK 95 HIT PACK 2 95 HIT PACK TRIO 95 6 PACK VOL. 2 95 ARKANOID 2 95 A.T.F. 95 ACE 2 95 ARKANOID 89 BED LAM 95 BASKET MASTER 95 CALIFORNIA GAMES 89 COMBAT SHOOT 95 ENDURO RACER 95 FLYING SHARK 95 F 15 STRIKE EAGLE 120 GAUNTLET 2 95 GRYZOR 89 GUNSHIP 120 GUADALCANAL 95 IMPACT 110 INTERNATIONAL KARATE + 95 INDIANA JONES 95 MATCH DAY 2 89 NIGELL MANSELL 95 OUT RUN 95 P.H.M. PEGASUS 95 PLATOON 89 ROADWAR 89 ROLLING THUNDER 95 RAMPAGE 95 RASTAN SAGA 95 RYGAR 89 RENEGADE 95 ROAD RUNNER 95 SIDE ARMS 95 SUPER HANG ON 95 SUPER SPRINT 95 STARGLIDER 169 SILENT SERVICE 95 TERRAMEX 95 THE HUNT FOR RED OCTOBER 145 TRANTOR 95 WORLD WAR 1 95 WORLD CLASS LEADERBOARD 95	ARMORIK LE VIKING 225 ALBUM EPYX 195 ACE 2 195 ARKANOID 190 ANNALS OF ROME 290 ANCIENT ART OF WAR 350 ANCIENT ART OF WAR AT SEA 430 BED LAM 225 BRUCE LEE 175 BOULDERDASH 2 145 BLUEBERRY 245 BOB MORANE (S.F.) 199 BOB MORANE (CHEVALERIE) 199 BOB MORANE (LA JUNGLE) 199 CRAZY CARS 195 CLASSICS 2 195 CONFLICT IN VIETNAM 245 CRUSADE IN EUROPE 290 CRASH GARRET 269 CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED 245 COMMANDO 390 CHESSMASTER 2000 190 CHAMPIONSHIP GOLF 290 DEFENDER OF THE CROWN 245 DESTROYER 215 FORTUNES DU FOOTBALL 290 FOOTBALL MANAGER 320 FLIGHT SIMULATOR 450 SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM 250 I'UNITE 250 SCENERY JAPAN 250 SCENERY SAN FRANCISCO 250 GRYZOR 185 GALAXIAN 169 GETTYSBURG 390 GUNSHIP 295 GULFSTRIKE 290 ICE HOCKEY 290 IMPACT 179 INFILTRATOR 2 345 JINXTER 245 JET 490 KARATEKA 290 KNIGHT ORC 245 KAMPFGUPPE 350 KING QUEST III 440 L'AFFAIRE VERA CRUZ 225 L'AFFAIRE SYDNEY 225 LAST MISSION 225 LIVINGSTONE 225 LE MAITRE DES AMES 215 LE NECROMENCIEN 195 MICRO SCRABBLE 290 MASQUE + 225 MECH BRIGADE 290 MEURTRES EN SERIE 270 PC 1512 HITS 225 PSI 5 290 POLICE QUEST 245 PROHIBITION 220 PHANTASIE 290 QIN 269 RAD WARRIOR 245 RINGS OF ZILFIN 290 STARFLIGHT 245 STAR LORD 290 SPACE QUEST 2 350 SHANGAI 195 S.D.I. 275 STARGLIDER 195 SILENT SERVICE 225 TURBO DRIVER 225 TETRIS 195 THE HUNT FOR RED OCTOBER 225 TAU CETI 195 TEST DRIVE 350 ULTIMA 3 225 ULTIMA 4 225 WIZBALL 185 WIZARD CROWN 245 WORLD TOUR GOLF 185 WORLD CLASS LEADERBOARD 450	ACADEMY 249 ALTERNATIVE WORLD GAMES 195 ALBUM EPYX 239 ARKANOID 230 BRIDGE 5.0 290 BLACK LAMP 195 BILL PALMER 225 BUBBL' BOBBLE 175 BIVOUAC 180 BARD'S TALES 225 BARBARIAN (PSYNOISIS) 195 BARBARIAN (PALACE SOFT) 140 CHECKMATE 120 CALIFORNIA GAMES 290 CHIMERA 225 CATCH 23 225 CRAZY CARS 225 DIEUX DE LA MER 195 DARK CASTLE 260 DONGEON MASTER 245 DEJA VU 285 DEFENDER OF THE CROWN 269 EYE 195 ENDURO RACER 145 EAGLE NEST 185 FORMULA 1 GRAND PRIX 175 F15 STRIKE EAGLE 195 FLIGHT SIMULATOR II NF 345 GUNSHIP 239 GAUNTLET 165 GOLDRUNNER 185 GOLDRUNNER 2 225 GUILD OF THIEVES 185 HOT BALL 225 IRON LORD 285 IMPACT 140 INDIANA JONES 165 JASON ET LA TOISON D'OR 225 JUMP JET 245 KING QUEST TRIPLE (1, 2 et 3) 290 L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD 225 L'AFFAIRE 225 LEADER BOARD 175 MANHATTAN DEALER 225 MACH 3 195 MARBLE MADNESS 195 MANOIR DE MORTVILLE 175 OIDS 245 OUT RUN 195 PREDATOR 225 PRESIDENT ELECTION 88 245 POLICE QUEST 225 PIRATES OF THE BARBARY COAST 149 PROHIBITION 179 PHANTASIE 3 235 PAWN 220 QUEST 225 ROCKET RANGER 295 ROCKFORD 245 RAMPAGE 169 ROAD RUNNER 175 ROADWAR EUROPA 245 SUPER HUEY 190 SHADOWGATE 350 SLAYGON 185 SPY VS SPY 145 SPACE QUEST 2 225 SPACE SPRINT 140 STAR WARS 175 STAR TREK 175 SENTINEL 175 SILENT SERVICE 215 THE THREE STOOGES 295 TERRAMEX 195 TETRIS 185 TEST PRIVE 295 THE HUNT FOR RED OCTOBER 225 TANGLEWOOD 185 TRAUMA 225 TERRORPDS 195 U.M.S. 225 WARGAME CONSTRUCTION SET 225 WIZBALL 195 WINTER OLYMPIADE 88 195 WIZARD CROWN 235 XENON 185	
			ATARI XL/XE		
			ACE OF ACES 99/149 ARKANOID 95/145 AIRWOLF 95/... BASIL DETECTIVE 110/160 CRUSADE IN EUROPE 120/169 COLOSSUS CHESS 4.0 120/169 DRUID 120/169 GAUNTLET 95/145 ENCOUNTER 120/169 F 15 STRIKE EAGLE 120/169 GUILD OF THIEVES /210 GREEN BERET 95/... INTERNATIONAL KARATE 95/149 KNIGHT ORC 189/195 L'ENIGME DU TRIANGLE /190 LEADER BOARD 95/145 MIG ALLEY ACE 120/169 MIRAX FORCE 110/169 NATO COMMANDER 120/... NINJA 69/... PIRATES OF THE BARBARY COAST /149 SPY VS SPY 3 120/180 SPITFIRE 40 120/169 SPITFIRE ACE 120/169 SOLO FLIGHT 2 120/169 SILENT SERVICE 95/145 TUER N'EST PAS JOUER 110/169 THE PAWN /199 TOMAHAWK 110/169		

NTUT



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

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

AMIGA	APPLE	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
AMEGAS 245	APPLE 265	CONSOLE SEGA : 790	CONSOLE NINTENDO : 1190	ATARI ST : 2990
ART OF CHESS 249	AUTODUEL 290	+ HANG ON 290	+ 2 JOYSTICKS 4480	520 STF + MONITEUR MONO 5490
ALTERNATE REALITY 240	ALTERNATE REALITY (CITY) 260	+ 2 MANETTES DE JEUX 290	+ CABLE PERITEL 4990	520 STF + COULEUR SC1425 4790
BACKLASH 295	ALTERNATE REALITY (DUNGEON) 390	+ CABLE PERITEL 590	+ SUPER MARIO BROS 5990	520 STF + COULEUR 8801 6990
BALANCE OF POWER 199	B 24 390	OFFRE SPECIALE N.1 :		1040 STF 7490
BARBARIANS 225	BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 390	CONSOLE SEGA	JEUX :	
BARD'S TALES 290	BATTLE IN NORMANDY 590	+ CHOPLIFTER 215	BALLOON FIGHT 215	
CALIFORNIA GAMES 245	BARD'S TALE 2 590	+ ENDURO RACER 215	CLU CLU LAND 215	
CRAZY CARS 350	BATTLE CRUISER 295	+ HANG ON 215	DONKEY KONG 215	
DESTROYER 290	COLONIAL CONQUEST 290	+ 2 MANETTES DE JEUX 215	DONKEY KONG JR 215	
DARK CASTLE 345	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 390	+ CABLE PERITEL 1150	DONKEY KONG 3 215	
DEJA VU 315	CALIFORNIA GAMES 320	OFFRE SPECIALE N.2 :	EXITBIKE 215	
DEFENDER OF THE CROWN 190	COMMANDO 330	CONSOLE SEGA	GOLF 215	
ESMERALD MINES 195	CHESSMASTER 2000 290	+ PISTOLET PHASER 215	ICE CLIMBER 215	
EAGLE NEST 295	DONDRA 250	+ MARKSMAN SHOOTING 215	KUNG FU 215	
FOOTMAN 145	DAMBUSTER 290	+ TRAP SHOOTING 215	MARIO BROS 215	
FEUD 390	DECISION IN THE DESERT 320	+ SAFARI HUNT 215	MACH RIDER 215	
FAERY TALES ADVENTURE 325	DESTROYER 350	+ HANG ON 215	PRO WRESTLING 215	
FLIGHT SIMULATOR 2 230	ETERNAL DAGGER 190	+ 2 MANETTES DE JEUX 215	POPEYE 215	
SCENERY DISK N° 7 230	GETTYSBURG 199	+ CABLE PERITEL 1199	PINBALL 215	
SCENERY DISK N° 11 190	GALAXIAN 230	PISTOLET PHASER +	SLALOM 215	
GALACTIC INVASION 245	GUILD OF THIEVES 490	MARKSMAN SHOOTING	SUPER MARIO BROS 215	
GARRISON 230	FLIGHT SIMULATOR 2 230	- TRAP SHOOTING 215	SOCCER 215	
GOLDEN PATH 99	F15 STRIKE EAGLE 320	- SAFARI HUNT 449	TENNIS 215	
GRID START 215	IKARI WARRIOR 295	JEUX :	URBAN CHAMPION 215	
GOLDRUNNER 189	INDODOR SPORT 490	AFTER BURNER 295	VOLLEY BALL 215	
GUILD OF THIEVES 290	INFILTRATOR 2 230	ALEX KIDD 195	WRECKING CREW 215	
INDOOR SPORT 140	JET 260	ACTION FIGHTER 195		
IMPACT 225	SCENERY DISK 1 a 7 1/2 unités 320	ASTRO WARRIOR / PIT POT 195		
INSANITY FIGHT 145	SCENERY DISK N. 11 390	ALIEN SYNDROME 195		
KARTING GRAND PRIX 290	KARATEKA 295	BANK PANIC 149		
KING OF CHICAGO 225	KING QUEST 3 190	BLACK BELT 195		
KARATE KID 2 290	KUNG FU MASTER 350	CHOPLIFTER 195		
KING QUEST TRIPLE PACK 120	MECH BRIGADE 520	ENDURO RACER 149		
LAS VEGAS 230	MARBLE MADNESS 390	F16 FIGHTER 249		
LITTLE DRAGON 215	MOEBIUS 290	FANTASIE ZONE 195		
LEADER BOARD 225	PIRATES 390	FANTASIE ZONE 2 249		
MERCENARY 245	PANZER STRIKE 290	GLOBAL DEFENSE 195		
MISSION ELEVATOR 195	P.H.M. PEGASUS 250	GREAT GOLF 195		
MARBLE MADNESS 120	PHANTASIE 1 210	GANGSTER TOWN 149		
NINJA MISSION 390	PHANTASIE 2 345	GHOST HOUSE 195		
PERSECUTOR 430	PHANTASIE 3 290	KUNG FU KID 149		
PORT OF CALL 195	REALM OF DARKNESS 290	MY HERO 249		
POWERPLAY (FRANCAIS) 290	RING OF ZILFIN 210	OUT RUN 195		
PHANTASIE 3 245	RAD WARRIOR 345	PRO WRESTLING 249		
PHANTASIE 3 245	SONS OF LIBERTY 390	QUARTET 195		
ROADWAR 290	STREET SPORT BASEBALL 260	RESCUE & MISSION 249		
ROADWAR EUROPA 245	SPY VS SPY 3 290	ROCKY 195		
STAR WARS 195	SHARD OF SPRING 190	S.D.I. 149		
SUPER HUEY 390	SHILOH 350	SPY VS SPY 195		
STELLAR CONFLICT 249	SKY CRAZED 290	SECRET COMMAND 149		
SHADOW GATE 335	SPINDIZZY 240	SUPER TENNIS 249		
SILENT SERVICE 245	SUBBATTLE SIM 190	SPACE HARRIER 149		
SINBAD 245	SKYFOX 290	SHOOTING GALLERY 149		
STARGLIDER 240	SPY VS SPY 290	TEDDY BOY 149		
TERRAMEX 185	SOLO FLIGHT 285	TRANSBOT 195		
TETRIS 185	STARGLIDER 290	THE NINJA 195		
TIME BANDIT 225	SILENT SERVICE 260	WORLD SOCCER 195		
THE HUNT FOR RED OCTOBER 99	SUMMER GAMES 260	WORLD GRAND PRIX 195		
THAI BOXING 195	SUMMER GAMES 2 260	WONDERBOY 249		
TERROR PODS 325	THUNDERCHOPPER 190	ZAXXON 195		
TEST DRIVE 335	TRIPLE PACK 360	ZILLION 2 195		
UNINVITED 295	THE PAWN 260	ZILLION 195		
VYPER 195	ULTIMA 3 390			
WINTER OLYMPIADE 88 350	WARSHIP 350			
XENON 195	WORLD CLASS LEADERBOARD 260			
	WINTER GAMES 350			
	WIZARD CROWN 350			

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

à adresser
exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



NOM _____ TITRES _____ PRIX _____

ADRESSE _____

TÉL. _____

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

Précisez votre ordinateur de jeux Cassette Disk - TOTAL à payer _____

Règlement : je joins cheque bancaire C.C.P mandat-lettre C.B

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

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX ATARI ST ATARI XL AMSTRAD APPLE AMIGA C64 SPECTRUM

Date d'expiration - / - Signature _____

IL A LANCÉ VOYAGER 10 !



Commandant ! Commandant ! Un message radio non identifié sur le canal B ! L'analyseur de spectre avait repéré l'émission. Le commandant ordonna la recherche de fréquence automatique. Sur l'écran de contrôle, l'image apparut, celle d'un homme qu'ils ne connaissaient pas.

Identification ! ordonna le commandant. La réponse ne se fit pas attendre. Parlant d'une voix calme et posée, l'inconnu se présenta.

- Ne vous affolez pas, je suis Didier Arnaud, et c'est grâce à moi que vous êtes à bord de Voyager 10 !
- Grâce à vous ? Vous me semblez bien jeune !
- J'ai pourtant 26 ans !
- Et que faites-vous, au juste ?
- Eh bien, je suis programmeur et j'ai aussi quelques talents de graphiste.

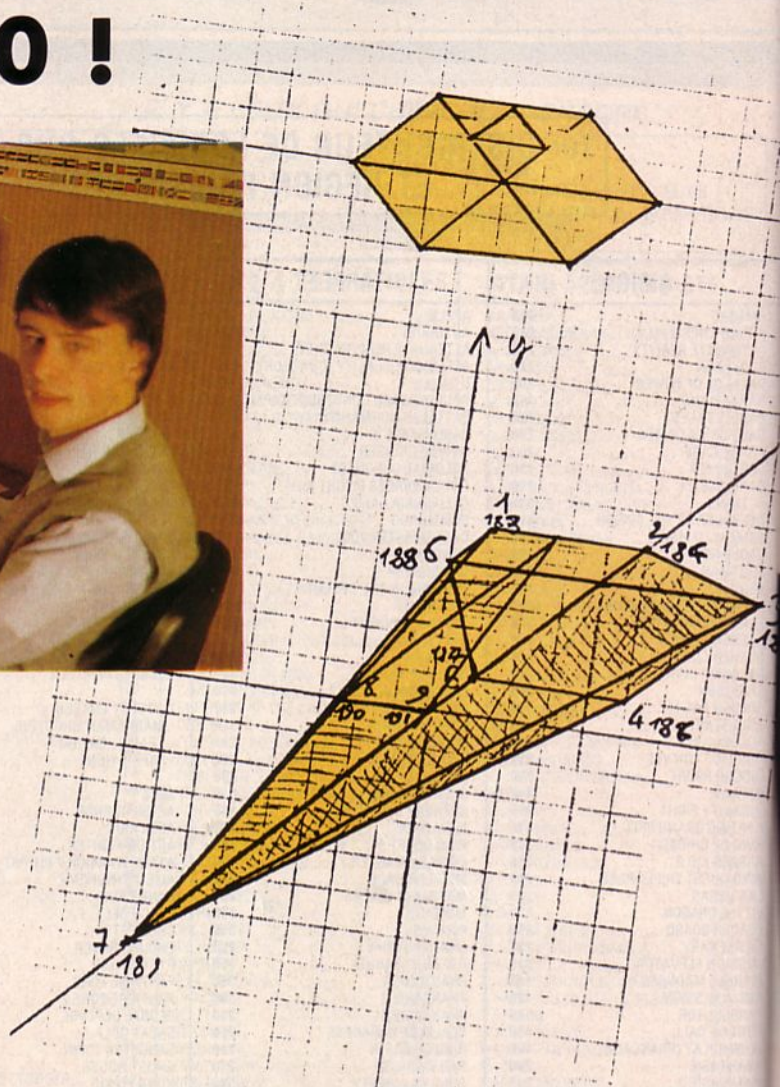
Le scénario, il l'a conçu de toutes pièces en bon passionné de science-fiction.

Ce faisant, Didier Arnaud n'avait pas tout dit. Le visage présent à l'écran est, en fait, celui du père du programme "Voyager 10".

Le scénario, il l'a conçu de toutes pièces en bon passionné de science-fiction, films et BD qu'il est. Ses références ? Il s'est inspiré des thèmes de "Star Trek" ou autre "2001, l'Odyssée de l'espace".

Le commandant, de son côté, semblait incrédule, regardant autour de lui le vaisseau qu'il pilotait.

- C'est impossible, mon vieux, vous n'avez pas fait cela tout seul !

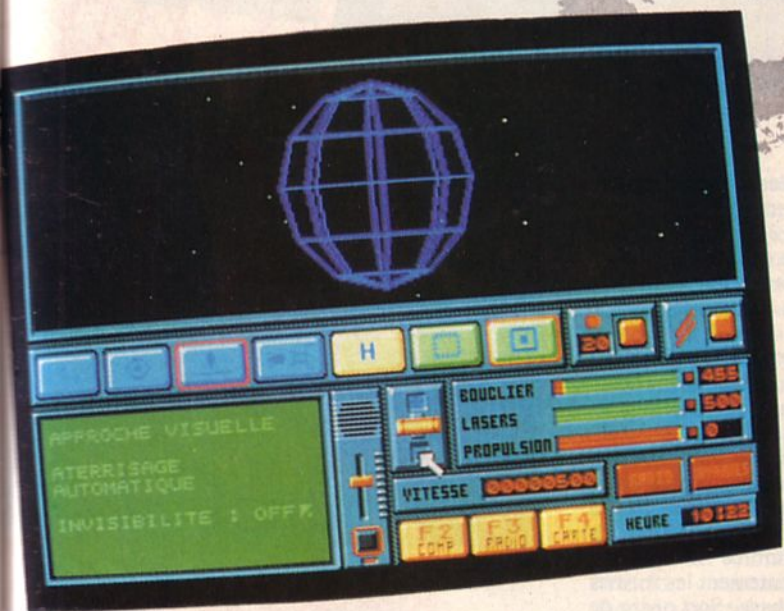
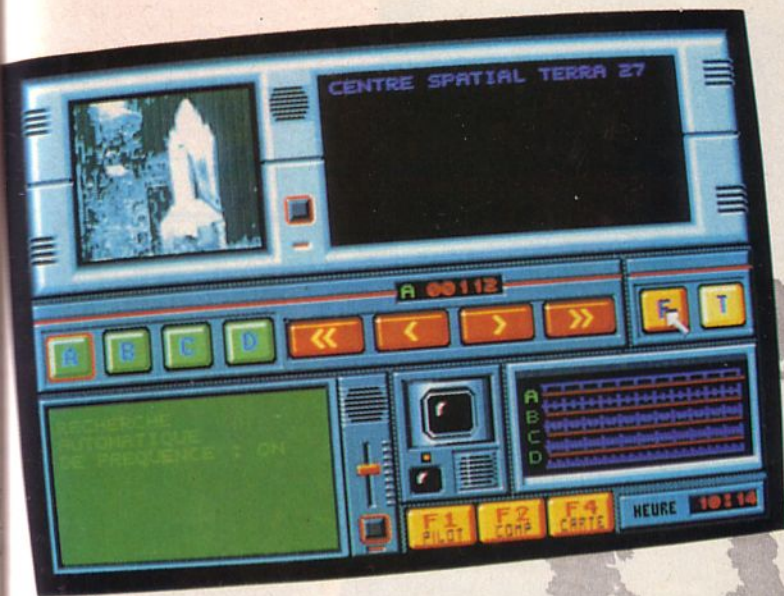


- Et pourtant, c'est vrai ! Ce n'est pas mon coup d'essai car j'avais déjà travaillé, auparavant, sur le projet "Blue War III".

Le commandant se souvint : il avait entendu parler de cette remarquable simulation de guerre sous-marine. La voix continuait :

- J'ai d'abord participé à la finition de ce logiciel sur Thomson, notamment par l'écriture d'une routine assembleur gérant l'animation des bateaux. Ensuite, j'ai écrit le programme sur Amstrad CPC puis sur Atari ST.

Curieux de nature, le commandant demanda à son second d'interroger l'ordinateur central de la Fédération, tout en poursuivant sa conversation. La réponse vint rapidement : - Didier Arnaud a fait ses débuts sur TRS 80 et Apple II. Doué en graphismes, il trouve du travail chez Free Game Blot pour aider à la finition des jeux. Quelques mois plus tard, il programme "Blue War III" et s'attaque ensuite à "Voyager 10"...



Le commandant interrompt la liaison : il en savait désormais assez.

- **Dites-moi, qu'est-ce qui vous a fait choisir la programmation sur Atari ?**

- J'ai eu un 520 ST, à titre personnel, puis un Amiga 1000. Très vite, j'ai été déçu par le manque d'informations concernant cette machine et le peu de langages performants. J'ai opté alors pour un Atari 1040. Avantage ? Beaucoup d'utilitaires et de langages au service du développeur.

- **Le projet "Voyager 10" vous a pris beaucoup de temps ?**

- 6 mois environ. Un pour écrire le scénario, 2 pour créer les graphismes sur papier d'abord et 3 à 4 mois pour l'essentiel de la programmation. "Voyager 10" est écrit en GFA BASIC compilé (le source fait 140 K...) et les animations sont en assembleur (environ 30 à 40 K).

J'ai dû amputer un peu le scénario d'origine car il ne restait à la fin que 8 K de libres sur les disquettes ! Ensuite, pour être sûr que vous ne rencontrerez pas, commandant, de problèmes lors de l'utilisation de "Voyager 10", je l'ai confié à des amis afin de le tester sous toutes ses coutures.

Songeur, le commandant pensait au volume de travail accompli en admirant le "design" de sa planche de bord, l'ergonomie des commandes... Tout avait été soigneusement réfléchi !

- **Quels ont été vos problèmes lors de la réalisation du projet ?**

- J'ai surtout été embêté par les différences entre anciennes et nouvelles ROM de l'Atari. "Voyager 10" est entièrement compatible mais ça n'a pas été sans mal. Chez Atari, les gens ignoraient tout des modifs !

J'ai surtout été embêté par les différences entre anciennes et nouvelles ROM de l'Atari.

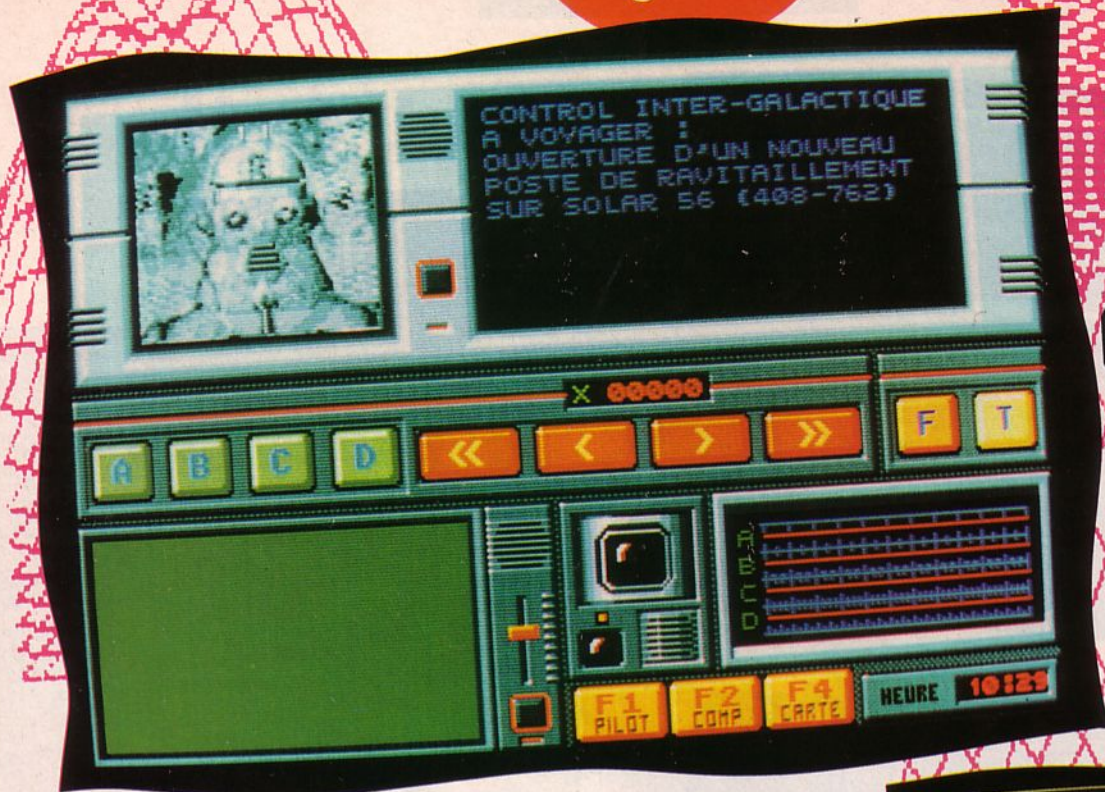
Tout en poursuivant sa route vers Oxo 992, le commandant tentait de maintenir la liaison avec son interlocuteur. Hélas, les communications radio ont leurs faiblesses et, peu à peu, image et voix s'évanouirent dans le néant.

Le commandant ne saura jamais que, informatique mise à part, Didier Arnaud se passionne aussi pour le tennis, le golf et la lecture de BD (SF, évidemment !)...

Dernière minute !

L'ordinateur central de la Fédération a extrait de ses banques de données les informations suivantes.

"Voyager 10" est vendu dans un emballage original, en forme de pyramide et, sur une face, on trouve le dessin symbolique conçu par les terriens pour faire connaître leur planète et leur race. Prochainement, le jeu sera adapté sur Amiga. Sa qualité a permis à Free Game Blot, son éditeur, de décrocher d'importants marchés sur l'Europe, grâce à la diffusion par Mirrorsoft et sur les Etats-Unis où il est d'ores et déjà confié à Spectrum Holobyte. ◆



AVANT
PREMIERE

VOYAGER 10

Free Game Blot
Exploration Spatiale

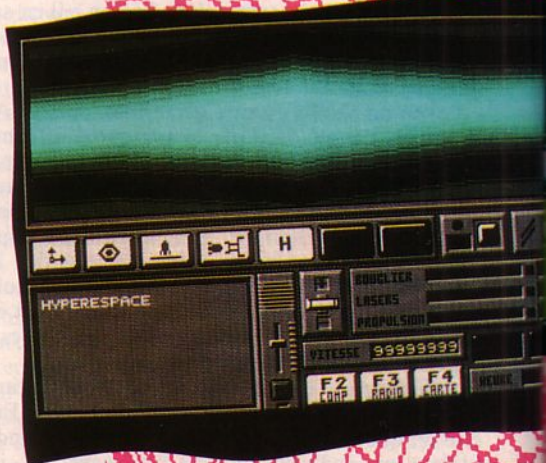
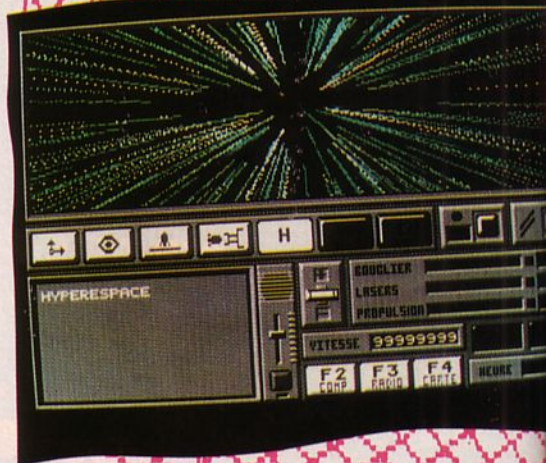
En prenant place avec les 2 autres membres d'équipage aux commandes de Voyager 10, dans le cadre d'une mission habituelle d'exploration pour le compte de la Fédération, le commandant Waitfor ne se doutait pas des péripéties qui l'attendaient. C'était sa 69ème mission en cette fin de 21^e siècle. Leur but : explorer les planètes inhabitées pour y fonder des bases avant que les Cybors ne s'y installent.

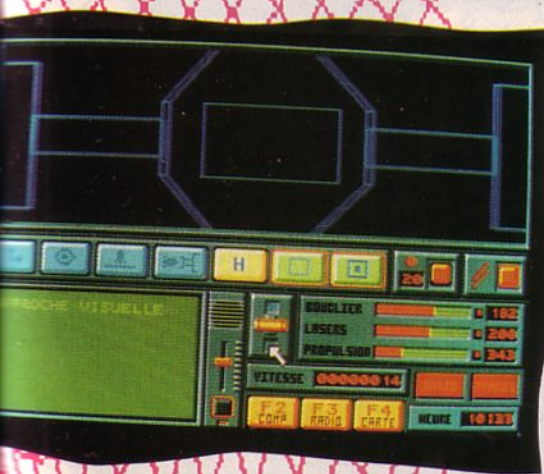
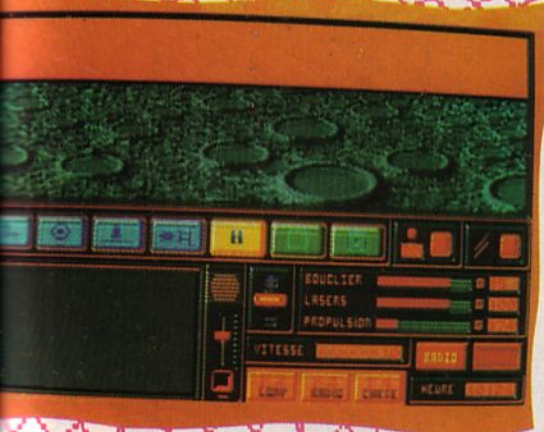
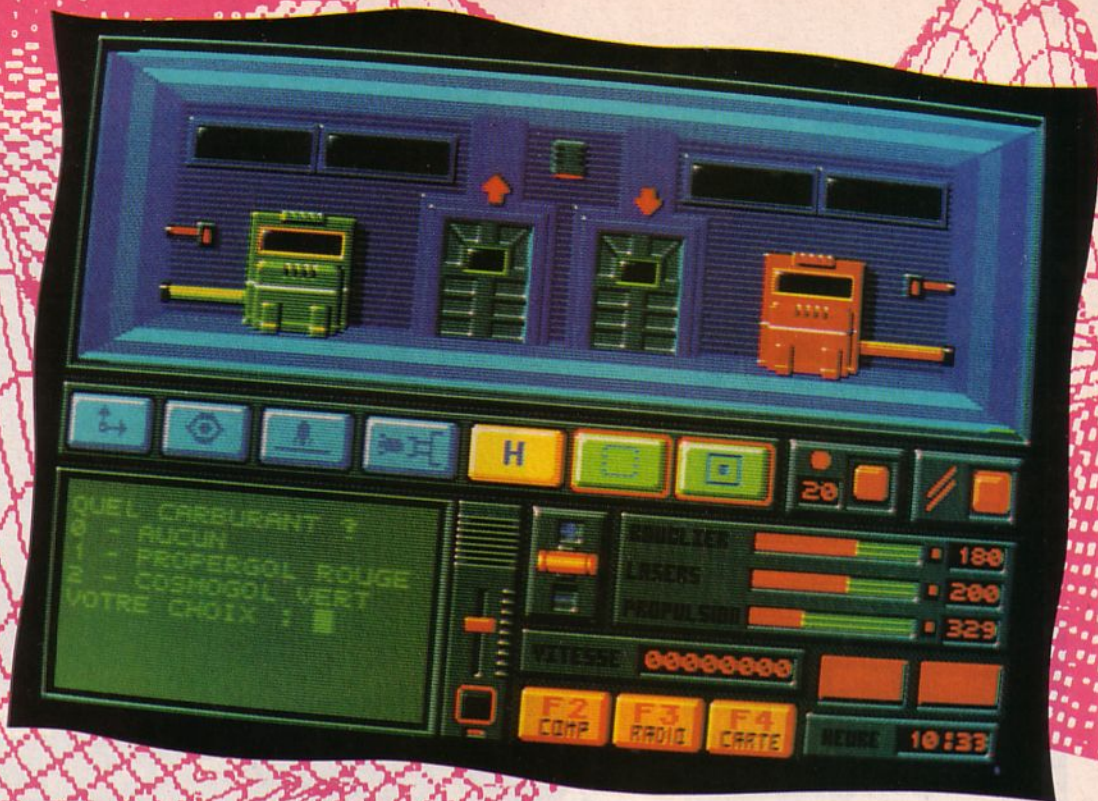
Son premier souci fut d'initialiser correctement l'ordinateur de bord, un XCRAV de la 3ème génération. Cette machine, d'une puissance colossale, devait être surveillée régulièrement car elle contrôlait tous les systèmes de bord. Après avoir tapé son code confidentiel, Waitfor appuya sur le poussoir Reset et Frox (c'était le nom donné amicalement au XCRAV) lui répondit par un Ready rassurant. Il contrôla par un DIR le contenu du disque dur puis tapa SYS, afin de vérifier Frox. Son taux de fiabilité était, ce matin, de 97%.

Rassuré, Waitfor ordonna la programmation sur la radio de bord des

fréquences allouées à la mission : l'une pour communiquer avec le centre Spatial Terra 27, l'autre avec la base lunaire Delta 6, la 3ème avec le siège de la Fédération. Il avait pris pour habitude de conserver libre le 4ème canal.

Waitfor prépara ensuite sa check-list avant décollage. Les bilans de répartition d'énergie entre les boucliers de protection, les lasers et les propulseurs étaient corrects. Le voyant "AVARIES" éteint signalait que tout allait bien. Le commandant déclencha la séquence de décollage. Par les hublots, les membres d'équipage virent s'éloigner lentement les formes rassurantes de la base. Son ordre de mission prévoyait une navigation vers Lunar 534, située dans le quadrant 414-765. Cette planète neutre semblait propice à l'installation d'une base de la Fédération. En quelques secondes, Voyager 10 fut transportée à une vitesse gigantesque. Waitfor commanda la mise en place des boucliers protecteurs : simple précaution ! Ensuite, il demanda la localisation de la planète et annula, au moyen de son manche, les écarts en X et Y. La distance était de 655 unités : à peine 2 minutes de vol ! Il fit appel à Frox pour commander un transfert d'énergie en prévision de l'atterrissage. A moins de 300 unités, Voyager 10 entra dans un champ de mines. Instantanément, le commandant reprit le manche pour les éviter. Rien ne laissait prévoir ces embûches... Il réduisit sa vitesse près de Lunar 534. La planète n'étant pas dotée du systè-





me d'approche automatique, Waitfor accepta l'approche manuelle et commanda la manœuvre. Les lasers étaient armés : on ne sait jamais ! Il toucha la sol à moins de 5m/s.

Pendant plus d'une heure, l'équipage procéda à des analyses de la surface avant de repartir pour une escale intermédiaire, destinée à refaire le plein d'énergie. Arrivé sur la base spatiale, Waitfor réduisit la vitesse pour introduire Voyager 10 dans le sas, manœuvre qu'il maîtrisait parfaitement après des heures d'entraînement. L'ordinateur gérant la station automatique lui souhaita la bienvenue et Waitfor commanda du Propergol Rouge. Dix minutes plus tard, il se séparait de la station et naviguait vers sa base lorsque le voyant "RADIO" s'alluma. Pour une fois, ce n'était pas une banale annonce d'une rencontre de Punks sur Oxo 992. Non, l'heure était plus grave : on signalait une forte concentration de vaisseaux Cybors près de Silo 244. Au même instant, le voyant "AVARIES" s'alluma à son tour. Frox décela une panne du système d'atterrissage automatique. Waitfor en profita pour réinitialiser Frox dont le taux de fiabilité avait baissé.

Le passage en hyperspace s'effectua comme d'habitude mais dès lors, Terra 27 perdit à tout jamais le contact. Le siège de la Fédération finit par se résigner et par déclarer dans un communiqué envoyé à toutes les bases, Voyager 10 perdue "corps et biens".

Testé sur ATARI ST

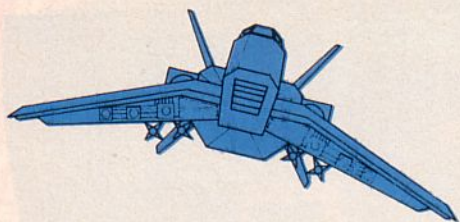
Fiche technique

Free Game Blot nous a confié une préversion de Voyager 10 dans laquelle il restait des petits détails à corriger : quelques fôtes d'orthographe, notice définitive à rédiger et musique de présentation absente. Pour le reste, nous n'avons pas été déçus : on attendait Voyager 10, appâtés par une démo reçue il y a quelques mois. Le jeu propose une exploration spatiale qui s'étale sur près d'un millier de quadrants. L'intérêt est ménagé ! On ne risque pas de se lasser trop rapidement...

Techniquement, on notera la qualité de la réalisation, avec un souci des détails : radio/téléviseur où l'image se brouille pendant la recherche, système de traduction pour les émissions codées, computer capricieux (il y a même un casse-briques sur son disque dur). Le pilotage de la sonde est facile, par l'intermédiaire du joystick et de la souris.

Les graphismes sont bons et les animations rapides : vaisseaux, mines, planètes et bases apparaissent en 3D "fil de fer".

Des effets sonores ponctuent le jeu d'où l'humour n'est pas absent, ce qui n'est pas désagréable. On aura beaucoup de plaisir à jouer avec Voyager 10 et à découvrir le monde que nous offre Free Game Blot. (Fonctionne sans problème sur ST nouvelle ROM).



Echelon

Access Software
Simulation Aventure Spatiale

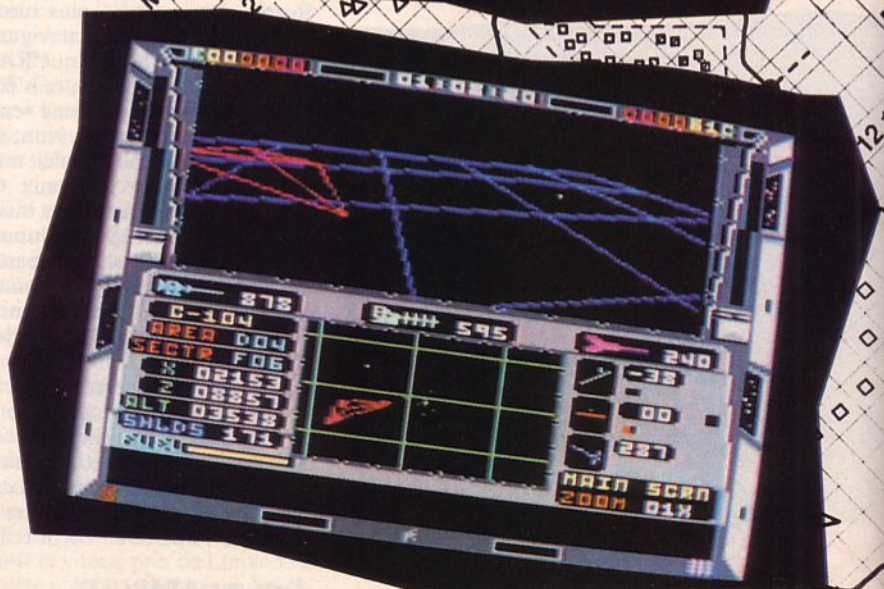
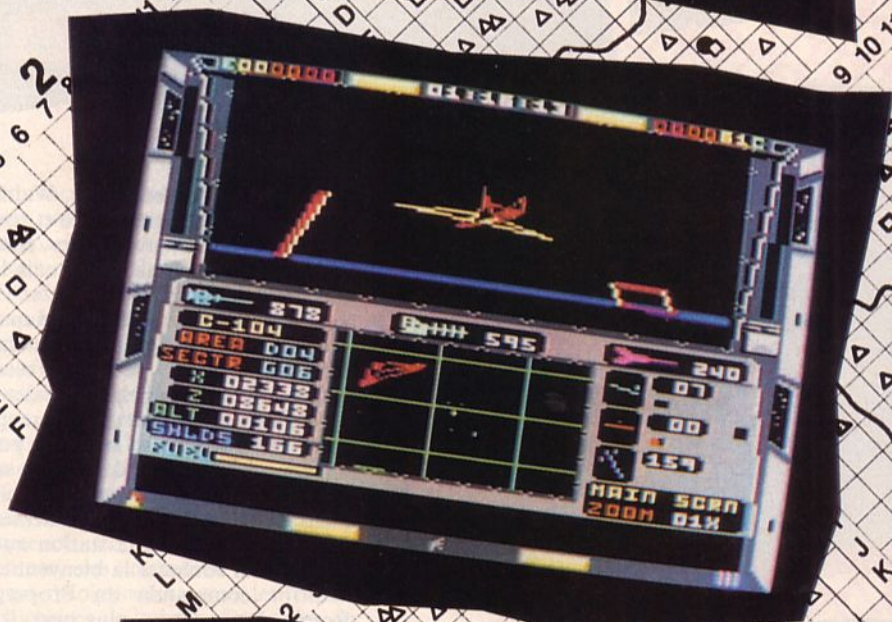
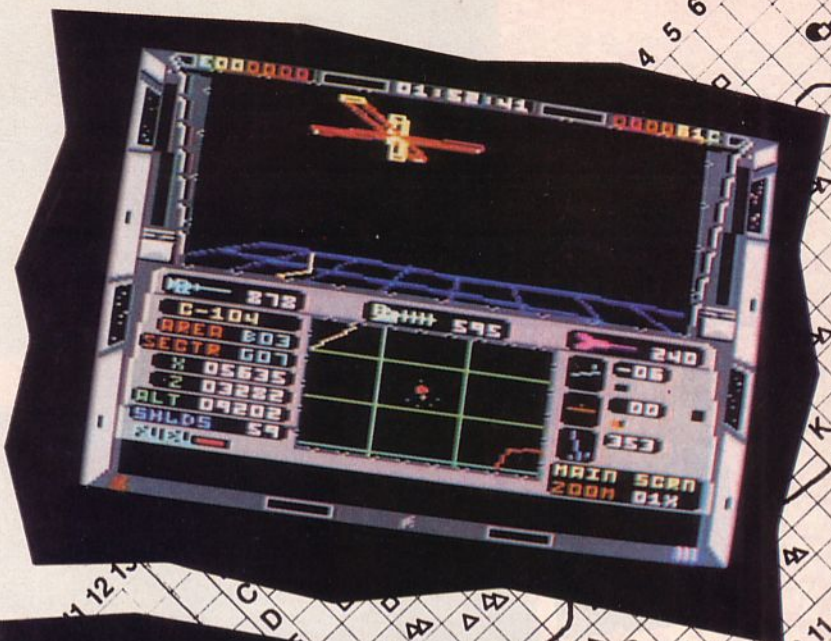
Comme tous les jours, Brent se préparait pour une mission d'entraînement en compagnie de Doug son instructeur. Le vaisseau, un C-104 Light Cruiser, appartenait aux forces de l'ISF (International Space Federation). Cette mission entrait dans le cadre du projet Echelon visant à anéantir, depuis la planète Isis, les vagues d'attaques de pirates de l'espace.

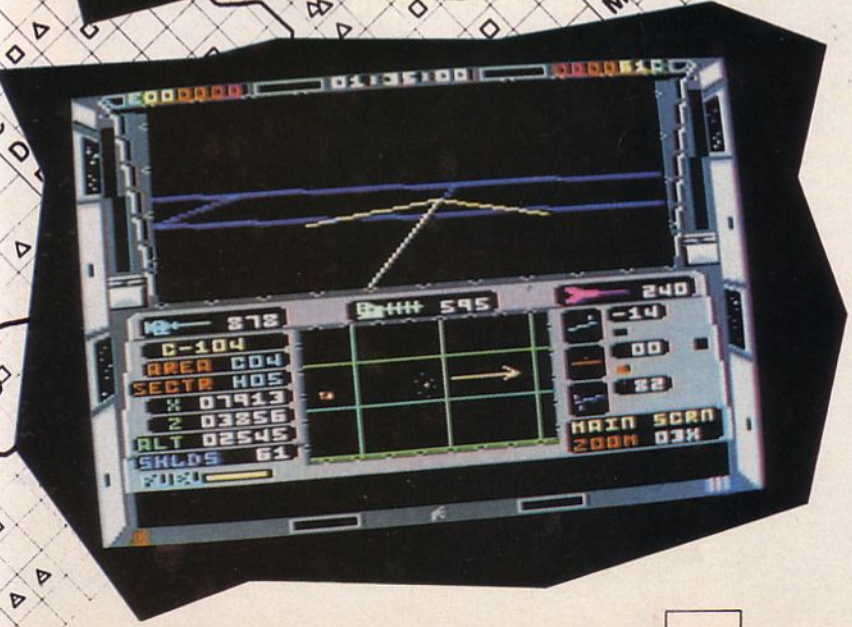
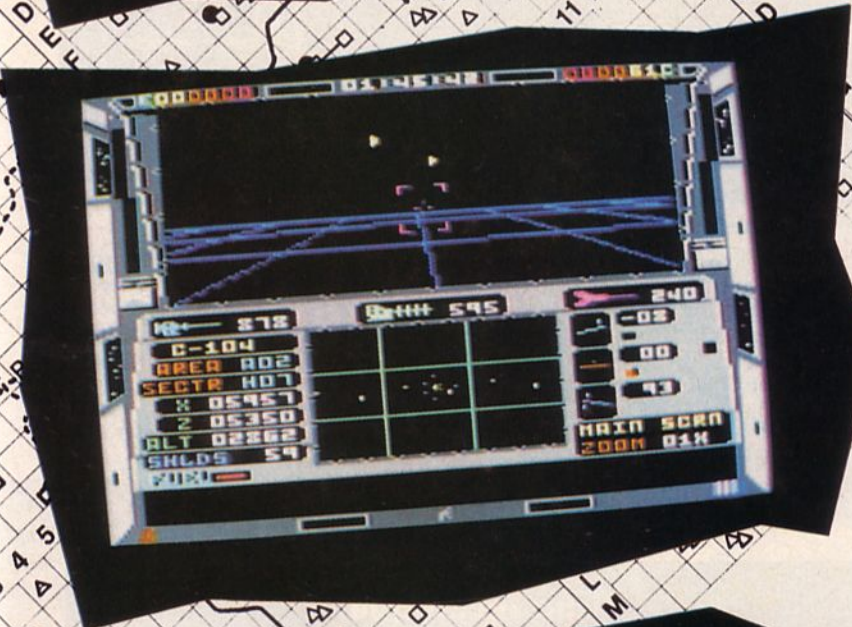
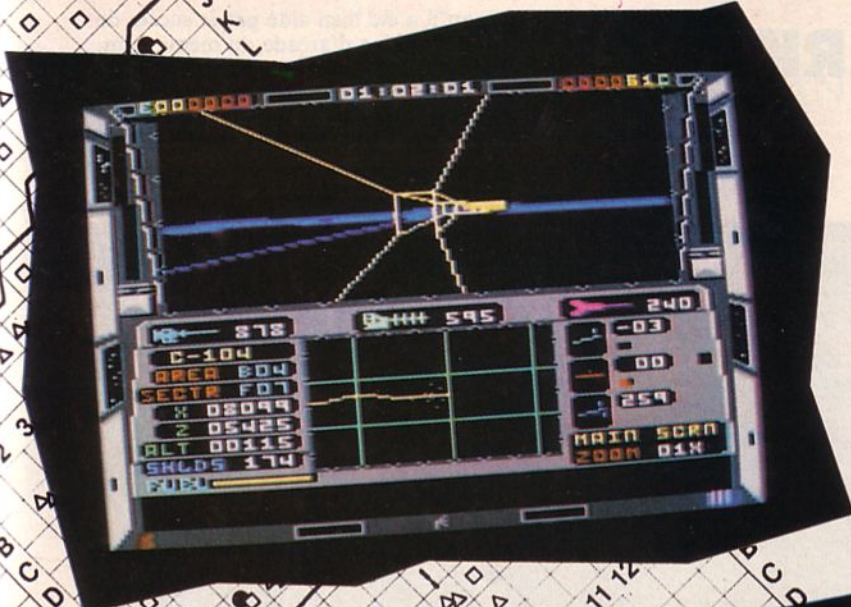
Avant Brent, d'autres pilotes, confirmés eux, avaient exploré une bonne partie d'Isis et renseigné les cartes topographiques qu'il allait utiliser pour sa mission. Seules, 9 zones parmi 36 avaient été explorées et Brent, en cette fin de stage qui devait faire de lui un pilote opérationnel, allait apprendre à relever et consigner sur une carte tout ce qui pourrait servir de repères.

La mission allait durer 2 heures au cours desquelles Doug allait tester Brent sur ses capacités de pilote ISF. Entraînement au tir sur cibles aériennes et au sol, test de maniabilité dans un tunnel spécialement construit : une véritable hantise pour les pilotes mais une épreuve indispensable pour maîtriser pleinement le C-104 et... rentrer dans la base spatiale par l'un de ses 4 couloirs étroits. Doug avait également prévu une séance de "Touch-and-go" à l'issue de laquelle Brent devrait arrêter le C-104 et manipuler la sonde robotisée qui l'équipe.

En coiffant son casque et en ajustant le micro-rail contre ses lèvres, Brent procéda à la reconnaissance vocale imposée par l'ordinateur de bord. Ce dispositif commandait également le système d'armes et déclenchait les tirs à la voix, faisant ainsi gagner quelques précieuses millisecondes au pilote. Après avoir mis les contacts, le ronronnement des moteurs propulsa le C-104 hors de la base. Passant en Hyperdrive, Brent gagna la zone "inexplorée" que lui imposa Doug, située en Delta 4.

Volant à une altitude de 2000 pieds, Brent entreprit sa reconnaissance et





commença à renseigner sa carte. Il repéra au secteur Hotel 05 un bâtiment très long. Que pouvait-il abriter ? En Golf 06, une sorte d'obélisque pointait vers le ciel. Dans le secteur Fox 05, une montagne constituait un danger qu'il prit soin de noter. Et ces signes, là, sur une sorte de panneau, ne constitueraient-ils pas un message codé des pirates ?

Tout en exécutant ce vol de contrôle, Brent pensait au jour où il serait lâché en mission de reconnaissance et brûlait d'impatience de partir à la recherche d'indices qui pourraient lui signaler la présence de bases relais pour les pirates. Mais pour l'instant, il lui fallait réussir son test...●

Testé sur C64

Fiche technique

Echelon est l'un de ces "monuments" que l'on n'achète qu'après mûre réflexion... ou après avoir lu un banc d'essai ! Nous avons passé du temps à tester ce jeu car, à notre avis, il est passionnant. On peut considérer Echelon comme un simple simulateur... et jouer avec en "se promenant" ou vivre l'aventure, à la recherche des pirates de l'espace, ce qui demandera des heures et beaucoup de perspicacité pour percer leurs secrets.

Les graphismes et les sons ne sont pas exceptionnels : paysages en fil de fer (tracé "vectoriel" pour les puristes) et illustrations sonores assez rares. Mais la simulation est très belle et le vaisseau n'est pas complexe à piloter ce qui laisse davantage de plaisir à l'exploration.

Un cache-clavier rappelle les commandes essentielles alors que le joystick sert au pilotage. Echelon, c'est aussi l'innovation, grâce au "lipstick", le casque-microphone grâce auquel on commande les tirs... à la voix. Au-delà de l'aspect "gadget", on y trouvera un intérêt certain : les doigts resteront sur le manche pour commander poussée et attitude du vaisseau. Malgré la relative complexité du jeu et l'épaisseur du manuel qui l'accompagne, Echelon peut être abordé en quelques dizaines de minutes par le joueur impatient. Si l'on se prend au jeu de l'exploration, si l'on cherche à percer les secrets des pirates, on se rend vite compte que l'on a fait, en achetant Echelon, un excellent placement : des heures de plaisir et des nuits blanches nous guettent !

TAU CETI

CRL
Aventure/Espace

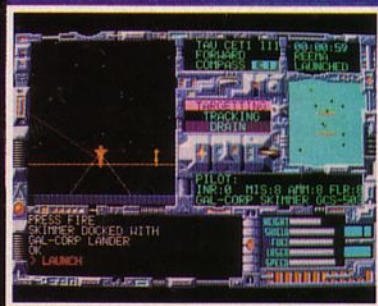
La vie reprenait son cours dans ce désert de Tau Ceti où l'on avait construit en quelques années de nouvelles cités aux noms de Jade, Novia, Botania, Tsula...

Hélas le système de défense devenait dangereux et il fut décidé de le détruire afin qu'il ne fasse courir aucun risque à la population. Pour y arriver, une seule méthode : faire sauter les réacteurs qui se trouvaient un peu partout sur la planète. Notre héros allait-il y parvenir ? C'est ce que vous découvrirez en chargeant ce logiciel. ●

Testé sur ST

Fiche technique

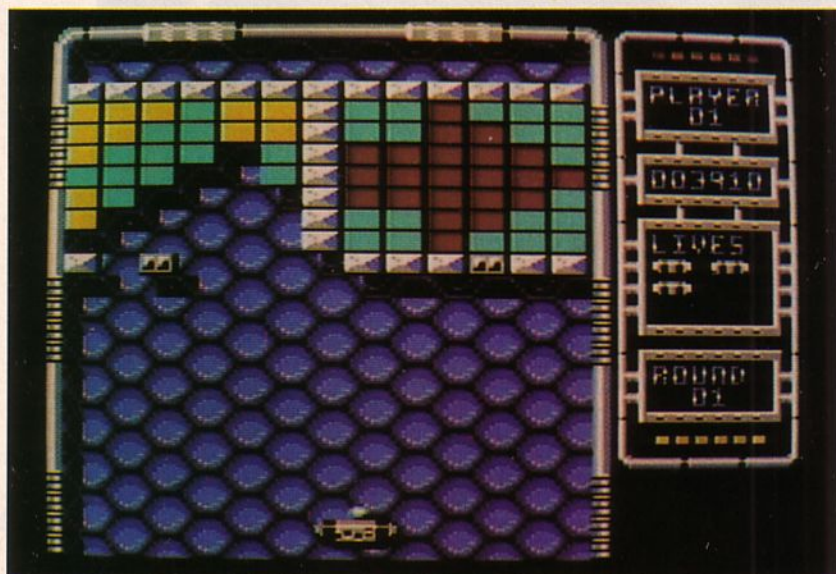
Vérifiez votre armement, contrôlez vos forces, explorez la planète dans ses moindres recoins, détruisez les ennemis, voilà votre programme. Pour ce faire, vous devez utiliser la souris, le joystick et le clavier. N'oubliez pas de garder un œil sur votre tableau de bord, très complet et dont le graphisme est bien détaillé. Lors du vol, vous verrez apparaître dans la fenêtre de gauche un paysage lunaire peuplé de robots étranges. Vous devrez les détruire en utilisant votre laser. Tau Ceti est un jeu qui plaira aux fous d'espace et de stratégie. Pour les autres, il ne constituera qu'un passe-temps occasionnel.



ARKANOÏD 2

REVENGE OF DOH

Imagine
Casse-briques



Il est des casse-briques qui ne "cassent pas des briques", il en existe aussi qui ressemblent à de véritables casse-tête. Et puis, il y a Arkanoid, le grand, le vrai casse-briques, pas encore détrôné aux hits anglais et français : la valeur sûre des casse-briques. Présent sur presque toutes les machines, qui ne l'a pas eu au moins une fois devant les yeux ? Il faut dire

qu'il a été bien aidé par le succès de la machine d'arcade du même nom. Aujourd'hui, l'événement tant attendu des casseurs de briques est enfin arrivé. Il se nomme "Arkanoid, Revenge of Doh" ou "Arkanoid 2" si vous préférez. Nous avons eu, entre

les mains, la version C64 qui est excellente, mais lisez plutôt la fiche technique et commencez à réunir vos économies pour vous offrir ce grand plaisir de casser des briques. (Attention, n'allez surtout pas le chouer sinon, au lieu de casser des briques, c'est à Cayenne que vous iriez casser des cailloux...) ●

Testé sur C64

Fiche technique

La musique, tout à fait à la hauteur de ce qu'on fait de mieux sur C64 laisse présager un super jeu. Après avoir choisi votre nombre de joueurs (1 à 4) et avoir décidé d'utiliser le joystick (c'est plus facile que le clavier), apparaît le 1er tableau d'Arkanoid : entouré de tubulures métalliques, laissant passer, par de petites trappes, des bombes qui modifieront la trajectoire de la balle dès qu'elles entreront en contact avec elle, le mur de briques est composé de deux parties.

En bas, votre raquette qui pourra améliorer ses performances dès qu'elle touchera l'un des éléments libérés par les briques : laser, "duplicateur" de raquette, etc. Bref, rien de bien nouveau à tout ceci. Pourtant Arkanoid 2, malgré sa similitude avec le 1, devrait plaire car il permettra aux joueurs de repartir à la conquête de high-scores. Encore une nouvelle valeur sûre pour votre collection et sans doute, un nouveau titre pour les hits européens.

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE



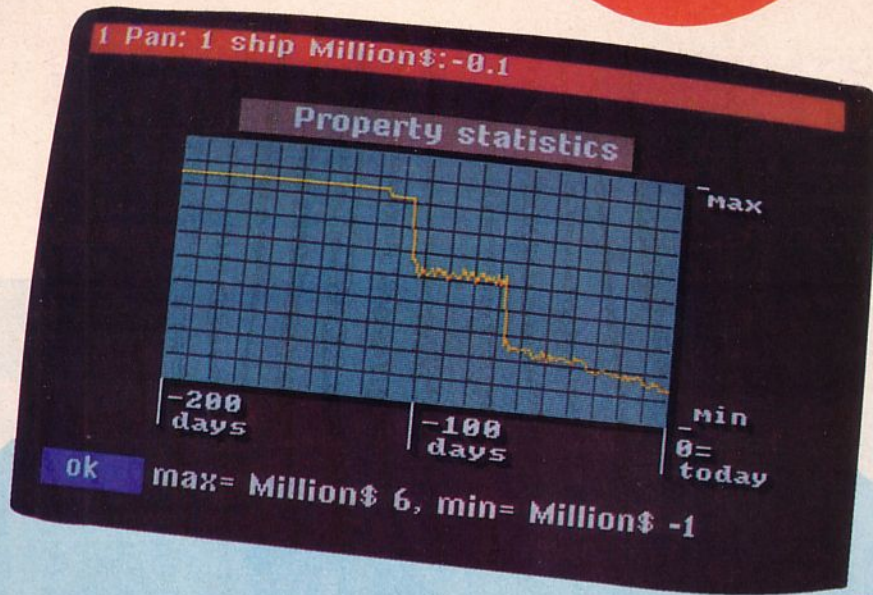
Le plus grand exploit du siècle dernier enfin sur écran, pour rendre hommage au père de l'aventure moderne, Jules Verne. Ce logiciel parsemé de jeux d'arcade est un hymne au progrès.

photos d'écran tirées
de l'AMIGA



logiciel disponible pour
AMIGA - ATARI ST - PC

58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. 43 00 65 64



Ports of Call

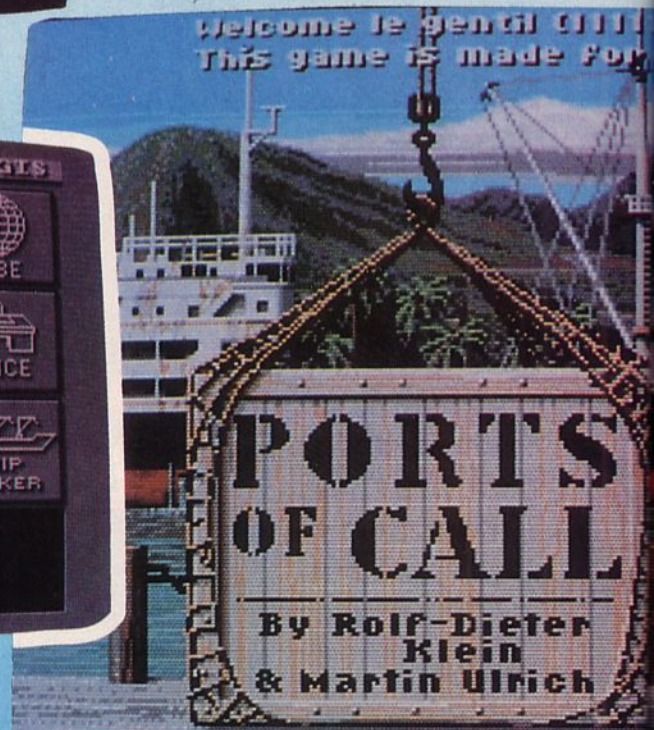
From AEGIS

GLOBE
OFFICE
SHIP BROKER

STOP ACTION

SIMULATION ELAPSED TIME

1 2 3 4 5 6 7
13 WEEKS 0 YRS.

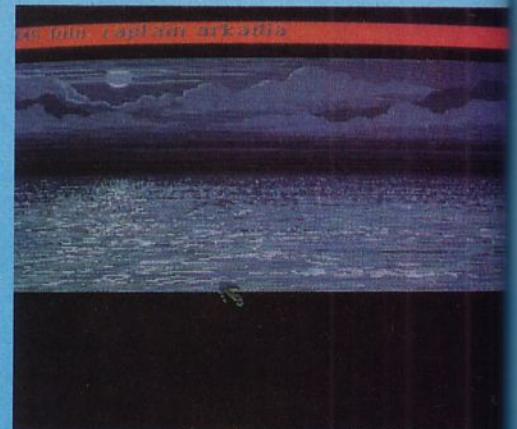


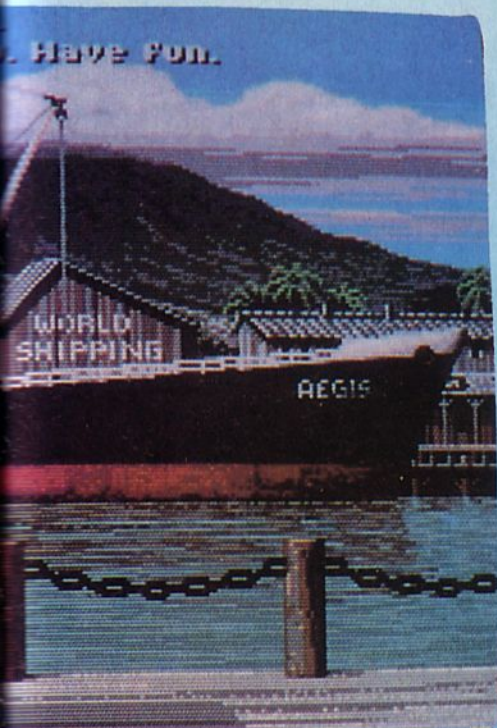
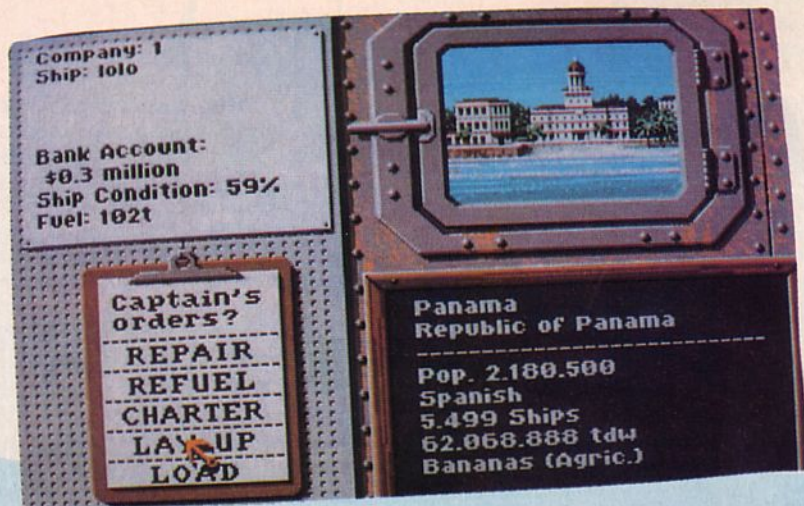
1 Kar: 1 ship Million\$: 2.5

Your ship has docked.
State: 59%
Costs : \$ 18450 per %
Maximum: \$ 756450

Repair how many percent? %

ok cancel

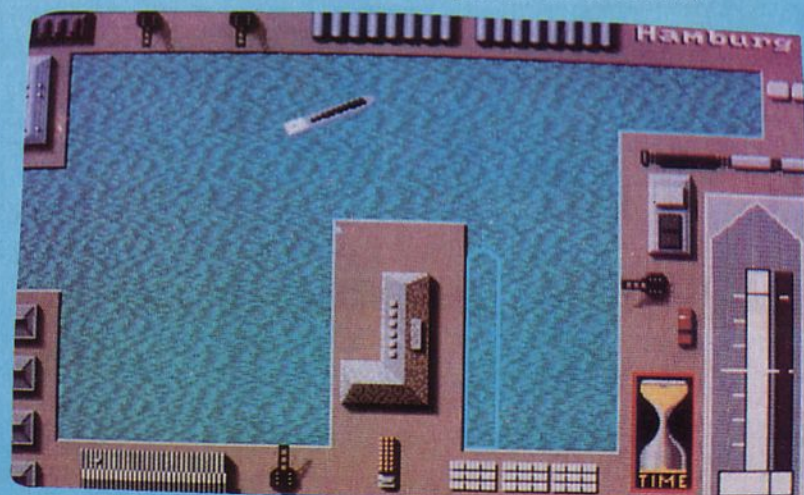




PORTS OF CALL

Aegis
Simulation

Vous êtes-vous parfois senti l'âme d'un navigateur de commerce ? Avec les poches pleines de monnaies de tous les pays et d'adresses des quatre "coins" du globe, les yeux remplis de souvenirs de tempêtes en mer, de fêtes à Karachi, d'heures d'attente lors des visites de la douane... C'est un métier dur, astreignant mais tellement fascinant... Ports of Call vous propose de tenter cette expérience avec tout ce que cela comporte de risques, de joies, d'ennuis. Le programme vous demandera tout d'abord le temps que vous pensez y consacrer : 1 heure, deux, trois ou même une durée illimitée. Choisissez ensuite votre nom, votre compagnie maritime et votre port d'attache. (J'en vois déjà qui pensent battre pavillon panaméen... Ici, il n'y aura guère de nuances entre ces différentes immatriculations si ce n'est leur position sur la Terre...).



Mais pour monter une compagnie maritime il vous faudra acheter un bateau, l'armer et puis prendre le large.

Votre première manœuvre sera la sortie du port. Vous vous rendrez rapidement compte de la difficulté de la tâche. Certains ports ont une configuration suffisamment simple pour que vous y pénétriez ou pour que vous en sortiez sans problème (Hambourg par exemple) mais lorsque vous essaieriez de quitter Alexandrie, vous aurez la subite envie de reprendre des cours de "bateau-école".

La mer ne vous fera pas non plus de cadeaux. Il vous faudra tenir compte de la force des vents sur l'échelle de Beaufort afin d'éviter les grosses tempêtes qui vous coûteraient cher en réparation et en temps perdu...

Bien sûr, vos qualités de négociant seront mises à rude épreuve (tout autant que votre compte en banque !). Ce n'est pas si évident que ça en a l'air de "manager" une importante compagnie maritime ! Bien sûr, certains filous tenteront de jouer un peu trop longtemps avec l'argent de la banque, mais la gloire ne leur sourira pas forcément. Parfois l'honnêteté paiera davantage mais de toutes façons, il vous faudra plus d'un voyage avant de vous permettre de rouler sur les dollars... Bon vent...●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Ports of Call est une très belle réalisation, tant du point de vue graphique que sonore.

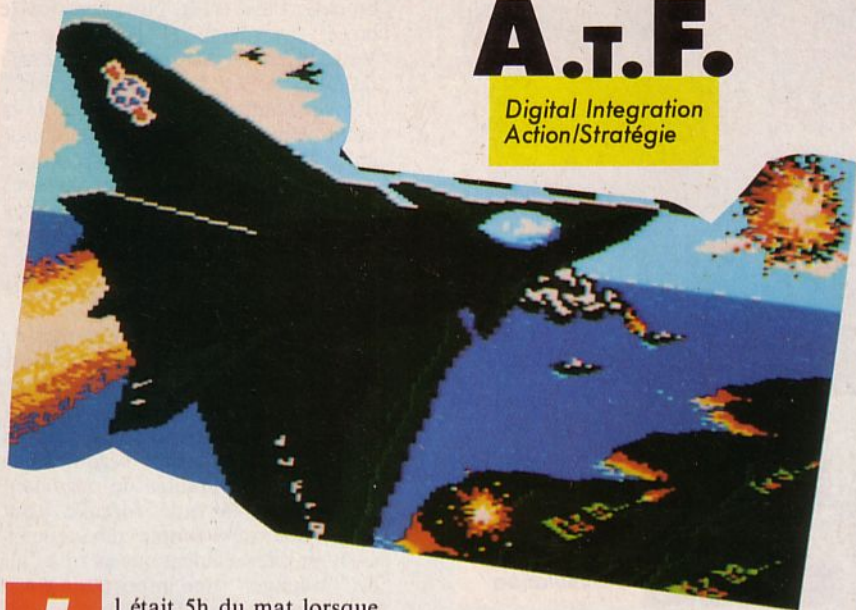
Ce n'est bien évidemment ni un jeu d'arcade, ni une intrigue mais un soft à mi-chemin entre l'aventure maritime et la simulation mercantile. On avait déjà rencontré ce genre de logiciel avec Tai Pan. Mais, bien que le concept soit quasi semblable, la réalisation en est totalement différente. Ici, il vous faudra gérer bon nombre de paramètres afin d'assurer la bonne marche de l'expédition. Alternent alors les scènes de manœuvres portuaires, de navigation en mer (plus rarement) et les différentes étapes de remplissage des citernes, réparation des navires, choix de la destination et de la marchandise, etc.

Ports of Call est un logiciel tout aussi captivant qu'une aventure mais sans doute beaucoup plus enrichissant dans le domaine commercial.

Un excellent soft à vous offrir si vous aimez le travail de longue haleine.

A.T.F.

Digital Integration
Action/Stratégie



Il était 5h du mat lorsque l'alerte se mit à hurler dans les bâtiments. Trois sonneries : un exercice de la plus haute importance allait avoir lieu et il fallait faire très vite. Je sortais quasi-instantanément de mon lit enfilant déjà ma combinaison de combat. Tout le monde était sur le pied de guerre et puis un exercice à cette heure-ci...

Les bottes de vol, le casque : je vérifiais rapidement que mon équipement était complet avant de m'élancer vers la plate-forme de lancement. En courant dans les couloirs qui me semblaient interminables, les haut-parleurs hurlaient : "Annulation-annulation. Ceci n'est pas un exercice, je répète, ceci n'est pas un exercice. Tous les pilotes sont priés de se rendre sur la plate-forme sept, je répète : plate-forme sept !"

J'arrivais enfin dans l'ascenseur de service qui menait à la plate-forme où le colonel Maverick m'attendait.

"Félicitations, vous êtes le premier et vous n'allez pas le regretter Logan, dit-il. Vous allez voler à bord de l'ATF. Malgré tout, vous devrez faire très attention, l'ennemi est déterminé et la moindre erreur, un millième de seconde de retard causerait votre perte. La guerre est déclarée mon vieux, dit-il froidement ! Votre ordinateur vous fera un rapport de situation dès que vous serez à bord. Il n'y a plus une seconde à perdre. Bonne chance à vous".

L'ATF (Advanced Tactical Fighter) est la machine de combat la plus efficace jamais développée.

A peine installé dans le cockpit de l'engin, l'ordinateur me fit un bilan

global des forces en présence et me signala que nous étions presque prêts à décoller. Presque ? Eh oui. J'avais oublié de déterminer mon armement et mon niveau de kérosène. En quelques instants, je fis le plein et m'équipais de missiles Asraam qui se guident manuellement après l'amorçage, de



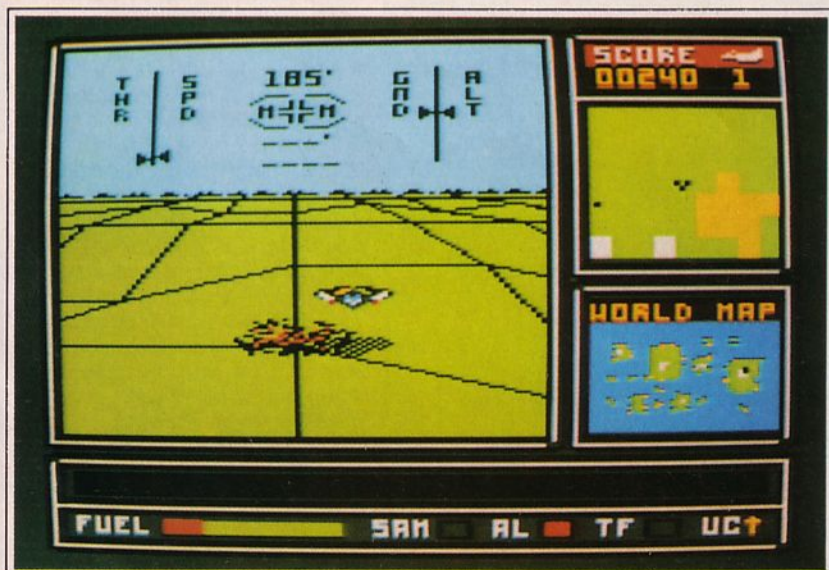
quelques Maverick pour anéantir les forces à terre et de mon canon ultra-rapide pour riposter contre les intercepteurs. J'étais fin prêt au décollage, plein gaz... et me voilà plaqué contre mon siège quittant le sol en moins de 10 secondes. L'ordinateur m'annonçait déjà des cibles à trois heures sur l'un de mes nombreux moniteurs : le combat venait de s'engager.●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

ATF n'est pas un de ces "shoot them up" comme il en existe tant ! Votre stratégie et votre rapidité sont requises pour empêcher l'assaillant d'envahir vos bases et d'anéantir forces terrestres et navales... dans un monde changeant au début de chaque nouvelle partie. Aussi, devez-vous être efficace et ne pas rater vos cibles. Dans le cas contraire, vous perdrez peu à peu du terrain et l'ennemi envahira totalement votre territoire.

L'écran est séparé en deux. La partie supérieure montre le paysage extérieur ; la moitié inférieure représente un tableau de bord muni des principaux instruments indiquant à chaque instant l'altitude, la vitesse, la direction et les missiles armés. De plus, les graphismes en 3D sont de bonne qualité par rapport à la vitesse de jeu. Deux moniteurs affichent en permanence votre situation à courte portée pour le scanner, tandis que l'ordinateur de bord vous indique l'état de votre armement et la carte des forces en présence. A posséder si vous aimez aller plus loin que l'action pure et simple.



IKARI

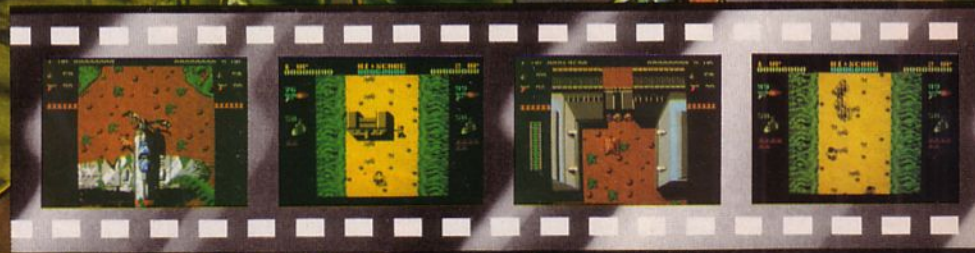
WARRIORS

UNE VERSION INFORMATIQUE A
UN OU DEUX JOUEURS DU JEU
DE CAFE LEGENDAIRE
DISPONIBLE DES A PRESENT!

Le général Alexander Bonn des forces militaires américaines en Amérique Centrale a été capturé par une bande de révolutionnaires et est retenu prisonnier dans son propre quartier général. Avant de se rendre, il a eu le temps d'envoyer un signal de détresse que vous et votre collègue avez reçu. Votre avion atterrit en plein coeur de la jungle, à une certaine distance du quartier général. Vous commencez par décider si vous devez tenter seul cette mission ou demander l'aide de votre collègue. Vous vous trouvez en plein territoire ennemi. Des tireurs d'élite et des hommes bien entraînés vous guettent de tous les côtés, bien décidés à vous intercepter. Vous manquez de munitions pour gagner mais vous devez quand même y parvenir. Emparez-vous des chars ennemis, ramassez le carburant et les grenades que l'ennemi laisse derrière lui en battant en retraite. Pas de pitié de la part d'Ikar' Warrior.



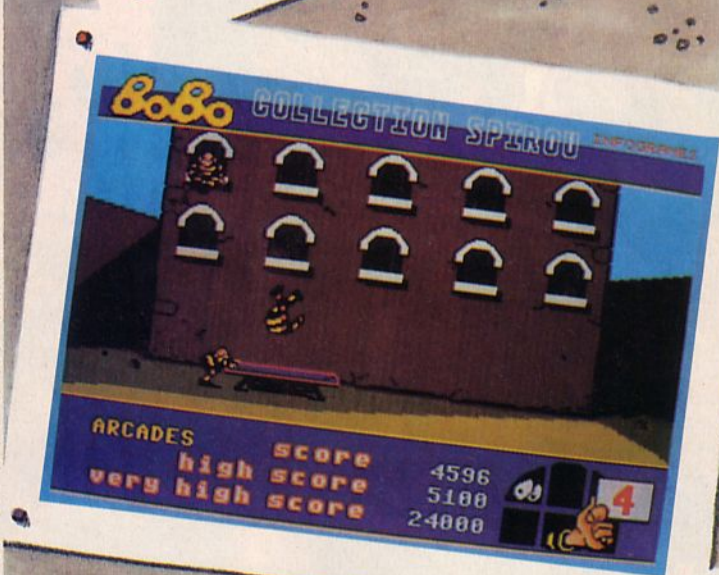
Spectrum	Cassette
Spectrum	Disquette
Amstrad/Schneider	Cassette
Amstrad/Schneider	Disquette
Commodore 64/128	Cassette
Commodore 64/128	Disquette
Commodore C16	
Atari ST	
IMB PC + Compatibles	

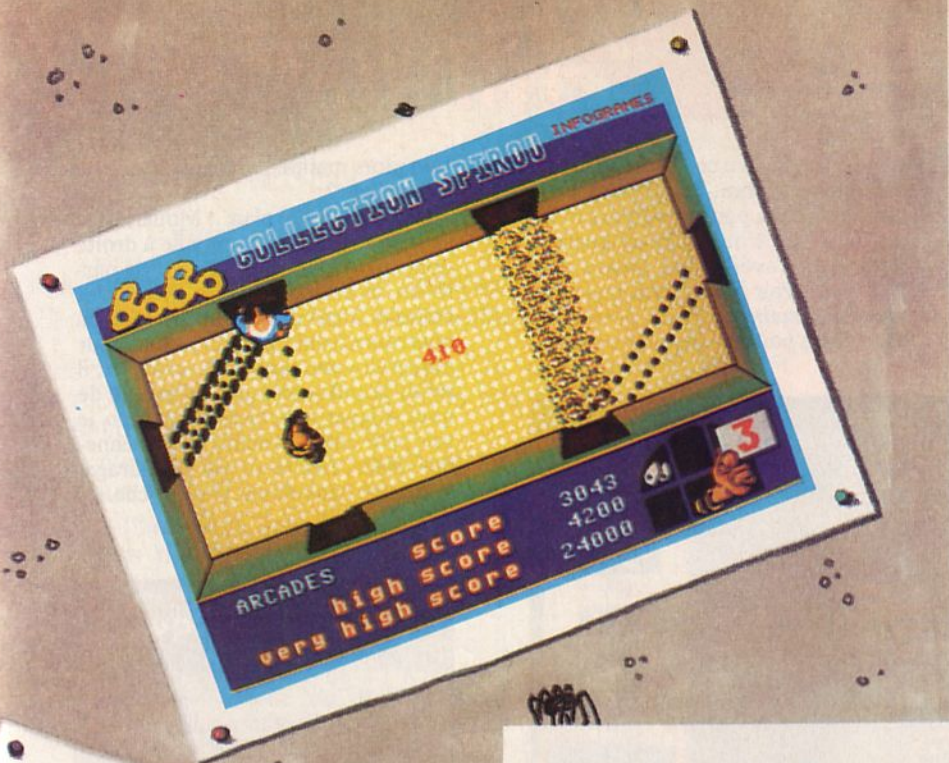


DATE DE DIFFUSION:
14 mars 1988

ELITE SYSTEMS SARL
1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL, PARIS
Tél: 43.39.23.21 Téléx: 220 064, ext 3076

elite





BOBO

Infogrames
Arcade

Il ne sait même plus pourquoi, depuis 17 ans, il purge une peine à la prison d'Inzepoket... Tout ce qu'il sait, c'est qu'il ne possède pas assez de doigts pour compter toutes les tentatives d'évasion qu'il a pu faire durant ces 17 années de bagne.

Casser des cailloux ça vous donne parfois d'étranges idées : creuser des galeries pour s'enfuir hors des murs du pénitencier, par exemple.

C'est ainsi que Bobo a la plupart du temps tenté de s'évader. Parfois, le hasard lui portant secours, il est même sorti de la prison... Hélas, la tenue de bagnard ne passe pas inaperçue... et notre brave Bobo s'est toujours fait "repincer"...

C'est sans doute pour quoi on lui réserve toutes les corvées (et elles sont nombreuses en prison !).

Le pauvre Bobo doit se lever très tôt le matin, bien avant les autres détenus, afin d'être là pour leur distribuer la soupe. Et une louche pour Billy, une pour le vieux, une pour Joe le barbu... et Billy qui en redemande ! Quel goinfre celui-là ! La casserole est vide, il en faut une deuxième puis une troisième. Ah la la ! Il n'y a pas de temps à perdre sinon si c'est froid les autres vont cogner les gamelles contre la table.

La matinée est longue pour le pauvre Bobo : il doit éplucher toutes les pommes de terre de la prison. Oh, il a pris

le rythme maintenant : avec son pied, il balance une patate, la rattrape, l'épluche à toute vitesse et la jette derrière son épaule. Evidemment, s'il reste un peu de peau sur la pomme de terre, elle lui revient en pleine figure. En fin de matinée, il n'est pas rare que le pauvre Bobo soit complètement enseveli sous un monticule de patates... Et puis, comme chacun le sait, une prison doit être un modèle de propreté. Alors qui est-ce qui nettoie ? Ben, Bobo pardi ! Armé du balai et de la serpillière, notre brave homme frotte, lessive, refrotte, relessive. Cela ne s'arrêterait jamais, si parfois les gardiens ne faisaient pas grève. Cet après-midi, les détenus ont tous décidé de s'évader. La solution la plus simple est de sauter par-dessus le mur d'enceinte. Aussi, notre Bobo a-t-il été désigné pour déplacer le trampoline afin de catapulter ses amis au-dessus du haut mur. Malgré quelques-uns qui se sont écrasés contre la paroi, le résultat a été assez positif. Même Bobo s'est retrouvé en liberté...

Quel hasard l'a ensuite poussé à courir sur des fils électriques ? Nul ne le sait, en tout cas, sa chute l'a bel et bien renvoyé en prison...

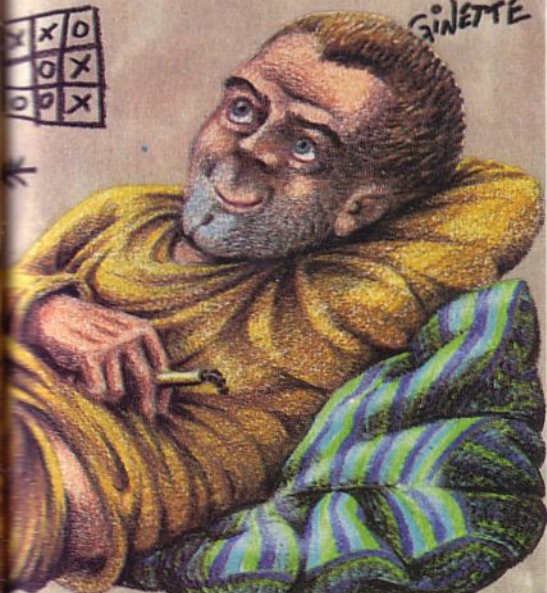
La journée a été dure, Bobo a bien mérité une bonne nuit de sommeil. Il s'étend sur son lit, mais hélas, dès qu'il ferme les yeux, ses 5 compagnons de chambrée en profitent lâchement pour pousser des ronflements horribles.

Notre pauvre bagnard doit alors se lever, bercer chacun de ses 5 voisins, éviter de faire tomber le pot de chambre et retourner à tâtons dans son lit. Ce n'est pas rose tous les jours la vie d'un bagnard...

Testé sur ST

Fiche technique

Dès la présentation, vous verrez que vous avez devant les yeux un logiciel plein d'humour. Bobo le bagnard tente en effet de faire une démonstration de danse classique : je ne vous en dis pas plus, à vous de juger de ses talents. La musique présente tout au long du jeu est digne d'un Harold Lloyd ou d'un Charlie Chaplin. Les épreuves se déroulent sous la forme de dessin animé. L'ensemble est original, très sympa, coloré et bien dessiné. Bobo n'est certes pas un logiciel hautement intellectuel mais peut aisément trouver sa place dans votre ludothèque entre Western Games et Alternative World Games.



EAGLES

NEST

Pandora
Arcade/Aventure

vers la gauche. Un couloir semble m'y conduire plus loin. D'autres clés : je les ramasse, ça pourra toujours m'aider si je me trouve coincé quelque part. Après avoir longé quatre couloirs et y avoir abattu huit ennemis, me voilà maintenant en possession d'un passe pour me permettre d'accé-



Octobre 1936, on dit que l'on est à l'aube d'une nouvelle guerre. Pour moi, elle est déjà commencée. Je suis dans une forteresse et je dois m'en sortir en abattant tous les militaires qui s'y trouvent. Bon, par où vais-je commencer ?

Ah ! Voilà une clé, cela va me servir pour quitter cette pièce et me diriger

der au niveau supérieur de la forteresse. Mais pour l'instant, je ne vais pas m'en servir, il me faut d'abord "nettoyer" le secteur de ses occupants. Hum, un coffre : je dois m'en méfier, car s'il contient de la dynamite et qu'une balle perdue l'atteint, je suis "cuit".

Mais qu'est-ce que c'est ? Un tableau ? Bon, celui-là, je le planque, qui sait, il a peut-être de la valeur ?

Bon alors maintenant vers où dois-je me diriger ?

Voyons un peu le plan... Mouais... Je suis déjà passé par cette salle à droite donc ma seule solution, c'est de partir en face. Des couloirs encore des couloirs, tiens des munitions et de la nourriture froide, ça c'est parfait pour me refaire une santé. En revanche, il serait grand temps que je trouve de quoi soigner mes blessures, sinon je vais périr entre les mains de mes ennemis. Allez, encore un peu de courage, le but est sans doute très proche. ●

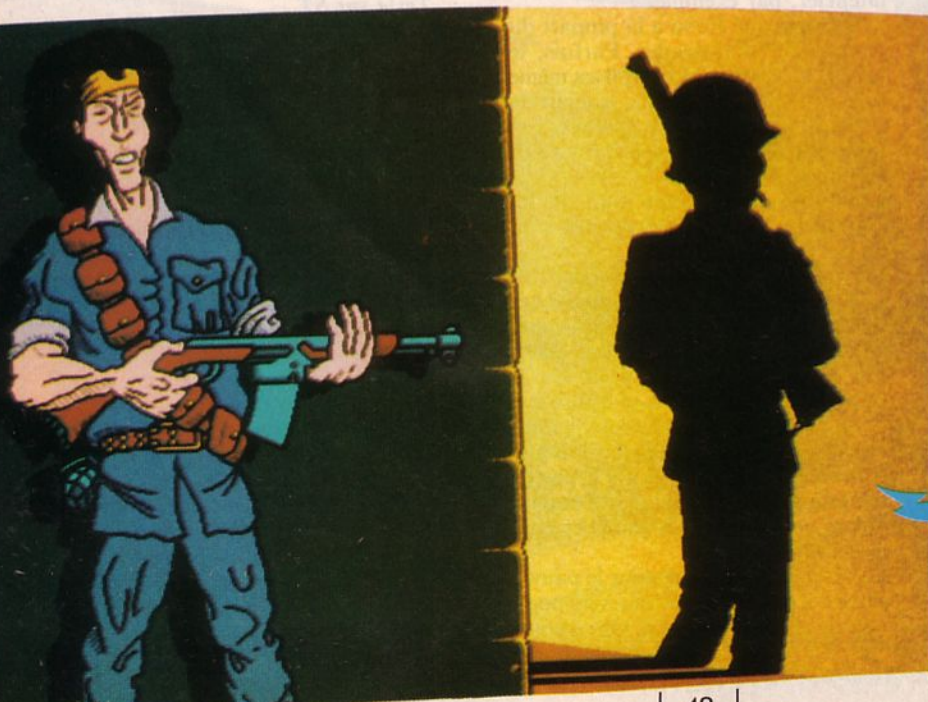
Testé sur AMIGA

Fiche technique

Guidez un soldat, en "vue aérienne", au beau milieu d'une forteresse aux multiples cellules, aux embûches nombreuses et aux stocks de munitions importants. Son seul moyen de défense : un flingue ; ses ressources : les munitions, la nourriture et les caisses de secours planquées ici ou là. La vue "du dessus" permet de visualiser une importante partie du plan mais ne propose par un superbe graphisme. L'animation est très simple mais suffisante. Les couleurs ne provoquent pas de confusion : la dynamite est rouge, les ennemis gris, les clés dorées, bref, rien de particulier.

On a limité les bruitages aux seuls bruits de coups de feu et au grincement des portes. L'ensemble constitue un bon passe-temps que l'on chargera souvent, sans nul doute.

F. SOLONS



SUR LE VIF

Q.S. : Tiens, tiens Eagles Nest sur Amiga... Bof, sur CPC il était aussi bien...

L.L. : Ouais, ben n'empêche que c'est vachement entêtant ce truc. Ça fait deux heures que j'y joue et j crois qu'c'est pas fini...

CINEMAWARE

PRÉSENTE

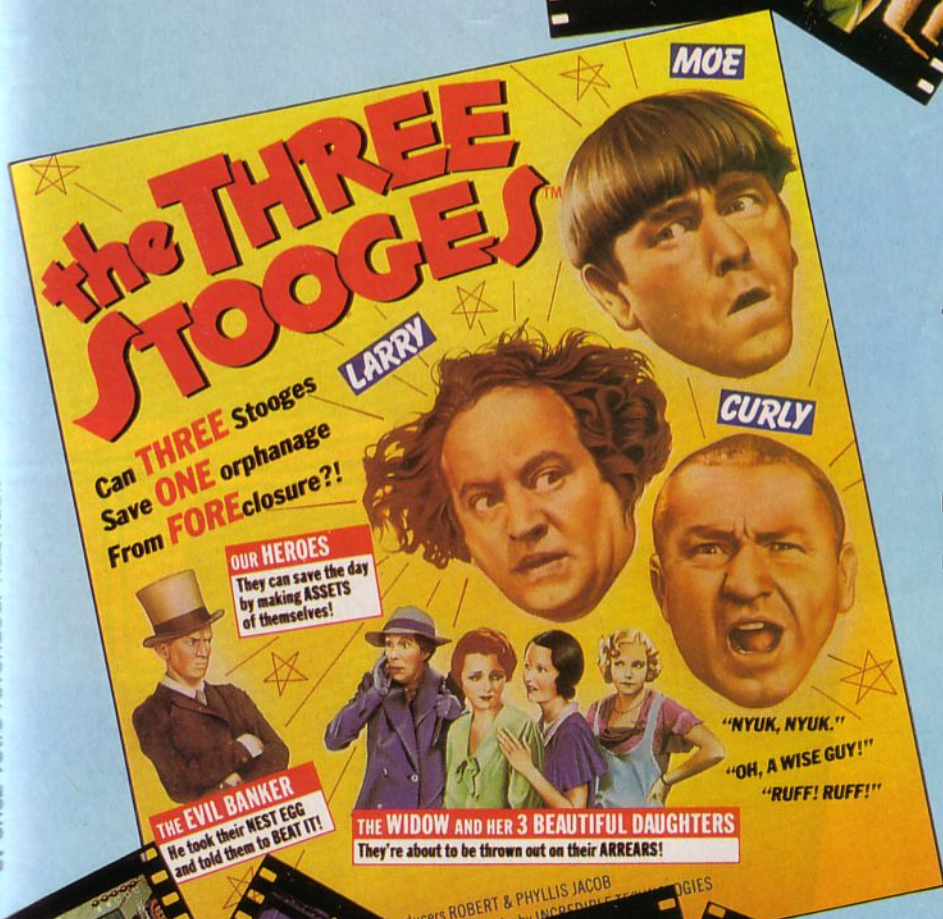
ROCKET RANGER

**ACTION, SENSATIONS ET SUSPENS
SUR FOND D'UNE IDYLLE AMOUREUSE.**

Imaginez que les nazis aient gagné la seconde guerre mondiale, qu'ils aient envahi le monde et le contrôlent d'une façon démoniaque !

Non, ce n'est encore qu'un cauchemar mais il se pourrait que ce cauchemar se transforme en réalité. Retour en 1940, vous êtes le seul à pouvoir délivrer de l'emprise diabolique des nazis, une ravissante jeune fille et arrêter la menace d'expansion ultra rapide du nazisme sur le monde.

Si vous voulez que le monde reste libre, il vous faudra agir vite !



THE THREE STOOGES

Nos trois héros, Larry, Curly et Roë se heurtent à un horrible banquier qui s'apprête à chasser une mère veuve et ses trois superbes filles d'un orphelinat.

Pour les sauver de cette formidable injustice, nos trois compères devront mettre tous les moyens en œuvre pour gagner suffisamment d'argent et ainsi empêcher la fermeture de l'établissement.

Nos "amis" vont passer par toutes sortes d'emplois originaux, allant de la boxe professionnelle à des concours de lançements de pâtisseries et ce ne sont que les moindres !

A nos trois compères de jouer et de bien jouer...et vous avec eux !

DISTRIBUÉ PAR



	ST	AMIGA	PC	CBM disc
Rocket Ranger	309	309	269	169
The Three Stooges	309	309	269	169

STEALTH MISSION

Sublogic
Simulation de vol

Le rendez-vous avec le KC10 ravitailleur était prévu à 18h33 TU. Steve régla le récepteur de bord sur la fréquence de la balise et lança la procédure de rendez-vous automatique. Après 12 minutes de vol, il aperçut la silhouette du ravitailleur. Le pilote automatique renseigné par l'électronique de bord hypersophistiquée accomplissait son travail normalement. A moins de 30 secondes d'écart sur l'horaire prévu, la perche de ravitaillement s'enfonça dans le cône nourricier et le transfert de carburant commença.

Au sol, les opérateurs radar ne virent aucun changement. Le KC 10 poursuivait sa route et aucun écho ne vint s'ajouter à son identification. L'avion Stealth F19 piloté par Steve ne renvoyait pas les ondes des radars : peinture absorbante, formes savamment calculées et discrétion radioélectrique complète faisaient de lui un véritable fantôme.

Dix minutes plus tard, après s'être séparé du KC 10, il fonçait vers son objectif. Dernière vérification du système d'armes, missiles air-sol sélectionnés, Steve engagea l'avion dans un lent virage à gauche, réacteurs réduits, pour se placer face à son objectif : un pont de chemin de fer.

Combien de fois avait-il répété la manœuvre, à bord d'un F14 de son unité ? Sur la base, tout le monde ignorait qu'il avait été choisi pour participer au programme Stealth : l'expérimentation de l'avion furtif, pratiquement indétectable.

Sa mission aujourd'hui consistait, après avoir traversé les Etats-Unis d'Ouest en Est sans se faire repérer, à détruire un pont de chemin de fer (la ligne était désaffectée), au cœur d'une région déserte. Ce choix avait été fait pour garantir le maximum de discrétion à la mission, les travaux "Stealth" étant menés dans le plus grand secret.

Après avoir largué ses 2 missiles, sûr qu'ils atteindraient leur cible, Steve amorça une ressource qui devait l'amener vers 50 000 pieds, là où il ne risquait pas de rencontrer un autre avion. Le retour vers la base était commencé avec l'aide des instruments de radionavigation. L'atterrissage, prévu vers 23h55 se ferait automatiquement sur une piste au balisage éteint, la nuit étant le principal allié de Steve.

A tout moment, Steve pouvait s'attendre à être repéré par les pilotes d'autres avions, ignorant tout de sa mission. Les consignes étaient strictes : s'échapper en utilisant tous les moyens, y compris les contre-mesures électroniques dont son F19 était équipé.

En fait, son angoisse devait s'avérer pour cette fois injustifiée et Steve posa son F19 en pensant à tous ceux qui, dans une dizaine d'années, se verraient confier cette merveilleuse machine pour accomplir des missions qui ne seraient peut-être plus de l'entraînement. ●

Testé sur C64



Fiche technique

Un nouveau simulateur de vol signé Sublogic, gage de qualité. Stealth Mission nous donne la possibilité de piloter 3 types d'appareils : le F14, X29 et F19 Stealth. Les 2 premiers sont des appareils "conventionnels". Le F19 est le fameux avion secret "Stealth" (furtif c'est-à-dire pratiquement indétectable).

Graphiquement, le joueur ne verra aucune différence entre les planches de bord des 3 avions. Seule, la vue prise par un avion suiveur permet de voir la différence. La planche de bord est assez complète mais ne représente que des instruments "numérisés". Dommage ! Malgré cela, la simulation reste assez réaliste avec une difficulté de pilotage fonction de la mission choisie, mais pas trop technique.

Il existe 8 missions différentes. Le joueur doit choisir son armement, sans toutefois pouvoir dépasser le poids permis au décollage de l'avion.

Les animations, surfaces 3D-pleines sont à la vitesse d'une image/seconde environ. Le C64 est repoussé dans ses derniers retranchements mais ces limitations restent supportables. Sublogic a par ailleurs prévu des options éliminant les détails du paysage, donnant une animation beaucoup plus rapide.

On retrouve dans Stealth Mission quelques caractéristiques communes aux simulations de Sublogic : carte de navigation, vue du cockpit dans plusieurs directions depuis un avion suiveur ou de la tour de contrôle, facteur de zoom variable... et possibilité de charger un "scenery disk".

Il apparaît nécessaire de souligner la présence de quelques petites anomalies qui se sont révélées pendant les essais. Ainsi, "en approche", il n'est pas rare de voir, le temps de 3 ou 4 images, la piste s'éloigner dans une certaine configuration d'attitude de l'avion. Bizarre, non ?

S'il est inévitable de tenter un rapprochement avec "Project Stealth Fighter" de MicroProse, on dira que ce dernier insiste plus sur l'aspect "mission militaire" alors que Stealth Mission offre une simulation un peu plus complète allant jusqu'à tenir compte du jour et de la nuit.

CHALLENGE

Coktel Vision/Cedic Nathan
Educatif

Une fois n'est pas coutume, aujourd'hui nous avons revêtu le costume d'un chef d'entreprise de cette fin de 20ème siècle.

Ayant à plusieurs reprises lu des articles et suivi des débats traitant de la "nouvelle entreprise", nous avons tenté d'en extraire quelques éléments et de faire "nôtres" certaines "théories" entendues çà et là.

Nous avons donc conduit notre entreprise en appliquant la politique du "0 stock, 0 rebut" puis avons choisi d'implanter dans les services de production et de recherche, des robots, automates et micro-ordinateurs. Une fois ce premier cap de "l'automation" réalisé, nous avons procédé à une révision des salaires des commerciaux et des techniciens puis nous avons accordé quelques crédits supplémentaires aux conditions de travail ainsi qu'à la formation de nos collaborateurs. Bien sûr, grâce à l'accord de la banque, une grosse somme a été allouée à l'innovation. Tout allait pour le mieux dans la meilleure des entreprises (la nôtre...): chacun y travaillait en synergie avec ses partenaires, les cercles de qualité se multipliaient, la réussite était entre nos mains. Ou presque... Lorsqu'on a sonné l'heure des bilans, il nous a fallu bien du courage pour mesurer l'ampleur de la catastrophe. L'entreprise venait de faire banqueroute, nos excellentes initiatives nous avaient fait oublier l'essentiel: le marché, la production et l'inévitable concurrence.

C'est qu'on ne s'improvise pas chef d'entreprise! Il faut y avoir longtemps réfléchi, posséder une production solide et savoir s'entourer de personnel compétent. ●

Testé sur T09

BOURSE			
ENTREP.	Cotation	Titres	Divid.
1-COKTEL	50	1000(100%)	0
2-VISION	50	0(0%)	0
3-INFEREN	50	0(0%)	0
4-C.V.A.S.	50	0(0%)	0
5-P.C.I.V.	50	0(0%)	0
6-NATHAN	50	0(0%)	0

Dans quelle entreprise voulez-vous investir?



ECONOMIE ZOOMS

A SAVOIR

Publicis garde la...
Publicis est toujours...
cale agence de...
caise, et le p...
publicité. Or...
ne, il n'était...
les profes...
chute de 9...
domadair...
nication...
classée e...
seulement...
derrière H...
et RSCG...
Lévy, le n...
blicis, n'en...
munication...
fait publié s...
tir d'estim...
à la hausse...
retrouve le...
dans le clas...
blier... Stra

LES VENTES DE DISQUES

Fiche technique

Destiné plus particulièrement aux élèves de 1ère et terminales B et G, ce logiciel éducatif est d'un abord très facile. Des menus déroulants rendent en effet la simulation très claire. Ainsi chaque paramètre peut être révisé à tout moment. Des graphismes simples et très lisibles permettent aux joueurs (1 à 6) d'apprécier les qualités et les défauts de leur gestion. Cotations en bourse, placements, dépenses publicitaires, formation, conditions de travail ne sont pas oubliés. Les bilans apparaîtront sous forme d'histogrammes, de courbes, ainsi vous n'aurez aucun problème de compréhension d'un jargon difficile puisque l'essentiel est représenté sous forme schématique.

Voilà un bon logiciel éducatif qui deviendra rapidement un jeu passionnant. Alors, leaders en herbe, tentez votre chance en testant vos talents de challenger...

LE CH...

+60

L'augmentation du salaire minimum au Pérou

Finis l'hémorragie et le luxe abusif! Le président Al annonce dans la à mercredi le lan, nouveau plan basé vère économique de salaire minimum v... augmenté de 60% et fonctionnaires de 40% à 40%.

Dans le même progressiveme... subventions. l... senoc augment... lui des aliment... à 40%.

Tour d'EURO

la vian...
interdit...
a directive...
ormones es...
eu par une...
ORMONES: Satis...
es organisations...
nateurs. Lundi...
le l'Agriculture...
adopté dans les...
a directive in...
viande aux horm...
CEE, annulée le...
nier pour vice...
texte qui était...
le 1er janvier...
nouveau imm...
application. J...
crétaire d'Etat...
tion, a indiqué...
le Conseil n...
consumation...
au point d'une...
tinguant les v...
sans substan...
tes".

USINES-TOUR...
ducteurs japon...
à écrire et de...
ques n'ont q...
La Commission...
en effet propo...
dre des sanc...
sociétés nippon...
nent la lég...
ping de la...
assemblant l...
Europe dans...
nevis". Si l...
tres donne...
japonaises...
rope, qui...
60% de les...
blage verro...
frappée de...
69 dollars.

Ultima IV

Quest of the Avatar

L'AVENTURE LEGENDAIRE
VERSION FRANÇAISE SUR ATARI ST



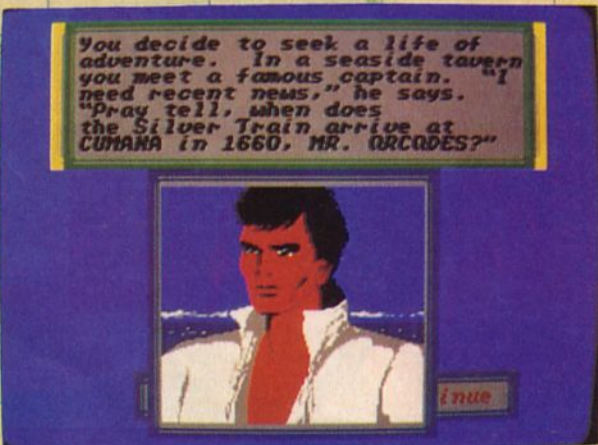
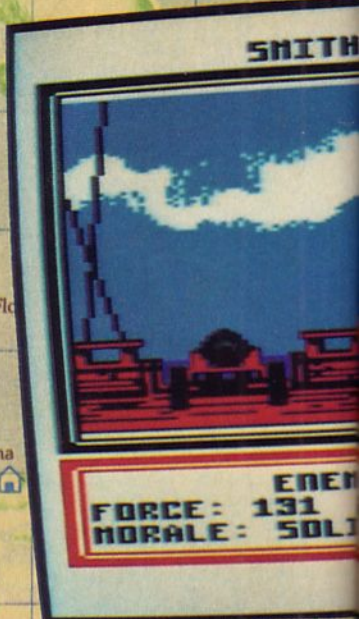
Disponible sur C64, IBM, Apple II

MICROPROSE FRANCE: 50 Rue La Condamine - 75017 PARIS: Tél 1 45 2257 01

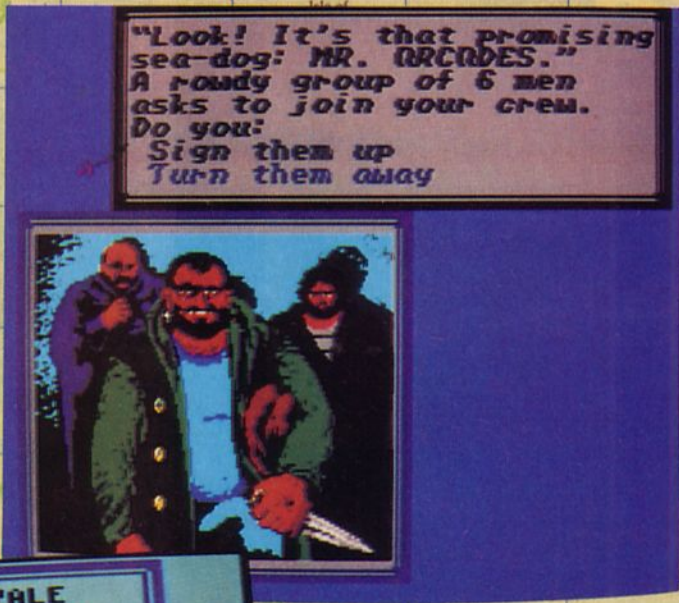
River Saint Louis
(also known as the
Mississippi River)



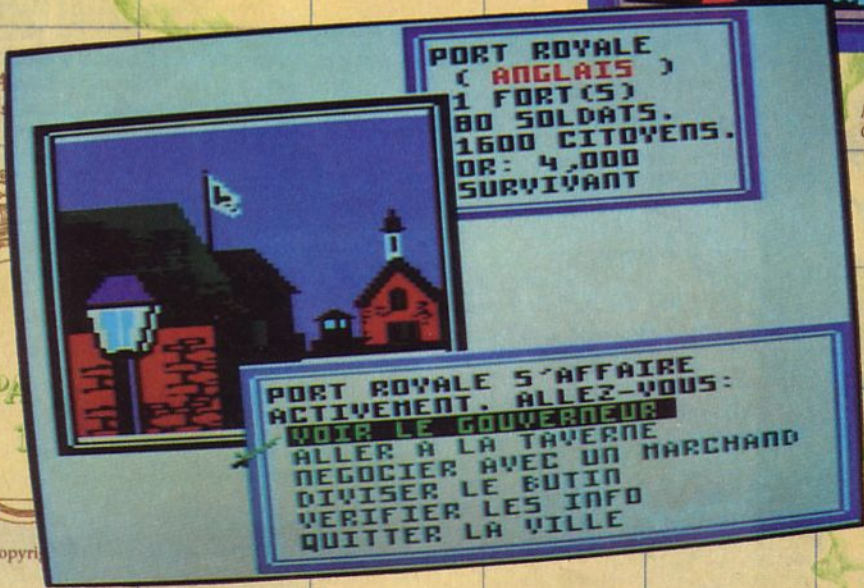
Testé sur PC



Testé sur PC



Testé sur PC



PIRATES

MicroProse
Aventure

Fiche technique

Nous attendions depuis longtemps la sortie de "Pirates" sur CPC. Dans le même temps, MicroProse nous offre la version PC, supportant les modes CGA et EGA. Sur CPC, les textes ont été traduits en français... enfin, dans un langage un peu folklorique, mais ceux qui n'aiment pas l'anglais préféreront de loin cette traduction parfois "originale" à la langue de la Dame de fer ou de ce cher Ronald. Ceci étant dit, que nous offre Pirates ? En dehors de ses graphismes qui, sur Amstrad sont corrects mais n'ont rien d'extraordinaire, le jeu est une gigantesque fresque qui retrace, avec une certaine fidélité émaillée de références historiques, la vie aventureuse de ces écumeurs de la mer des Caraïbes.

Le joueur revêtira l'habit du pirate, composera son équipage après s'être attribué une nationalité. L'aventure commence pour lui et son but est de faire fortune tout en acquérant une certaine notoriété. Il faudra user d'audace, de diplomatie, avec les différents personnages rencontrés, mais aussi d'adresse lors des combats. Une bonne connaissance des ports d'escale, des types de navires rencontrés est indispensable.

L'épaisse notice en français qui accompagne le jeu (version distribuée par MicroProse exclusivement) renseignera le joueur sur ces points.

Les séquences "d'arcade" sont surtout des duels ou des batailles navales.

Techniquement, le jeu est organisé autour de questions ou de situations imposant au joueur une prise de décision parmi des choix proposés. Quelques effets sonores accompagnent vos aventures.

L'intérêt de Pirates est lié aux diverses reconstitutions historiques qu'il propose et à la vaste aventure qui vous attend. En plusieurs heures vous progresserez en vous faisant un nom dans la piraterie internationale... version 17ème siècle. Une incitation au voyage, au rêve et pour les plus doués, la possibilité de modifier le cours de l'histoire... sans lâcher son joystick.

Après m'être longtemps regardé dans le miroir et avoir soulevé le bandeau qui cachait mon œil gauche absent, (non, je ne me l'étais pas arraché pour détruire mon insolente beauté), je compris que cette infernale machine à remonter le temps m'avait transféré au 17ème siècle : j'étais devenu un pirate !

En pleine mer des Caraïbes, me voilà à bord de la "Satisfaction", une frégate armée de 28 canons, à la tête d'un équipage de plus de 200 hommes. Ils étaient tous sélectionnés par mes soins ou ceux de mon fidèle lieutenant. On ne se retrouve pas dans l'équipage de Henry Morgan par hasard. Au début de ma carrière de pirate, j'enrôlais des hommes rencontrés dans les tavernes : de solides gaillards, prêts à tout mais... souvent les premiers à désertir !

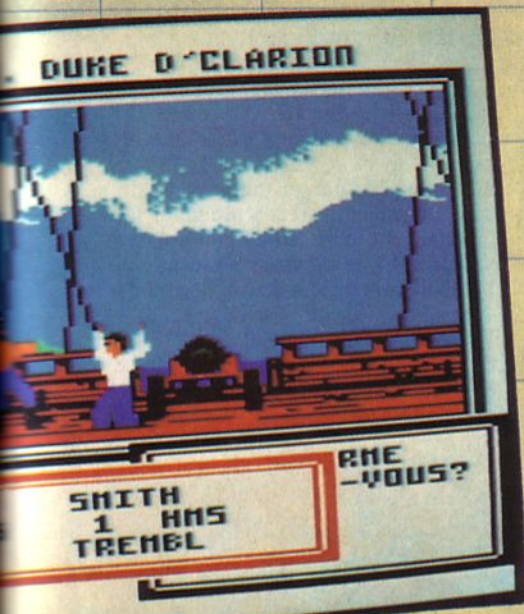
Ensemble nous avons conquis bien des villes et pillé bon nombre de navires, parfois sur les conseils de gouverneurs que je ne manquais pas de rencontrer lors de mes escales. A San Juan, bastion de la vieille aristocratie espagnole, j'ai même traité avec des notables. Ma réputation d'aventurier n'était plus à faire !

Je fus nommé Chevalier après avoir conquis Panama aux termes de combats qui coûtèrent la vie à une cinquantaine de mes hommes. Dès lors, "on" serait bien obligé de traiter avec moi ! C'est au cours de mon voyage de retour que je rencontrai à Port Royale, au fin fond d'une taverne, un vieux corsaire à moitié pochard qui me proposa pour 500 pièces d'or, une carte qui, disait-il, allait me permettre de devenir riche en retrouvant une île mystérieuse où était enfoui un fabuleux trésor. Hélas, il manquait des morceaux à la carte et j'eus beaucoup de mal à la retrouver au large de Curacao.

Mais, où suis-je ? Alors que je repensais à tout cela, voilà qu'on me secoue par l'épaule. Eh ! Qui va là ? Ça va pas non ? Réveille-toi !

Alors, ce n'était pas un voyage programmé par cette damnée machine à remonter le temps, mais un simple rêve ? Je n'aurais pas dû lire d'une seule traite ce bouquin de Stevenson qui a fait rejaillir en moi cette soif de chasse au trésor... ●

Testé sur AMSTRAD CPC





Epyx Simulation sous-marin

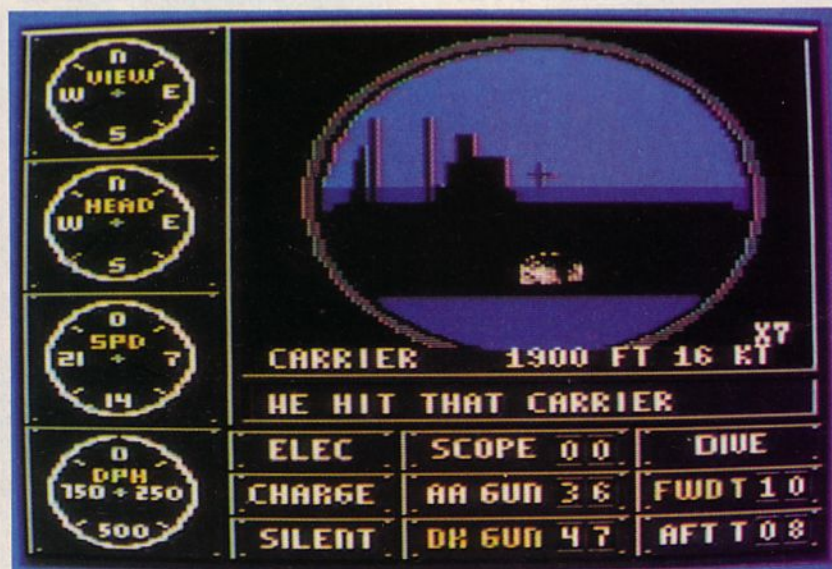
SUBBATTLE SIMULATOR

Equipage aux postes de combat ! Dans les couloirs du sous-marin, les haut-parleurs hurlent les ordres venus de la passerelle. "Convoi ennemi en vue !" Au périscope, l'officier spécialiste de l'identification vient de reconnaître un destroyer, deux navires marchands et un ravitail-

leur. "Distance, 18 milles ; Vitesse, 15 nœuds". De toute évidence, le convoi poursuit sa route sans avoir repéré la menace du sous-marin.

A 5 mètres sous la surface, le commandant ordonne une vitesse de 20 nœuds et un cap qui amènera le sous-marin face aux flancs des navires composant le convoi. "Paré à faire surface !" L'équipage entraîné est fin prêt pour la manœuvre et les servants des tubes lance-torpilles n'attendent que l'ordre de tir.

A 4 milles du convoi, le sous-marin fait surface et 2 torpilles foncent vers le convoi. Simultanément, sur le pont, les canons crachent leurs obus vers la première cible. La riposte ne se fait



pas attendre mais déjà, le premier navire s'embrase. Le destroyer fait feu de tous bords. Dans le sous-marin, l'opérateur radar alerte le commandant. Sur son scope, 4 échos inquiétants viennent de trahir une patrouille aérienne. Les canons antiaériens du sous-marin sont prêts à accueillir les avions... Le commandant n'est pas décidé à fuir et s'apprête à mener une bataille qui sera peut-être sa dernière !

Testé sur C64

Fiche technique

En matière de simulation sous-marine, Silent Service fait office de référence. On ne peut s'empêcher d'y songer lorsqu'on teste ce genre de simulation. Subbattle Simulator ne supporte pas la comparaison au niveau des graphismes et surtout des animations et commandes qui sont lentes, très lentes. Pourtant ce logiciel a de très bons atouts qui font que l'on se passionne à jouer pour peu que l'on fasse tomber les préjugés ci-dessus.

La simulation fait appel aux capacités de stratège du joueur. On dispose pour jouer de beaucoup d'éléments. Le navigateur vous emmènera sur les lieux de la bataille et là, il faudra bien connaître les possibilités du sous-marin et les faiblesses des ennemis.

Le nombre de commandes est assez important, ce qui impose au joueur un effort de prise en main. Il pourra se placer aux différents postes d'équipage : sonar, radar, pont, consulter les cartes, prendre connaissance des avaries, envoyer des messages radio, etc.

Pour ne pas abuser de son temps, les concepteurs du jeu ont prévu une "compression de temps" permettant d'arriver rapidement sur les lieux de la bataille, avant de repasser "en temps réel".

Des effets sonores ponctuent les tirs, explosions et autres sirènes d'alerte.

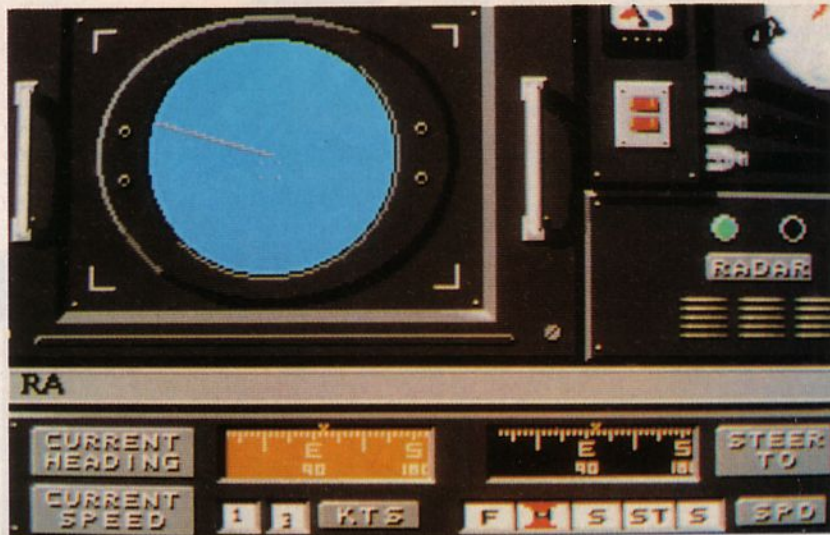
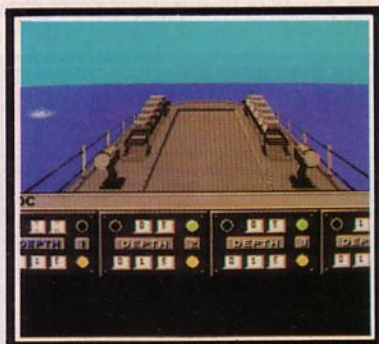
Le joueur peut sauvegarder une partie en cours pour la reprendre par la suite. De la mission d'entraînement à la guerre complète, le niveau de difficulté et la durée du jeu varient. Subbattle Simulator est un jeu dont on n'épuisera pas rapidement toutes les ressources : il propose en tout 60 missions dans la peau d'un équipage allemand ou américain. C'est là un excellent atout !



Epyx Simulation

DESTROYER

Mais que se passe-t-il donc à bord d'un destroyer ? Et que peut bien faire le commandant d'une telle embarcation ? Peut-être coule-t-il des jours heureux sur les flots paisibles



d'une mer tropicale ? Certainement pas ! Il doit avoir une lourde tâche, surtout lorsque sa mission l'amène quelque part où la paix ne règne plus en maître...

C'est l'une de ces missions que l'on va suivre pour vous (parmi les sept proposées). Celle-ci sera une mission de reconnaissance au beau milieu des eaux territoriales ennemies : une mission dangereuse certes, mais pas autant que celle durant laquelle il faut forcer le blocus ennemi.

Pour notre première expédition, le commandant a choisi de nous emmener dans un secteur assez peu risqué. La première tâche va consister à définir le cap du navire.

Viendront ensuite toutes les observations que l'on doit impérativement faire sur un tel bâtiment : sonar, lecture de cartes et calculs de caps, radar (près duquel est accroché la photo de la playmate du mois) et bien sûr le panneau de contrôle des systèmes. Tiens, une alerte !...

Des bateaux ennemis nous font face. Rapidement le commandant donne des ordres à ses hommes. Tout le monde s'affaire autour des postes de tir. Immédiatement, on évalue la distance nous séparant des ennemis dont nous avons violé le territoire maritime.

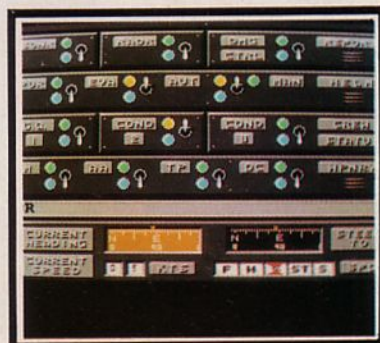
Les tourelles des canons sont alors orientées dans la direction des navires tandis que l'on essaie d'ajuster le tir des torpilles. Simultanément, les hommes du port modifient le cap du navire afin de rebrousser chemin. Dès que l'attaque prendra fin, le destroyer tentera de regagner sa base à moins qu'il n'ait été atteint par les ripostes ennemies...•

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Cette adaptation de Destroyer pour Amiga est une réussite.

Cette simulation met en œuvre les capacités de décision et de stratégie du joueur. Tous les instruments nécessaires à la navigation sont présents et représentés avec beaucoup de réalisme, tant dans les graphismes que dans les effets sonores (pour l'écho du sonar par exemple). Scènes stratégiques alternent avec scènes de combat et d'arcades (séquence avec les avions), ce qui procure une certaine variété lors du jeu. Destroyer devrait donc plaire aux amateurs du genre surtout s'ils possèdent quelques connaissances en navigation : en quelque sorte une valeur sûre pour le possesseur d'Amiga.





ROLLING THUNDER

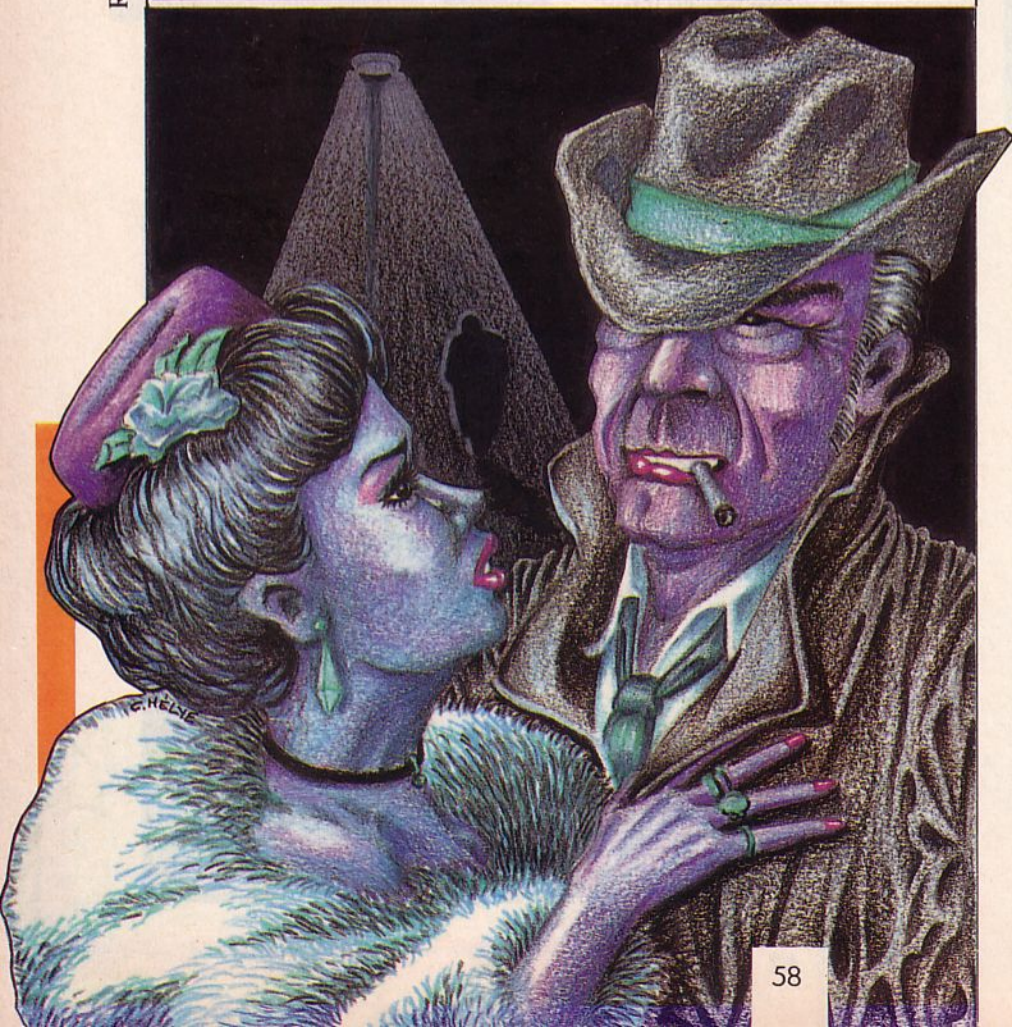
US Gold Arcade

Je ne sais pas si vous avez remarqué mais les années 1960 sont en train de redevenir à la mode : on écoute plus que jamais les Beatles, Denis danse le rock et Laurence met la robe qui va bien pour danser avec lui... Tout allant pour le mieux dans le meilleur des mondes, c'est sans aucune appréhension que vous acceptez de vous rendre à cette époque pour accomplir une mission ultrasecrète. Il vous faut d'abord une certaine période d'adaptation pendant laquelle on vous explique à quelle section vous êtes affecté : il s'agit de Rolling Thunder, bras très secret de la très officielle O.M.P.C. (Dois-je vous rappeler qu'il s'agit de l'Organisation Mondiale de la Police du Crime ?).

Vous êtes bien entendu le meilleur élément de cette force et vous êtes connu sous le nom de code "Albatross". Malheureusement pour vous, vous arrivez en plein état de crise car le meilleur agent féminin de la section, Leila (et non pas Sabrina comme j'en entends certains me le chuchoter à l'oreille !) a été capturée alors qu'elle essayait de mettre à jour un horrible complot organisé par le caïd du moment : Maboo. Figurez-vous que ce vilain pas beau a décidé de conquérir le monde, ce qui ne représente pas une mince affaire !

Vous vous retrouvez donc au premier des dix niveaux que vous avez à parcourir avant de vous trouver face à Maboo ; très rapidement, vous vous rendez compte que vous allez devoir faire preuve de beaucoup de rapidité, d'agilité et de précision si vous ne voulez pas perdre trop de plumes tout Albatross que vous êtes ! Vous avancez donc d'un pas ferme et décidé, sautant allègrement sur les balcons lorsque des obstacles se dressent devant vous ; par ailleurs, certaines des portes se trouvant sur votre che-

ROLLING THUNDER



min abritent des réserves de munitions (indispensables !). Si, par hasard (ou par grande expérience du maniement du joystick), vous parvenez à l'assaut final, vous avez alors la possibilité de tout recommencer mais avec des degrés de difficulté supplémentaires tels que la chute de gouttes d'acide par exemple (redoutable)...●

Testé sur AMSTRAD CPC

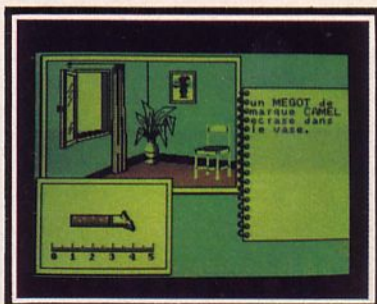
Fiche technique

Voici une nouvelle adaptation de jeu de café où il faut noter un fait assez rare : la vitesse de déplacement des personnages est un peu plus rapide dans la version sur CPC ! Ce qui ne veut pas dire que le logiciel n'est pas jouable ; il faudra simplement quelques bonnes heures d'entraînement avant de progresser de façon honorable. Mais c'est sans peine que vous vous fixerez devant votre écran car Rolling Thunder est très agréable avec des sprites de bonne taille subissant une animation de qualité. A voir.

L'AFFAIRE SYDNEY

Infogrames
Enquête policière

Un homme est tué dans la rue et vous assistez au meurtre, là sur votre écran, comme si vous étiez l'assassin. Mais vous êtes l'enquêteur. Et vous allez mettre tout en œuvre pour découvrir et arrêter le meurtrier. Un homme gît sur le trottoir, la tête traversée par une balle de gros calibre. Une mallette est tombée à ses côtés. On imagine que le coup de feu a été tiré de l'immeuble vis-à-vis. Voilà l'état des choses avant que vous n'entamiez votre enquête.



Vous commencez donc par observer le cadavre et ce qui l'entoure. Vous saisissez votre loupe et un certain nombre d'objets vous lancent sur une piste. Vous êtes logique et méticuleux, comme un bon flic enquêteur. Une balle a traversé la boîte crânienne de ce pauvre type ? Elle a donc continué sa route et s'est arrêtée dans le mur de l'immeuble. Vous vous rendez dans l'appartement qui abrita l'assassin. Il



L'AFFAIRE SYDNEY

est possible qu'une douille, permettant d'identifier l'arme du crime y séjourne encore. Tiens, un mégot ! Le tueur fumait des Camel. Autant de renseignements glanés qui seront utiles pour l'enquête.

Un indice en entraînant un autre, vous parviendrez à résoudre l'affaire. Mais votre raisonnement, aussi bon et rigoureux soit-il ne suffira pas. Vous êtes avec ce jeu, véritablement dans la peau de l'enquêteur. Et un flic dispose actuellement de moyens considérables et particulièrement du réseau Diamant, une merveille d'informatique qui vous met en liaison avec les fichiers de toutes les gendarmeries de France. Jetez un coup d'œil sur un véhicule de gendarmerie. Ils sont munis de terminaux d'ordinateurs fixés à côté du conducteur sur le tableau de bord.

De retour à votre bureau, vous établissez la liste des objets découverts sur les lieux du drame. Ensuite, plusieurs options s'offrent à vous. Vous désirez faire effectuer une autopsie sur le cadavre de la victime ? Rien de plus simple, vous tapez vos souhaits sur le clavier de votre terminal et vous obtenez le résultat par le même canal. Idem pour une expertise balistique. Vous désirez recevoir la déposition d'une personne dont vous connaissez

les coordonnées ? Elle viendra sagement s'asseoir face à vous et déposera. En revanche, elle ne dira pas obligatoirement la vérité mais, par recoupements, vous pourrez confondre son faux témoignage, elle chantera alors une autre chanson !

Les brigades de gendarmerie vous seront d'une aide précieuse pour l'identification d'un témoin ou d'un suspect. La brigade départementale de

renseignements judiciaires dispose de la liste des personnes recherchées. Les commissariats vous aideront également. Vous pouvez même lancer un appel à toutes les brigades !

Enfin, quand vous aurez découvert le coupable et réuni les preuves de sa culpabilité, vous procéderez à l'arrestation. Ne vous contentez pas de soupçons, il vous faut des preuves !●

Testé sur PC

Fiche technique

Les amateurs d'enquêtes policières sont à la fête. Un réalisme étonnant fait de ce jeu un des meilleurs du genre. Le réalisme est tel que l'on se rend compte que le gendarme qui tape ses rapports n'est pas, lui, à la fête. Ce n'est pas un boulot de tout repos ! Le graphisme est remarquable. Le seul reproche que nous puissions adresser à ce jeu est la trop grande rigueur dans la syntaxe des communications. L'inversion de deux termes dans une phrase peut vous laisser le bec dans l'eau. Sans cela, ce serait parfait.

MISSION ELEVATOR

Reline Software
Arcade/Aventure



Fiche technique

Mission Elevator est un jeu qui requiert une bonne dose de patience et d'adresse. C'est grâce à ces deux qualités que l'on mènera à bien ce jeu d'arcade. Mais, s'il semble à première vue qu'il ne s'agisse que d'un soft dans lequel le but est de tirer sur les agents qui assiègent le FBI, il ne faut pas oublier que Mission Elevator est aussi un logiciel d'aventure. En effet, si le joueur ne parvient pas à réunir les éléments nécessaires à la poursuite de sa quête, il restera "coincé" à un palier sans pouvoir accéder à l'étage supérieur. Pour la réalisation, l'ensemble ne présente pas une très grande diversité de décors mais ceux-ci sont toutefois bien dessinés tant en ce qui concerne les couleurs que les graphismes. L'animation est très chouette mais encore une fois manque de variété.

Quant aux bruitages, ils sont réduits aux pas du héros, à son cri lorsqu'il est touché et à quelques autres bruits.

L'ensemble ne constituera certes pas un grand logiciel mais restera tout de même une sympathique réalisation sur Amiga.

Oh la la ! Tout va mal au FBI... Le QG a été assiégé par d'importantes troupes d'agents secrets. Ceux-ci menacent de faire sauter les 64 étages du bâtiment si leurs revendications ne sont pas satisfaites dans un bref délai. Le FBI va donc désigner pour cette périlleuse mission, qu'est le désamorçage de la bombe, un de ses agents ultra-secrets.

Hélas, sa tâche ne sera pas facile car, pour atteindre le soixante-quatrième étage, il lui faudra retrouver tout au long du parcours des objets, des codes, des clés qui lui permettront de désamorcer l'explosif. Sinon, eh bien il périra sous les balles des agresseurs ou sous quelque ascenseur.

En effet, tout se passera dans les ascenseurs de l'immeuble (d'où le nom du logiciel...).

Pourvu que cela ne lui donne pas le mal de mer...●

Testé sur AMIGA

CITY DEFENSE

Kingsoft
Arcade

Vous devez défendre votre ville des envahisseurs qui arrivent du ciel. À cet effet, vous possédez deux canons à laser. Il vous faudra couper les rayons laser ennemis, abattre des véhicules spatiaux mais ne pas abuser de vos munitions. Serez-vous les employer comme il se doit ?●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

En bas de l'écran, une frise de trois centimètres de hauteur comportant six villes plus vos deux canons à laser constitue la base à protéger. Du haut de l'écran partent des rayons lumineux, semblables à des fusées de détresse ou des feux d'artifice : eux, ce sont les ennemis.

Vous allez donc diriger à l'aide du curseur de la souris votre tir au laser afin de couper les rayons mortels.

Le graphisme est donc très pauvre puisque ne met en scène que des rayons lumineux. Les effets sonores sont réduits aux bruits des tirs incessants. Voilà un jeu dont on se lassera très (trop) rapidement.



CONSPIRATION

LE DÉFI DES DERNIERS ROIS



fnac en vente à la FNAC et chez votre revendeur habituel.

REVENDEURS : ATTENTION



A retourner à **UBI-SOFT 1**, Voie Félix Eboué 94021 CRETEIL
CONSPIRATION Amstrad Cass. 150 F / Disque 195 F

- Je paye par contre-remboursement (+ 20 F)
- je joins un chèque ou mandat-lettre
- Je paye par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue _____
date d'expiration _____

PRENOM _____

ET RUE _____

LE _____
CODE POSTAL _____

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC dès la sortie des produits.

DIFFUSION
se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes
Téléphonez au 16(1) 43 39 23 21



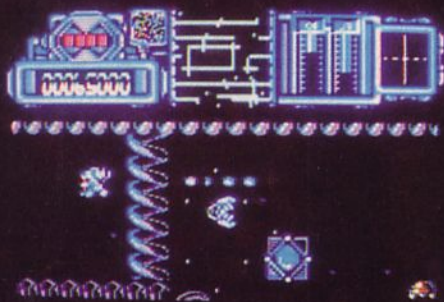


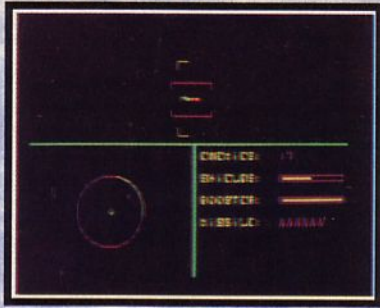
FIREFLY

Ocean
Arcade/Espace

Si mon rédacteur en chef me voyait, je crois que j'aurais droit à une sérieuse "engueulade". Non pas qu'il soit de mauvaise composition, oh non, mais je crois qu'il n'apprécierait guère de me voir jouer presque toute la journée à ce jeu d'arcade/espace répondant au joli nom de Firefly. Il faut dire que généralement je ne m'acharne pas tant sur un "shoot-them-up" traditionnel... Mais ce jeu a quelque chose de spécial, un "je ne sais quoi" d'attirant. Peut-être est-ce sa grande variété de tableaux, accessible dès le début de la partie par un choix sur une grille. Et puis Firefly demande au joueur un comportement assez méthodique du genre : "Avant de passer à la section suivante, je nettoie d'abord celle-ci". Il ne faut, en effet, rien laisser au hasard.

Le but du jeu est de libérer des secteurs d'une étrange galaxie en éliminant les générateurs d'ennemis. Pour cela, un plan du secteur apparaît en bas de l'écran vous montrant votre position et vous indiquant celle des ennemis et des blocs de téléportation. Deux jauges sont aussi présentes : celle du fuel et celle de votre énergie. Au départ de chaque mission, vous pou-





vez choisir le secteur à nettoyer sur une grille et même changer leur disposition sur cette même grille. Ah ! Je vois que vous avez déjà cassé votre petit cochon rose pour vous offrir Firefly : vous avez raison car c'est un soft très agréable.●

Testé sur C64

Fiche technique

Une multitude de tableaux aux reliefs et aux couleurs très différents les uns des autres, c'est ce que vous trouverez dans Firefly. La musique est géniale, les graphismes et l'animation super et le plaisir de jouer n'est pas prêt de s'en aller. C'est un bon logiciel pour un seul joueur, il se joue uniquement au joystick. A posséder si vous êtes un mordu de ces jeux d'arcade/espace.

datés, les meilleurs peuvent espérer atteindre le grade suprême : Star Lord.

Nous mettons à leur disposition une magnifique machine : le Xitron. Le pilote dispose des meilleurs moteurs dont les boosters Hyper Space qui leur permettent d'atteindre des vitesses fabuleuses les mettant rapidement à portée des ennemis. Un radar détecte toute présence autour du Xitron. Des boucliers efficaces, mais pas éternels, leur permettent d'encaisser les chocs les plus violents et les explosions les plus puissantes des munitions Onyxis. Les ennemis arrivent de toute part mais le Xitron peut entrer en rotation pour tirer avec ses canons sur tout ce qui bouge. Naturellement, cette vitesse de rotation est variable. Les canons lasers ne seraient pas suffisants pour répondre à une attaque en groupe, et les Onyxis adorent se battre à dix contre un, nous avons donc doté les vaisseaux d'attaque de missiles Hypertorps qui éliminent toute présence hostile dans un certain rayon. Ces armes sont efficaces mais lourdes donc peu nombreuses. Il est recommandé de ne les utiliser que dans les cas extrêmes et uniquement pour des distances supérieures à la portée des lasers.

Il est rare qu'un vaisseau ne subisse pas de dommages au cours d'un combat. Les pilotes cherchent alors à se poser sur une base pour réparer et refaire le plein d'énergie et de munitions. Les réparations ne sont pas gratuites et les plus fauchés fré-



quentent le marché noir où ils espèrent faire des affaires. Ce n'est pas toujours le cas, et les meilleures occasions côtoient les plus douteuses ! Plus d'un pilote s'est retrouvé ratissé par les aigrefins qui pratiquent ce genre de commerce. Mais quand on n'a pas été très heureux lors de la dernière mission, que l'on n'a pas descendu beaucoup d'ennemis et que l'on n'est pas parvenu à libérer une seule planète, la paye a été maigre et la bourse est plate. Alors...

Un pilote ne se trouve bien que dans l'espace. Voir l'ennemi venir à grande vitesse vers vous, l'esquiver au dernier moment, exécuter une rotation parfaite, le poursuivre et le tirer au laser, c'est le pied ! Mais se trouver au centre d'un essaim d'Onyxis qui ne vous veulent pas de bien, ça fout les boules ! Les meilleurs manœuvriers et les meilleurs tireurs s'en tireront, mais les autres ?●

Testé sur COMPATIBLE PC

Fiche technique

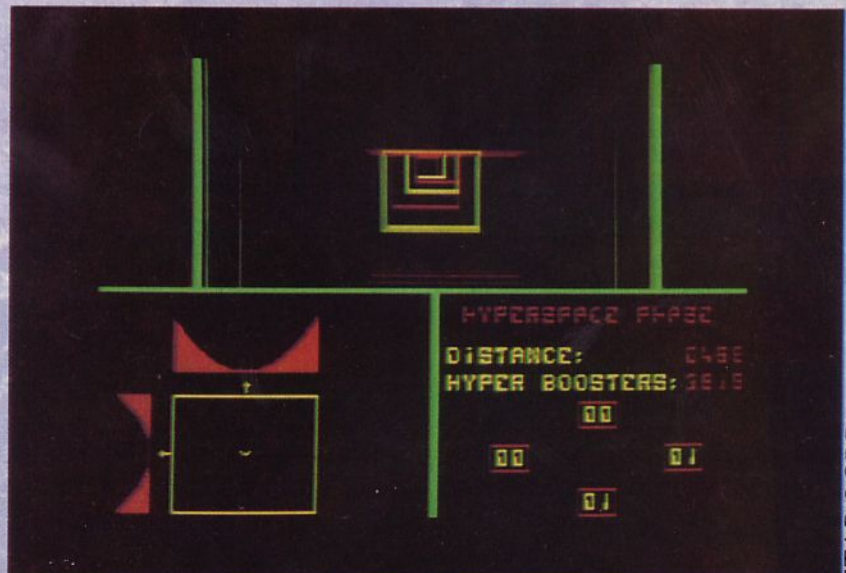
Un très beau jeu. Très spectaculaire. On ne s'ennuie pas. Le graphisme est en trois dimensions de type fil de fer. Tout va très vite et la touche de pause n'est pas superflue. Les commandes ne sont pas vraiment complexes et le joueur n'aura pas à se transformer en pieuvre à huit bras pour tirer le meilleur parti de son vaisseau spatial. De plus, les parties peuvent être sauvegardées. De longues heures de plaisir en perspective !

STAR LORD

Softbook
Arcade

Il y a environ un demi-yucca (deux siècles), nous vivions heureux sur Hira, notre belle planète. Et puis, les Onyxis sont venus ; ils ont semé le trouble et déclenché une guerre intergalactique qui n'a pas cessé depuis.

Aussi a-t-il été nécessaire que nous recherchions des pilotes de première qualité pour surveiller les abords de la galaxie et repousser les Onyxis à ses confins. Chaque pilote est durement entraîné et devient rapidement un excellent combattant. S'ils commencent leur carrière comme simples sol-



STAR LORD



SPACE RACER

SPACE RACER

Logiciels
Arcade

Mai 2052. Les courses de moto ont bien changé. Désormais, on ne reste plus les deux roues sur le sol. Les engins flottent dans l'air, ce qui ajoute une difficulté supplémentaire aux compétitions. Compétitions ? Ce n'est pas le mot. En fait, il n'y a pas d'enjeu à ces courses. Notre but, c'est d'apprendre à se surpasser. Avec tout ce que cela suppose et sous-entend... Chaque concurrent

n'a plus qu'une seule idée : découvrir et franchir ses propres limites, les limites de sa propre peur.

Les engins, des scooters, sont sophistiqués mais se pilotent comme de simples motos. Par contre, la hauteur au-dessus du sol influe sur la vitesse : il convient donc de trouver la bonne ! Pour courir, on suit une piste, une sorte de rail dont il faut s'éloigner le moins possible. Et ce n'est pas tout : des obstacles sont disposés sur le bord de la piste. La vitesse aidant, les percuter est terriblement dangereux ! Chaque choc, avec un obstacle ou un autre concurrent fait perdre de l'énergie et, par là même, constitue un handicap. Dès que la quantité d'énergie, matérialisée par une rangée de diodes électroluminescentes est proche de zéro, une sphère apparaît sur le rail. En la percutant, on récupère de l'énergie pour continuer.

Notre plaisir consiste à parcourir ces immensités ayant pour décors des paysages d'une remarquable beauté. Il est vrai que, après le grand cataclysme de l'an 2022, nous avons reconstruit notre monde avec une esthétique différente.

Pour vaincre, nous sommes prêts à tout... même à anéantir les autres con-



currents au moyen d'une arme ressemblant à un lance-flammes, mais pour la beauté du geste, on tente parfois de ne pas s'en servir !

Il paraît que, vers la fin du 20^e siècle, sur les routes se déroulaient des sortes de joutes auxquelles excellait un certain Mad Max... Peut-être descendons-nous de lui ? ●

Testé sur ATARI ST



Fiche technique

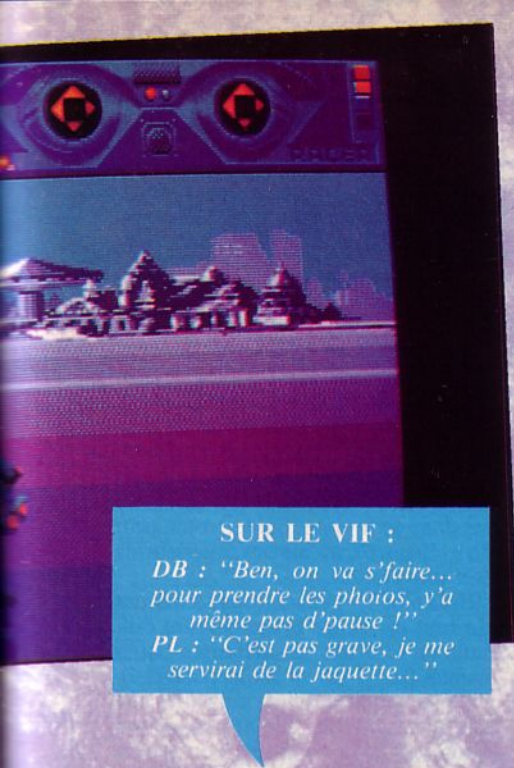
Vous cassez pas la tête, voilà un futur "top" de hit-parade. Space Racer à tous les atouts du bon jeu d'arcade : bien réalisé, suffisamment difficile, original et... simple à utiliser. On commande le scooter avec le joystick : il y aura intérêt à disposer d'un modèle à ventouses, car l'autre main doit rester libre afin d'actionner la barre d'espace pour tirer. La difficulté consiste à maintenir le scooter sur la bonne trajectoire et à la bonne hauteur. Le pousoir de tir dose la vitesse. Il y a trois parcours aux décors différents. Admirez la beauté des paysages : le premier parcours et son univers verdoyant où l'on croirait apercevoir les temples d'Angkor ; le second avec sa ville sous globe, riche en détails ; le troisième où les crânes qui ornent l'horizon renforcent l'atmosphère dangereuse de la course.

Côté graphique, choix des couleurs et mouvements du scooter (basculement dans les courbes, etc.) sont très étudiés. Le mouvement d'épaule du pilote dans les virages, le tournoiement du scooter après un choc, l'attitude du motard, qui s'aplatit bras écartés, mains ouvertes, contre un panneau, portent à croire que l'on regarde un dessin animé !

Les sons n'ont pas été oubliés (sans parler de la musique géniale sur la page titre) : ils sont très réalistes.

Si après tout ça, vous n'avez pas compris qu'on a drôlement aimé Space Racer... Au fait, avez-vous lu dans Arcades n° 5 l'historique de sa création ?

(Attention ! La préversion que nous avons testée ne tournait pas sur 1040 nouvelle ROM...)



SUR LE VIF :

DB : "Ben, on va s'faire... pour prendre les photos, y'a même pas d'pause !"

PL : "C'est pas grave, je me servirai de la jaquette..."

XR-35

Anco
Arcade/Espace

XR-35 est, sans nul doute, l'un des plus jolis logiciels d'arcade/espace que l'on ait pu rencontrer jusqu'à ce jour sur Amiga. Goldrunner était superbe, mais XR-35 risque peut-être de rivaliser avec cette tête de hit. Le scénario est le même que dans tous ces jeux pour lesquels l'unique solution est de tirer sur tout ce qui bouge, mais bien sûr le plus calmement possible : "Tuer en gardant son sang-froid, quoi !"

Alors, quels atouts peuvent faire la différence entre un bon et un mauvais logiciel de ce type ?

D'abord, le graphisme : c'est lui qui, en effet, vous fera apprécier ou non le jeu dès les premières images. Ensuite, vous saisirez votre joystick et tenterez de manoeuvrer votre vaisseau spatial : si l'animation est mauvaise, limitée soit par sa vitesse, soit par ses possibilités de changements de direction, alors vous rangerez bien vite votre disquette dans le fond du tiroir en vous disant que vous auriez mieux fait d'économiser votre argent de poche pour un jeu plus intéressant... Et puis, il y a les ennemis. D'eux aussi dépendra votre jugement : s'ils sont moches, mous, volant moins bien qu'un fer à repasser (sans vapeur bien sûr) et destructibles au premier regard que vous leur lancez le soft n'aura aucune chance de plaire.



SPACE RACER

Quant aux bruitages, bien que n'étant pas de première importance pour le jeu, il est préférable qu'ils soient agréables à l'oreille et un tantinet réa-

listes. Alors et XR-35 ? Pour en savoir plus, lisez la fiche technique...●

Testé sur Amiga

Fiche technique

Si l'on a tout à l'heure comparé XR-35 à Goldrunner, c'est tout simplement parce qu'ils semblaient posséder un point commun : la qualité de la réalisation. En effet, XR-35 possède un graphisme très fin, très coloré, qui de plus a su mettre en valeur le relief des matériaux constituant les bases, les ennemis ou votre vaisseau. Il semble, par moment, que votre engin progresse au milieu de tubulures d'alu (dont on voit même les soudures) ou aux con-

fins d'un univers galactique aux cinq scrollings horizontaux. Les ennemis eux, sont animés de mouvements assez divers, rompant avec la monotonie des sinusoides (devenues un peu trop courantes ces derniers temps...).

L'animation est rapide, les effets sonores sont en harmonie parfaite avec les décors. Bref, un bon, un très bon jeu d'arcade/espace, à posséder le plus vite possible. (A noter en outre, une occupation complète de l'écran, comme si vous jouiez sur une vraie machine d'arcade).

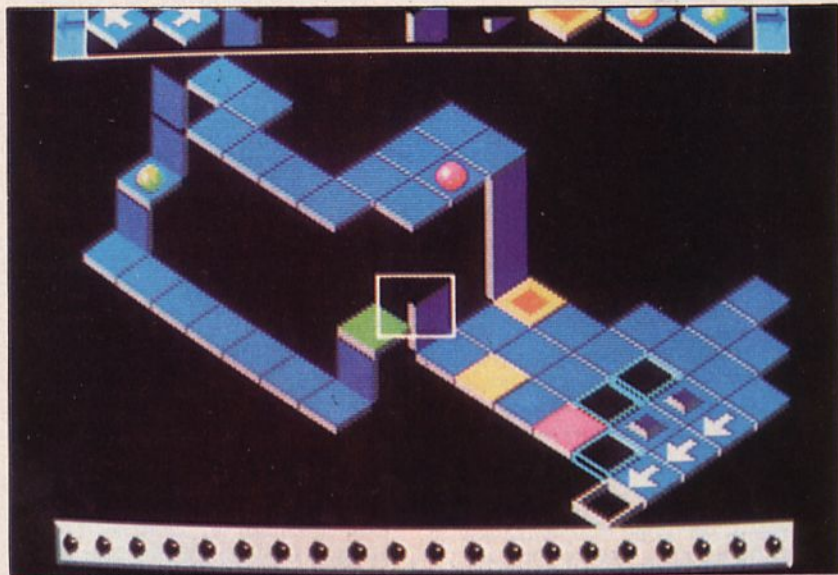


XR-35

AVANT
PREMIERE

Ere Informatique
Arcade

SPIDERTRONIC



Pauvre Spidertronic ! Elle a perdu le contrôle de sa gigantesque toile de l'espace. Et comme chacun sait, il n'existe rien de plus important pour une araignée que ce fin tissage... De vilaines balles tuantes viennent en effet d'envahir son univers.

Spidertronic n'a plus qu'une solution : parcourir les dix tableaux de sa toile afin de récupérer les dalles de couleurs lui permettant de progresser à l'intérieur de son monde étrange. Bien sûr, puisqu'une araignée spatiale

est très différente d'une araignée terrienne, il va de soi que sa toile n'a en commun avec ces jolies dentelles argentées sur lesquelles perlent la rosée, que le nom.

Cette toile spatiale est constituée de dalles carrées de couleur bleue. Toutefois, certaines d'entre elles se teintent parfois de tons différents (rose, vert, jaune...). C'est alors que Spidertronic doit les récupérer et les transférer dans une zone spéciale. Lorsque toutes les dalles colorées sont présentes dans cette zone, Spidertronic peut être téléportée au niveau supérieur de son univers.

"Enfantin !" pensez-vous, mais pas du tout car notre brave tisseuse doit sans cesse éviter les affreuses balles tuantes (non ! pas les boules puantes !). Si Spidertronic parvient sans difficulté au 10ème niveau, elle aura sans nul doute envie de continuer son œuvre architecturale. C'est pourquoi elle dispose d'un éditeur de toiles indispensable à toute araignée...●

Testé sur ST

Fiche technique

Des mêmes auteurs que Trauma et Altaïr, Spidertronic devrait ravir les passionnés d'arcade. Rien à voir bien sûr avec les deux softs nommés précédemment, si ce n'est la qualité de la réalisation. Ce jeu, en effet, très coloré vous transporte au centre de l'espace, au fil des toiles géométriques...

A première vue, Spidertronic pourrait ressembler à Marble Madness, mais en fait lors du jeu, on se rend rapidement compte qu'il est tout à fait différent.



C'est en quelque sorte un jeu de piste dans lequel l'araignée (c'est-à-dire vous) doit réunir divers éléments. Spidertronic est de l'arcade d'un bon cru, surtout au point de vue graphismes et animation. La musique s'harmonise avec le décor sans toutefois être extraordinaire. Ce n'est certes pas un jeu exceptionnel mais l'ensemble est bien plus que satisfaisant : à posséder.

ST AMIGA SEGA

CONTACT'EURE

52, rue d'Harrouard
BP 937, 27009 EVREUX Cedex

Tél. 32.31.38.66

UTILITAIRES ST-AMIGA

ST AMIGA	99 F	195 F
3D Word Plus	99 F	195 F
3D Developers Kit	281 F	
400 disk Luxe FBDI	987 F	
A.P.L.	1528 F	
Advanced Art Studio	215 F	
Amiga Animator	590 F	904 F
Amiga Draw Plus	F 1679 F	
Amiga Draw	F 763 F	
Amiga Images	F 266 F	
Amiga Impact	F 765 F	
Alternative	221 F	
Amiga Pascal	F 669 F	
Amigatel + Cable A1000	F 992 F	
Amigatel + Cable A500/200	F 992 F	
Architect Design	261 F	
Art Director	484 F	
Art Gallery II	F 236 F	
Art Gallery I	F 236 F	
Art Scribe	239 F	
atrCom AC1000 Modem	3700 F	
Atcomp	136 F	
atp	1004 F	
atari Real Time Clock	382 F	
Atari Manx C Commercial	F 3037 F	
Basic	F 1824 F	
Becker Text	671 F	
Bureautique et Performance	1665 F	
Butcher 2.0	F 314 F	
C.O.L.R.	251 F	
cad-3D Cybermate	782 F	
cad-3D	1850 F	
Calcomat Plus	671 F	
Calcomat II	797 F	
Calcomat	350 F	
Calendar	168 F	
Cambridge Lib.	1441 F	1108 F
Compilateur G.F.A. Basic	263 F	
Compomemoff 1040 (F)	1599 F	
Compta	253 F	
Creation musicale	1000 F	
Creator C Lab	2686 F	
Cyber Control	785 F	
CZ Android	678 F	
Demat	350 F	
De Calc	462 F	
DIBMan	1128 F	
De 50	1462 F	
Deqas Elite	280 F	
Deqas Midi	493 F	
Deqas Music Construction Set	F 734 F	
Deqas Music Construction 2.0	F 678 F	
Deqas Paint II	F 2839 F	
Deqas Paint I	F 617 F	
Deqas Video 1.2	F 788 F	
Desktopper GFA	297 F	
DFT	229 F	
Dopaint	F 520 F	
Drogwine II	F 2356 F	
Drogwine	F 2839 F	
Discovery W/Spell	F 338 F	
Disk-2-Disk	F 467 F	
Disk-2-Disk	F 467 F	
Disk Copyist Partition AT	2085 F	
Disk Edit Lib Matrix 6	1116 F	
Disk Heaven	967 F	
Dynamic Cad	F 4632 F	
Easy Calc	479 F	
Easy Draw I	664 F	
Easy Draw II	571 F	
Easy Record	168 F	
Easy 1000	F 4876 F	
Easy 500	F 4593 F	
ECR	960 F	
Emulator PC Ditto	785 F	
Emulation Complet	1319 F	
Emulation Sunset	725 F	
Expert 350	1220 F	
EZ Track	161 F	
Face Floppy Access	F 297 F	
Facuration Memoff 1040 (F)	1599 F	
Fan Director	590 F	
Fash	302 F	
Fish Side	168 F	
Fiscal Gen	198 F	
Fisher Design	261 F	
Fish PSE 600	2104 F	
Flender Changer	F 316 F	
Fontlock 1000	F 5006 F	
Fontlock 500	F 5006 F	
GFA Artiste	443 F	
GFA Basic	385 F	
GFA Draft	875 F	
GFA Jumbo Pack	583 F	
GFA Object	353 F	
GFA Vector II	312 F	
GFA Vector I	289 F	
GFA Vector Editor	F 714 F	
GO 84 Emulator	F 265 F	
Graphic Toolbox	671 F	
Graphisme en GFA	348 F	
GUI C	605 F	
GUI Editor	300 F	
GUI Com	314 F	
GUI Dev	350 F	
GUI Merge	321 F	
GUI View	533 F	
GUI Writer II	680 F	
GUI Writer I	650 F	
GUI Art	253 F	
GUI Computer Aims	221 F	
GUI Concept	558 F	
GUI Disk Utilities	236 F	
GUI Eprom Burner	1564 F	
GUI Pixel	185 F	
GUI Rém Disk	168 F	
GUI St Sound Digitizer	1293 F	

JEUX ST-AMIGA

221 B Baker Street	185 F	
3D Gaster	155 F	
Addictaball	F 822 F	
Adventure Construction	F 297 F	
Airball Construction Kit	150 F	
Airball	195 F	
Alens Strike	F 161 F	
Arkanoid	125 F	
Artic Fox	195 F	
Asterix chez Rahazades	215 F	
Auto Duel	220 F	
Backlash	185 F	
Balance of Power	247 F	
Baldy	326 F	
Barzaam (Palace Software)	F 1278 F	
Barbarian (Pygnosis)	195 F	
Barbas Tale	200 F	
Blow Compiler	459 F	
Black Cauldron	278 F	
Blue Berry	215 F	
Blue War 3	206 F	
Boulderdash Construction	182 F	
Brainstorm	F 112 F	
Bratcatcher	297 F	
Bridge 4.0	226 F	
Bridge 5.0	226 F	
Bridge Playe 2000	1683 F	
Bubble Bobble	833 F	
Bubble Gun	491 F	
Catque Les Forgerons	375 F	
Catch 23	225 F	
Challenger	F 93 F	
Championship Baseball	200 F	
Championship Golf	F 241 F	
Chess	178 F	
Chess Master 2000	287 F	
Chimera	212 F	
Chopper X	146 F	
Cleaver & Smart	221 F	
Colonial Conquest	275 F	
Crafton et Xunx	225 F	
Crazy Cars	227 F	
Cristal Castle	227 F	
Cruncher Factory	227 F	
Dame Scanner	151 F	
Damea 2.0	159 F	
Dark Castle	260 F	
Deadline	222 F	
Deathraiser	161 F	
Deep Space	227 F	
Defender of the Crown	245 F	
Dieks Via	285 F	
Demolition	F 90 F	
Demonic	199 F	
Doghouse	159 F	
Donald Duck's Playground	374 F	
DR Fruit	F 93 F	
Earl Weaver Baseball	256 F	
Earl Weaver Baseball	F 280 F	
Eco	195 F	
Eden Blues	169 F	
Erebus	178 F	
Extravaganza	113 F	
F-15 Strike Eagle	192 F	
Fairy Tale Adventure	F 377 F	
Faia	225 F	
Famous Course V 2	F 168 F	
Feud	F 110 F	
Fire Strip	F 93 F	
Fire Power	F 275 F	
Fight Simulator II Color	340 F	
Formula One Grand Prix	173 F	
Gangster	166 F	
Galileo	F 510 F	
Garrison	F 275 F	
Golden Path	241 F	
Goldrunner	185 F	
Grand Slam Tennis	F 335 F	
Grid Start	F 127 F	
Guilt of Thieves	185 F	
Hades Nebula	198 F	
Harball Project	F 366 F	
Harball	251 F	
HARRIER Strike Mission	379 F	
Nippo Jokes and Quotes	221 F	
Knightsackemmon	314 F	
H.M.S. Cobra	251 F	
Hollywood Hunk	F 316 F	
Hollywood Poker	159 F	
Hot and Cool Jazz	F 256 F	
Impact	140 F	
Indiana Jones	160 F	
Indoor Sports	F 275 F	
Island Fight	F 225 F	
International Karate	197 F	
Into the Eagles Nest	198 F	
Ironogood	242 F	
Jinxler	225 F	
Jump Jet	142 F	
Jupiter Probe	151 F	
Kamofgruppe	F 333 F	
Karate	F 187 F	
Karate Kid II	127 F	
Landing and Prix	93 F	
King's Quest I	295 F	
King's Quest II	340 F	
King's Quest III	295 F	
King's Quest I	340 F	
King of Chicago	F 326 F	
Knight Orc	175 F	
Kwaimodo	F 112 F	
La Quatre des Etoiles	175 F	
La Mascotte Lucky Lucke	195 F	
Lands of Havoc	168 F	
Las Vegas	98 F	
Leadboard	179 F	
Leaderboard	172 F	
Leaderboard Tournament	129 F	
Leather Goddess of Phobos	F 331 F	
Leisure Suit Larry	221 F	
Leviathan	142 F	
Little Computer People	280 F	
Livingstone	161 F	
Macadam Bumper	225 F	
Major Motion	163 F	
Manoir Morteville	175 F	
Marble Madness	185 F	
Marche à l'Ombre	165 F	
Masque +	235 F	
Mercenary	192 F	
Melior Cross	229 F	
Melior	225 F	
Microleague Wrestling	221 F	
Minshadow	219 F	
Missing on Droid	113 F	
Mission en Ratale	225 F	
Mobius	225 F	
Moon Shuttle	280 F	
Mouse Trap	146 F	
Muddles	168 F	
Nine Princes in Amber	433 F	

Ninja	99 F	99 F
Ogre	265 F	215 F
Out Cast	146 F	
Passager du Vent I	265 F	
Pawn	185 F	
Phanlanx	F 93 F	
Phantasia III	235 F	
Phantasia II	235 F	
Phantasia I	268 F	
Phonix	225 F	
Poball Wizard	265 F	
Pirates of the Barbary Coast	146 F	
Plutos	147 F	
Prohibition	207 F	
Pronotic	241 F	
Q Ball	185 F	
Quest	212 F	
Rocky	F 112 F	
Rampage	142 F	
Ranarama	129 F	
Red Alert	200 F	
Return to Atlantis	F 278 F	
Rings of Zifin	277 F	
Road Runner	170 F	
Roadwar 2000	217 F	
Roadwar Europa	245 F	
Rogue	F 285 F	
S.O.I.	289 F	
Sargon III	F 334 F	
Scenery Disk 11 Michigan	204 F	
Scenery Disk 7 FL NB SC	204 F	
Scout	175 F	
Sentinel	175 F	
Shangai	217 F	
Silent Service	199 F	
Simbad	F 335 F	
Skullidgery	159 F	
Sky Fighter	198 F	
Star Trek	176 F	
Skyrider 1040	221 F	
Solomons Key	175 F	
Space Battle	F 90 F	
Space Quest	266 F	
Space Ranger	144 F	
Star Trek	175 F	
Star Fleet I	F 338 F	
Strike Force Harrier	175 F	
Strip Poker	F 170 F	
Subbette	204 F	
Sunday	140 F	
Super Cycle	225 F	
Super Hoay	190 F	
Super Tennis	181 F	
Super Tennis	181 F	
Sword of Kadash	401 F	
T.N.T.	170 F	
Tai Pan	178 F	
Tangle Wood	179 F	
Tass Times	309 F	
Temple of Ashai	192 F	
Terror Pops	182 F	
Test Drive	225 F	
Thea Boxing	327 F	
The Hunt for Red October	295 F	
Thyphoon	175 F	
Time Bandits	127 F	
Tonic Tile	178 F	
Tracker	185 F	
Traitlazer	185 F	
Trauma	215 F	
Trilium Pursuit	285 F	
Turbo GT	235 F	
Ultima II	F 239 F	
Uninvited	F 335 F	
Ut Halyes Project	F 124 F	
Vader	F 124 F	
Vegas Vegas ou Non	221 F	
Vegas Gambler Color ou Non	221 F	
Vegas Craps	F 275 F	
Western Game	221 F	
Wild Games	192 F	
Wisard's Crown	235 F	
Wizball	192 F	
World Games	215 F	
Xevius	199 F	
Zork III	202 F	
Zork II	180 F	
Zork I	258 F	
Zuma Fonts Vol III	F 297 F	
Zuma Fonts Vol II	F 297 F	
Zuma Fonts Vol I	F 297 F	

World Grand Prix	195 F
World Soccer	195 F
Zillion	195 F
Zonettes Sega Control Stick	163 F

COMPILATIONS ST-AMIGA

Album Epic	245 F
Championship Wrestling	
Super Cycle	
Winter Games	
World Games	
Les Classiques Vol. 1	215 F
Classe Brigue	
Pac Man	
Space Invaders	

EDUCATIFS ST-AMIGA

Au Nom de l'Ermite 5 ^e	195 F
Balade Outre-Rhin 6 ^e -5 ^e	294 F
Balade au Pays de l'Ange 6 ^e	810 F
Big Ben 6 ^e -5 ^e	294 F
Créer, jouer au Maths	212 F
Decouverte de la vie 6 ^e -5 ^e	195 F
Educatt Ecole Primaire	215 F
Enigme à Madrid 4 ^e -3 ^e	195 F
Enigme à Munich 4 ^e -3 ^e	195 F
Enigme à Oxford 4 ^e -3 ^e	195 F
Folle lect. de Don Quichotte	246 F
Formations numériques	229 F
Geometrie	215 F
Maths 2 ^e	236 F
Maths 3 ^e	215 F
Maths 5 ^e	215 F
Maths 6 ^e	215 F
Objectif Europe 4 ^e -3 ^e	195 F
Objectif France 4 ^e -3 ^e	195 F
Objectif Monde 5 ^e	248 F
Objectif Monde 6 ^e	231 F
Traceur	215 F
Vias pour Hyde Park 6 ^e	283 F

ACCESSOIRES ST-AMIGA

Boitiers de rangement D7	94 F
Data Case Serrure 40	142 F
Daga Set de Range 80	142 F
Cordons	
Rallonge Joystick	72 F
Disquettes vierges Precision	12 F
Disquettes 3 1/2 SF DD	14 F
Houses	
House 520 ST	148 F
KIT Net	
KIT Net HP Data 3 1/2	251 F
KIT Net HP Data 3 1/2 Suncom	80 F
Lunettes	
Lunettes Hout (F6)	240 F
Lunettes Pluton (F4)	200 F
Lunettes Saturne (F3)	208 F
Manettes de jeux	
Competition Pro Transparent	116 F
Elite Autofire	164 F
Elite Standard	108 F
Joystick Controller	49 F
Konk Speed King	115 F
Manette Mastertronic	132 F
Micro Ace	49 F
Moonraker I	49 F
Pro Ace	108 F
Professional Autofire	172 F
Professional Strandard	136 F
Quick Shot Serrure 40	160 F
Quick Shot II Turbo	107 F
Quick Shot 7	112 F
Quick Shot 9	219 F
Sik Six	85 F
Starfighter	107 F
Super Pro	99 F
Super Pro Transparent	268 F
Tac 1	108 F
Tac 2	115 F
Tac 3	124 F
Terminator	144 F
The Boss	155 F
Reves Anglaies	
Amiga World	33 F
Atari User	20 F
Amiga User	
Tapis Souris	
Tapis Souris Land Cover	60 F
Tapis Souris Bleu	60 F
Tapis Souris Gris	60 F
Tapis Souris Marron	60 F
Tapis Souris Noir	60 F
Tapis Souris Prune	60 F
Tapis Souris Rouge	60 F
Tapis Souris Vert	60 F

JEUX SEGA

Action Fighter	195 F
Astro Warrior	195 F

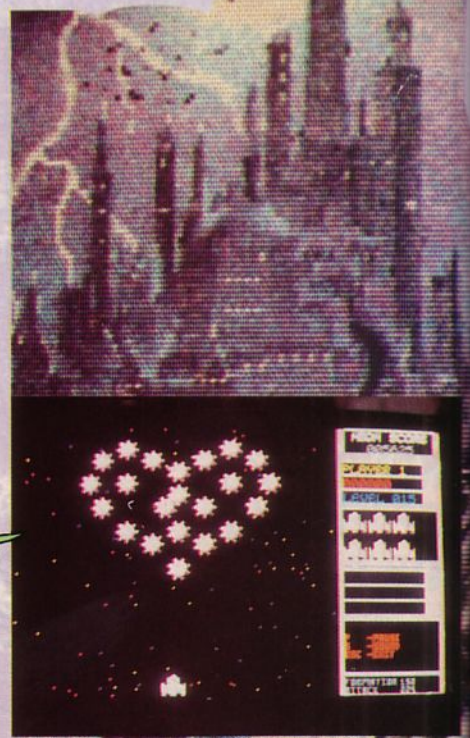


VYPER

Top Down
Arcade/Espace

Tout le monde commence à s'intéresser à l'Amiga. Ainsi, l'on peut désormais choisir parmi différents titres. Par exemple, si vous aimez les "shoot them up" vous pourrez vous procurer "Goldrunner", "XR-35" ou si vous n'avez pas lu les critiques d'Arcades, vous opterez plutôt pour un "Alien Strike". De toutes façons, il vous est maintenant possible de choisir en fonction de certains critères : rapidité, diversité des ennemis, graphisme, scrollings, maniabilité de votre engin spatial, musique, etc. Quant au scénario, il est rarement original. Ce ne serait pas possible d'imaginer un "shoot them up" mettant en scène le rédacteur en chef d'Arcades tirant sur des idéogrammes japonais afin d'avoir le droit de se reposer un peu. Enfin, j'espère qu'au moment où j'écris ce banc d'essai, son avion n'est pas en train de servir de cible à quelque patrouille spatiale, de passage au pôle Nord... Bon, revenons à nos moutons, observons un peu le côté technique de ce jeu.●

Testé sur AMIGA



Electronic Arts
Arcade

Fiche technique

Bâti sur le concept de "Gauntlet", Demon Stalkers demande au joueur beaucoup d'habileté et de perspicacité pour explorer les 99 niveaux qui le composent. De par leur nombre et leur variété, ils assurent un plaisir renouvelé lors de chaque partie... pour peu que l'on progresse ! Le meilleur moyen consiste encore à y jouer à deux.

Les animations sont correctes : il est vrai que les sprites ne sont pas de grande taille. Le scrolling, multidirectionnel est rapide. Les effets sonores sont agréables.

Le niveau de difficulté va croissant et les experts de ce genre de jeu ne devraient pas être déçus. Du reste, le manuel d'accompagnement leur dispense quelques bons conseils.

Mais l'originalité de Demon Stalkers, c'est aussi la possibilité d'élaborer le tracé de ses propres caves et de les encombrer d'embûches. On dispose pour cela d'un éditeur très complet qui a pour avantage annexe de permettre d'explorer un niveau pour en découvrir les difficultés.

Un jeu complet, pas très original certes, mais de bonne qualité qui séduira les amateurs du genre, d'autant plus qu'il leur permettra d'exercer des talents de "concepteur".

DEMON STALKERS

Tout s'effondre dans ce royaume des mages, havre de paix et de prospérité construit par l'archimage Arthur, depuis que par mégarde on a libéré Calvrak, un horrible démon. Le monde des mages s'étendait sur plusieurs caves, bâties en marbre sur 99 niveaux, allant de la surface au plus profond de la terre et c'est sous la 100ème cave qu'est apparu Calvrak. Il passa dès lors à l'offensive, aidé par ses créatures maléfiques, rats et monstres en tout genre et réussit à envahir les caves d'Arthur. Il vous appartient, héros de l'impossible, de les combattre et de reconquérir les caves de marbre, armé d'une simple arbalète. Dans le dédale de chaque cave, toutes construites comme des labyrinthes, vous devrez rechercher clés et indices, sans oublier de vous nourrir, tout en combattant les créatures de Calvrak.

Testé sur C64

SUR LE VIF

O.S. : Pas terrible les déplacements de ton engin...

C.V. : Mouais ! Et c'est pas d'main la veille qu'on sera aussi bien équipé que nos ennemis...

Fiche technique

Si vous recherchez un vaisseau capable de s'orienter dans n'importe quelle direction, ne chargez pas Vyper. Il est, en effet, uniquement capable de bouger à gauche et à droite. Ici pas d'effets spéciaux, juste un vaisseau qui tire avec une arme toute simple.

Le son est celui de tous les jeux d'arcade/espace donc rien d'extraordinaire de ce côté.

En revanche, vous pouvez choisir le niveau par lequel vous commencerez (parmi les 80 proposés). Les ennemis sont pour chaque tableau tous identiques.

Si vous voulez en découvrir d'autres alors dépêchez-vous de passer au tableau suivant.



GARRISON

Digital Dreams
Arcade

Si vous êtes de ceux qui passeraient des nuits blanches devant l'écran d'un Gauntlet ou d'un Gauntlet 2, voici un jeu qui devrait vous donner des insomnies... En effet, Garri-

son est très, très ressemblant aux deux jeux nommés précédemment, tant dans le choix des personnages (Merlin l'enchanteur, Valeria la Valkyrie, l'Elf, etc) que dans les tableaux eux-mêmes.

Si vous possédez un Amiga 500, vos personnages seront tous identiques à l'écran et c'est leur pouvoir qui les différenciera ; sinon vous aurez des héros bien distincts les uns par rapport aux autres.

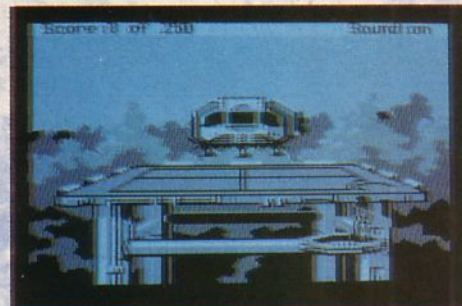
L'histoire est très belle : la princesse Angélique risque de mourir à moins que vous ne la sauviez en découvrant l'herbe magique du sombre magicien. Pour cela, il vous faudra traverser les 128 salles aux multiples embûches, mais aussi aux multiples trésors.

Bonne quête !●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

La musique d'intro est très rock, la page de présentation bien dessinée et les bruitages fort ressemblants à des battements cardiaques. Vos ennemis sont nombreux et puissamment armés. Les plus "mignons" sont, sans nul doute, les fantômes qui hantent chacune des salles et guettent votre arrivée en regardant au-dessus des murs. Cette idée d'ennemis curieux est franchement sympa. Pour le reste, rien de bien extraordinaire si ce n'est un bon jeu de reliefs, ombres et perspectives. Garrison est plus joli que les Gauntlets mais n'est pas tellement plus maniable. A vous d'en juger...

Sierra
Adventure

✓ Vous vous souvenez certainement du premier épisode de Space Quest. Non ? Mais si, "Le combat des Sariens" dans lequel ces pirates de l'espace mettaient la main sur le générateur stellaire d'Arcada, votre vaisseau ! Et vous leur aviez mis la pâtée. Aussi, voici maintenant "La revanche de Vohaul" où vous êtes toujours Roger Wilco et devez faire face au savant fou Vohaul.

Au regard de vos talents on vous a mis de corvée de balayage de la station interspatiale. Vous avez endossé votre scaphandre autonome et vous faites le ménage avec votre petit balai en fibre de coco, poussant devant vous un petit tas de poussière sidérale. Tout à coup, votre montre bracelet se met à sonner. "Encore un emm..." vous dites-vous. Vous jetez un petit coup d'œil à l'heure et à la température ambiante et décidez qu'il est plus urgent de consulter votre horoscope avant de répondre à l'appel. On vous promet une promotion. S'il y a une promotion, cela vaut peut-être la peine de répondre à l'appel. Le visage de votre interlocuteur apparaît sur l'écran de votre bracelet-montre-horoscope-thermomètre-visiophone-lampe à souder-débouche WC-couteau suisse-poêle à frire-cure dents-brosse à reluire et sa voix vous interpelle joyeusement : "Remuez-vous ! Filez à la navette qui vient de rentrer, il y a un peu de nettoyage à y faire. Un passager s'est laissé aller avec son mal de l'espace". Le pied, quoi ! Vous vous placez alors sur le transporteur en marchant sur les murs (pas de pesanteur !) et vous vous retrouvez dans la salle de décontamination où il est préférable de vous débarrasser de votre combinaison avant de pénétrer dans la salle des commandes. Là, on vous renseigne sur la navette en question et vous vous y rendez à travers le dédale des coursives. Vous êtes enjoué car vous savez que votre travail va vous mettre en appétit, et c'est d'un pas assuré que vous grimpez dans la navette et commencez votre détection nasale qui vous mènera inmanquablement vers l'objet de votre présence. Surprise, on vous attendait ! Deux

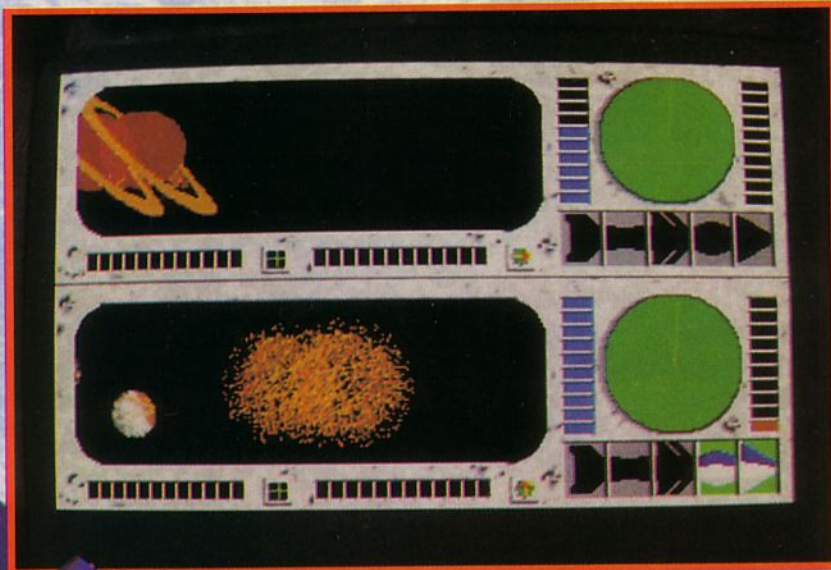
Score: 8 of 250 Sound: on

A sagging mass of flesh that appears to have been human at one time. Tubes and wires extend from his body leading to machines which keep him alive. Suddenly, his visage stirs and he begins to speak.

blancs-becs marchent sur vous et vous administrent la raclée de votre vie. Vous vous réveillez devant une espèce de masse informe reliée par des tuyaux à des appareillages et qui devait ressembler, jadis, à un humain. Il commence à raconter sa vie et notamment l'épisode particulièrement douloureux de sa défaite contre vous dans le précédent épisode de Space Quest où vous lui aviez infligé une défaite mémorable. Il vous apprend qu'il a mis au point une arme redoutable qui rendra la vie impossible à tous les humains : une armée d'agents d'assurance en porte à porte ! On en frémit d'horreur !

Et l'aventure commence. Retirons-nous sur la pointe des pieds, c'est à vous de jouer. ●

Testé sur COMPATIBLE PC



GALACTIC INVASION

Dans la cabine, les haut-parleurs crachent une musique angoissante, juste histoire de faire fuir les petits curieux qui prendraient cette mission pour une promenade dominicale : c'est que l'heure est grave. Pas question de s'arrêter sur cette belle planète violette pour y déguster les spécialités locales (même si Olivier, le ventre plus grand que les yeux, réclame à cor et à cri de la mortadelle pour son goûter).

De toutes façons, si l'équipe mène à bien sa mission de destruction, elle aura droit, dès son retour, à son assiette de crêpes hebdomadaire. Alors, en route pour la galaxie, le devoir les appelle. ●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Un graphisme et une animation réussis et surtout beaucoup d'humour dans ce jeu. Une franche partie de rigolade vous attend à travers les multiples écrans de Space Quest II. A condition toutefois que vous ayez une bonne connaissance du dialecte américain, les textes étant nombreux. Il serait temps que les éditeurs réalisent, sans parler du respect de leur clientèle, que leurs ventes augmenteraient s'ils proposaient des versions francisées de leurs jeux, de nombreux acheteurs refusant de se faire greffer un dictionnaire anglais !

Particulièrement dommage avec ce jeu qui possède le gros avantage de ne pas se prendre au sérieux.

GALACTIC INVASION

Microillusions
Arcade/Espace



Voilà venu l'instant ultime de prendre le départ de cette mission de la dernière chance. Aux commandes

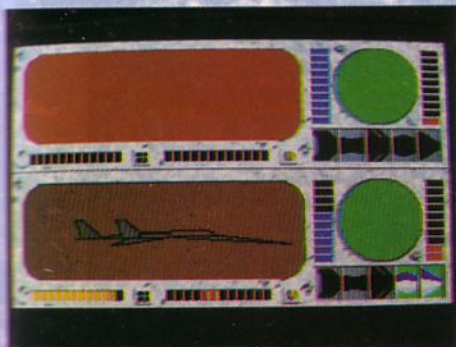
de son vaisseau intergalactique, l'équipe d'Arcades, armée de courage, pérégrine à travers la voie lactée d'une lointaine galaxie. Son dessein ? Anéantir à tout jamais la puissance de ses ennemis, des êtres étrangers venus, sans nul doute, d'une lointaine planète d'une galaxie inexplorée.

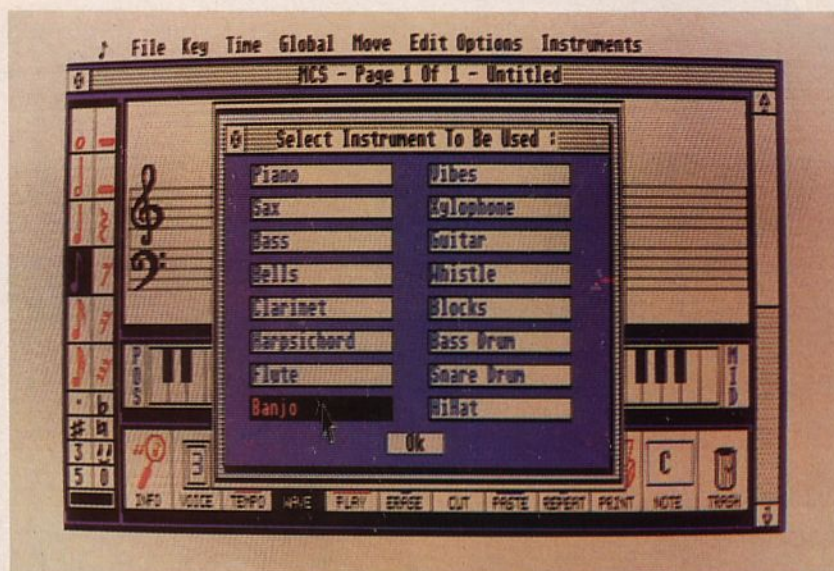
Au manche du vaisseau, Denis, le rédacteur en chef tente de récupérer à droite et à gauche les morceaux de missiles qui permettront de détruire définitivement les stations ennemies. A la direction des opérations : Marcel (rédacteur en chef de PCompatables et Mégahertz). C'est lui qui donne l'ordre de tirer afin de "vitrifier" (comme il se plaît à dire) la galaxie. Quant au reportage de la mission, il a bien sûr été confié à Olivier, le cameraman fou de CPC.

Fiche technique

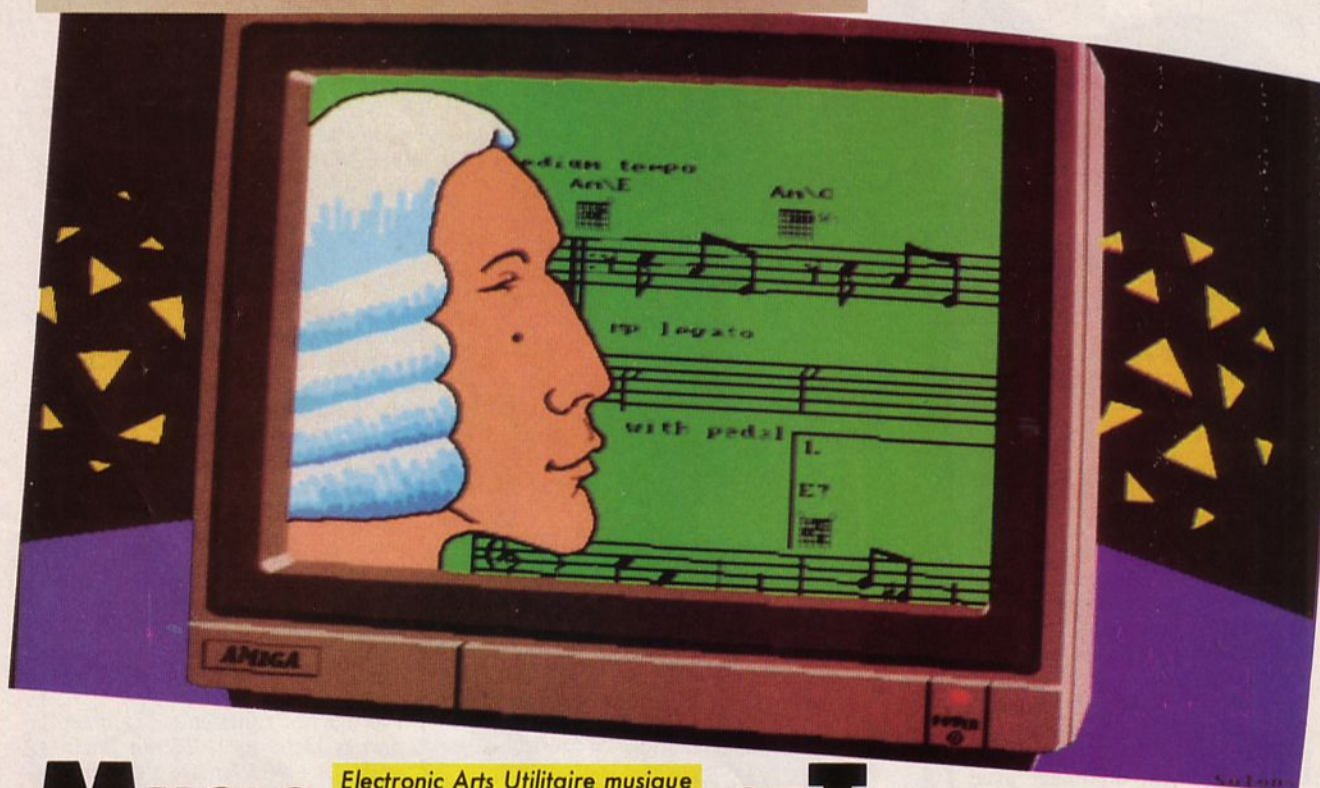
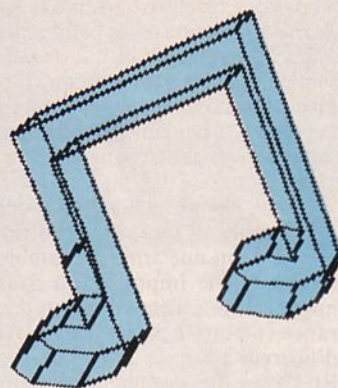
Partagé horizontalement en deux parties identiques, l'écran laisse apparaître une fenêtre s'ouvrant sur la galaxie, des compteurs de vitesse et d'énergie et l'indispensable radar. Une silhouette de missile découpée en cinq parties constitue le puzzle à reconstituer afin de détruire l'ennemi.

Celui-ci pourra être soit votre micro, soit un adversaire contre lequel vous jouerez en tête à tête ou à distance par l'intermédiaire du modem. La musique est horriblement angoissante, les graphismes sont soignés et l'animation aussi réelle que si l'on se promenait véritablement dans la galaxie. Galactic Invasion est un bon jeu, à acheter sans hésitation.





MUSIC CONSTRUCTION SET

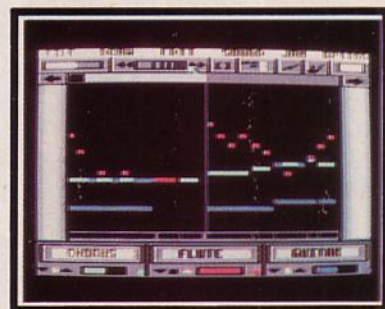


MUSIC Electronic Arts Utilitaire musique CONSTRUCTION SET

Que tu te prennes pour Mozart ou Goldmann, si tu as envie de créer tes propres mélodies, il te faut quelques notions de solfège.

Hélas ! Quoi de plus rébarbatif que les leçons reçues à l'école. C'est à vous dégoûter à tout jamais de faire de la musique. Et pourtant ! C'est si agréable de savoir tirer d'un instrument des notes fantastiques, des symphonies toutes plus belles les unes que les autres.

Pour remédier à ce type de problème, Electronic Arts a depuis peu sorti plusieurs utilitaires musicaux. Après Instrument Music, un excellent logiciel, voici Music Construction Set. Exploitable avec ou sans interface Midi, ce soft permettra à l'utilisateur de composer des mélodies, de les modifier en changeant le tempo, en insérant des notes, en choisissant différents instruments, en modulant le tout grâce à un choix impressionnant de menus accessibles à tout moment. Une fois sau-



INSTANT MUSIC

vée, la mélodie pourra même être imprimée ce qui permettra de posséder une "partition papier".
 A ces nombreuses possibilités s'ajoute celle de travailler à partir de thèmes célèbres.●

Testé sur ST

Fiche technique

Malgré une notice encore en anglais, cet utilitaire propose de nombreuses possibilités d'utilisation très faciles à manipuler. En effet, conçu de manière à avoir à tout moment accès à bon nombre de menus, il n'en est pas moins clair : ces menus se trouvent situés tout autour de l'écran principal, ce qui n'enlève rien à la clarté de celui-ci.

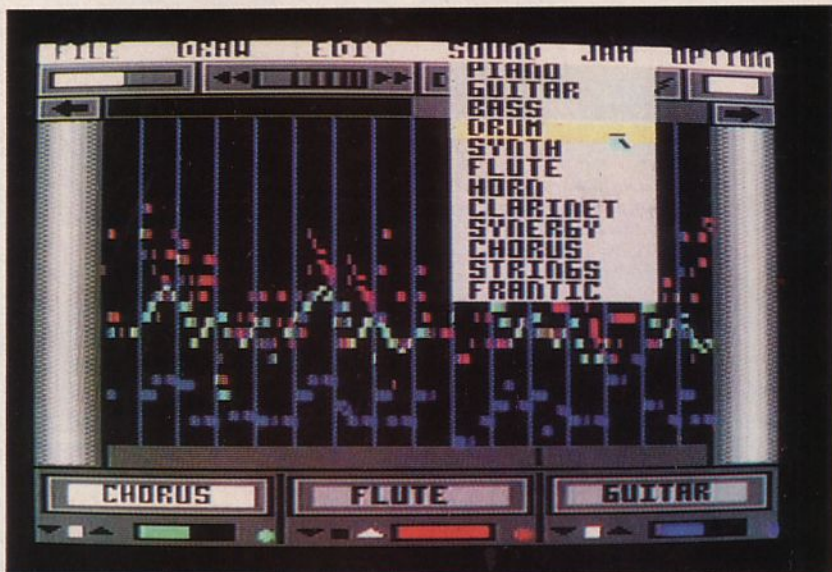
Music Construction Set se travaille uniquement à la souris, ce qui simplifie les différentes opérations. Les notes sont représentées comme sur une véritable partition avec les portées, les croches, les noirs, bref, tout ce qu'il faut pour vous apporter de solides bases musicales.

INSTANT

Electronic Arts
Utilitaire musique

MUSIC

La musique à l'heure de la micro, ce n'est pas vraiment un nouveauté. Pourtant, il est désormais possible de s'y adonner sur quelque machine que l'on possède. A cet effet, il existe d'excellents utilitaires. Nous vous avons déjà présenté "The Music Studio" sur Amiga ou des logiciels plus simples tel "Music 3 Voix" sur Thomson. Cette fois, il s'agit d'Ins-



tant Music, logiciel disponible sur C64/128 et Amiga. Au vu de la qualité acoustique de ces machines, il nous semblait évident que le résultat allait être intéressant.

Nous nous sommes d'abord réservés un petit temps pour l'audition des différents thèmes proposés dans le catalogue (62 titres). Puis, après avoir choisi l'un d'entre eux, nous avons modifié le choix des instruments, leur volume et leur tonalité. Non contents de ces changements, il nous a fallu aussi transformer le rythme et modifier la portée. Le résultat ? Une cacophonie ? Non, pas du tout ! Juste une

nouvelle mélodie. La rédaction s'est alors transformée successivement en cathédrale, puis en boîte de jazz, sans oublier bien sûr les tavernes irlandaises (à ce sujet, je tiens à préciser que la bière n'était pas au rendez-vous. Non mais ! On est sobre nous...). Nous y avons passé des heures sans même voir passer le temps. C'était absolument passionnant, c'est pourquoi aujourd'hui nous vous encourageons à acheter le plus rapidement possible cet utilitaire bien plus qu'utilile !●

Testé sur C64

Fiche technique

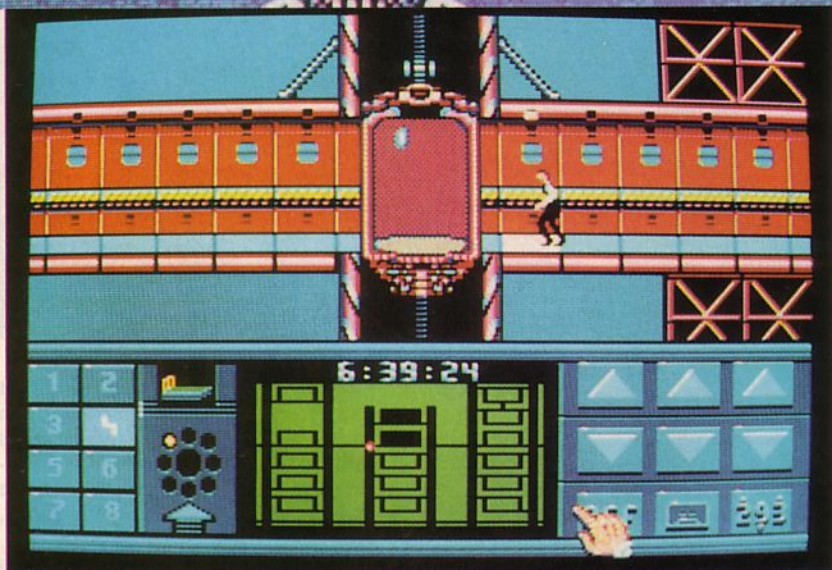
Néophyte ou musicien chevronné, voici un logiciel que tu peux te procurer (que tu dois, que dis-je !) si tu veux transformer ton micro en orchestre classique, jazz, rock ou autre. Il te sera possible de modifier l'orchestration, le tempo et même les accords de thèmes déjà au catalogue, ou mieux, de composer de toutes pièces de nouvelles mélodies.

A cet effet, tu peux travailler ta partition par petits morceaux en utilisant la fonction zoom, changer la tonalité d'un instrument ou plutôt d'une famille d'instruments. Tu as en effet la possibilité de faire jouer simultanément trois catégories d'instruments dont tu pourras à loisir augmenter ou diminuer le volume. Les notes sont représentées par des traits plus ou moins longs symbolisant leur durée. Chacun des 3

instruments est représenté par une partition de couleur différente, ceci te permettra de suivre, sans aucun problème, la mélodie. Rien ne t'empêchera, ensuite, de sauvegarder ta composition, toujours grâce aux menus très clairs dont est pourvu "Instant Music".

Une seule ombre au tableau : la ressemblance de certains instruments avec leur véritable son. La sonorité du piano, peut sembler, dans certains thèmes, très différente de la normale.

Mais peut-on demander à un micro de remplacer tout à fait un orchestre philharmonique ? Dans l'ensemble, et malgré la notice anglaise (qui ne devrait pas tarder à être traduite en français), Instant Music est un utilitaire musical très bien réalisé et pas trop difficile d'accès : à posséder absolument.



Huit gratte-ciel liés les uns aux autres par des couloirs immenses, huit gratte-ciel dont la vue d'avion fait étrangement penser à un barillet. Mais que se passe-t-il donc à l'intérieur de cette immense cité ? Une atmosphère de peur règne sur ces ascenseurs, sur ces couloirs glacés, sur cet homme si petit. Sa mission est terrible. Il doit retrouver parmi des multitudes de salles, un code secret, caché au hasard d'une étagère, d'une plante ou d'une voiture. Il ne possède pour se défendre des envahisseurs de la cité, que sa souplesse, sa rapidité, sa ruse enfin. Car la mission aurait, en effet, été trop facile sans ennemis...

Les siens sont métalliques, connectés à une source d'énergie quasi indestructible, attirés par lui comme par un aimant.

Il devra les éviter afin de continuer sa lente progression parmi les nombreuses salles des buildings.

Dans chaque tour se trouve un code composé de 3 chiffres. Hélas, il lui arrivera souvent de trouver des chiffres qui ne seront pas les bons. Pour le savoir, il devra revenir à l'un des ascenseurs et procéder à un rapide contrôle du lecteur de code.

Pour mieux se repérer, il saura qu'à chaque immeuble correspond une activité facilement reconnaissable : l'immeuble "remise en forme" avec ses salles de body-building et de musculation en tout genre ; l'immeuble "garage" à l'intérieur duquel il trouvera voitures, barrières, pneus...

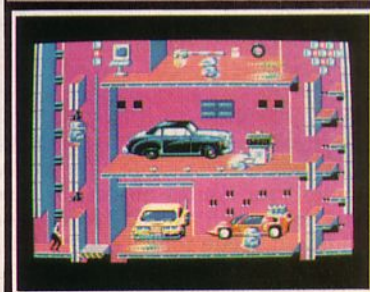
Heureusement, un plan lui permettra de se situer parmi les nombreux étages de chaque tour.

Il sait qu'en acceptant cette mission, il court un immense danger : la mort. Une mort qui lui arrivera soit par contact avec l'un des ennemis, soit par une horrible chute de plusieurs étages. Alors arrivera-t-il à la fin de cette seconde mission impossible ? ●

Testé sur ST

Fiche technique

Des bruits de pas sur des tôles, des voyages en ascenseur, des explorations de salles multicolores, tel est le décor de cette mission. Votre héros est incroyablement souple et semble ne jamais se fatiguer.



Les couleurs sont vives, les graphismes très fins comme on sait le faire sur ST, l'animation très réussie, souple et rapide à la fois, des effets sonores très froids mais en harmonie avec le thème du logiciel. En un mot : un très bon jeu dont on ne se lassera pas vite. En outre, il semblerait que la version CPC soit d'un aussi bon tonneau que celle-ci.



Shackled est disponible
pour:
Amstrad CPC · Atari ST
CBM 64/128
Spectrum 48K/128K+2
Spectrum +3 · MSX

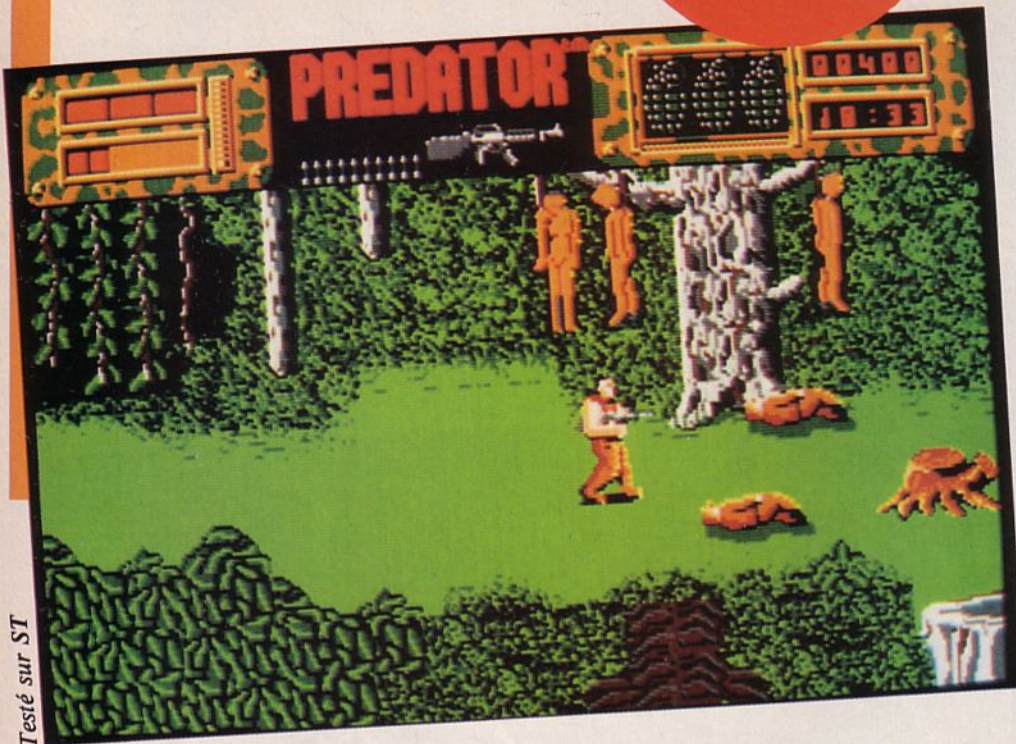
Déchaînez votre Imagination



Vous êtes prisonnier dans le château mystérieux. Déchaînez les liens qui les retiennent, et échappez-les à votre tour. Ce n'est qu'alors que vous pourrez vous échapper. Libérez-en autant que vous le pouvez car, si le trouvez dans des conditions très probables, mais plus vous en aurez sur votre chaîne, plus vos progrès seront difficiles. Défendez-vous en choisissant parmi 8 armes différentes. Battez-vous tout au long des 112 étapes d'une aventure continue et passionnante ! Déposez vos ennemis, dévalez vos amis, échappez-vous à chaque étape, et alors seulement, vous aurez la liberté.

Copyright DATA EAST U.S.A. INC. 1988. Tous droits réservés
Fabrique sous licence de DATA EAST U.S.A. INC.





Testé sur ST

PREDATOR

Activision Arcade

Le Bell Jet Ranger qui transportait ces foutus politiciens s'est crashé dans la jungle sud-américaine. Que diable pouvaient-ils foutre là-bas ? Y-a-t-il seulement des survivants ? Je ne donne pas cher de leur peau s'ils tombent sur la guérilla... A moins que tout ceci ne soit une mise en scène pour rencontrer les chefs des guérilleros ? Non, ça paraît trop gros !

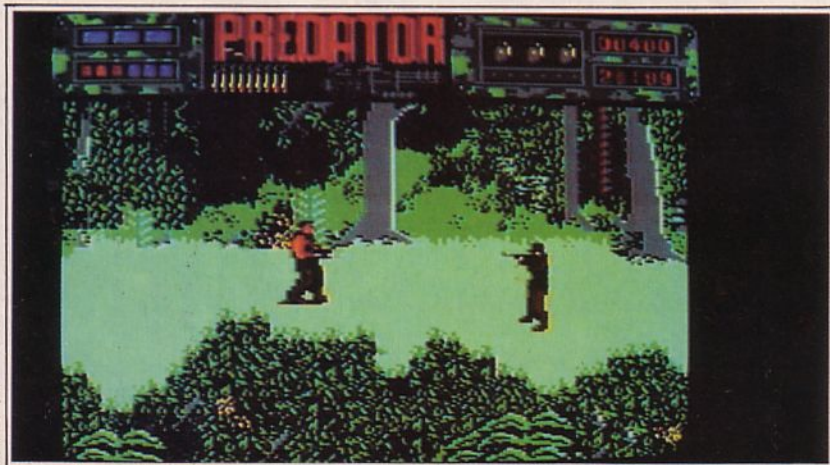
Ce télex n'en dit pas bien long. D'habitude, je ne cherche pas trop à comprendre quand je pars en mission mais cette fois...

L'hélico vole de plus en plus bas, au ras de la cime des arbres. A mes côtés, Hawkins, Bill, Mac et les autres, casqués, armés sont prêts à gerber dès que le pilote entamera son stationnaire au-dessus de la clairière. Je sortirai en dernier.

D'instinct, je vérifie mon fusil-mitrailleur et les 3 grenades dont je dispose. L'expérience m'a appris à ne rien laisser au hasard. L'hélico se cabre. La lampe verte s'est allumée. Top largage !

Je cours à l'abri des buissons. J'entends déjà des tirs d'armes automatiques. Au sol, là, un corps : Ramirez s'est fait descendre. Foutus civils, ils nous ont mis dans un drôle de pétrin. Coûte que coûte, il faut les retrouver... et vivants si possible. Foi de commandant Shafer, ils vont voir ce qu'est un mercenaire, ces guérilleros.

Testé sur C64



Testé sur C64

Fiche technique

Vous aimez les jeux difficiles simulant la guerre ? Vous allez être servi ! Dans le genre, Predator va vous en donner pour votre fric. Schwarzenegger en herbe ou spécialiste de la guérilla, bonne chance !

Les graphismes et animations de la version C64 sont irréprochables : le sang gicle à chaque coup de feu. Si vous aimez... Les ennemis qui vous attendent sont multiples. Vautours agressifs, soldats embusqués dans le sol ou derrière les arbres, tireurs cachés et... un mystérieux adversaire qui vous traque à l'infra-rouge.

Le joystick commande toutes les actions, complété par l'utilisation de touches du clavier. Pas de musique dans ce jeu où les seuls sons proviennent des tirs.

La progression est difficile, très difficile, et le joueur aura tout intérêt à noter sur un plan l'emplacement des embûches qui l'attendent. Le temps est limité et il faudra apprendre à économiser les munitions et savoir retrouver, sur les corps couchés au sol, un armement qui pourra aider à progresser.

Seule ombre au tableau : entre 2 parties, il faut attendre 1 minute 15 pour que les données du jeu se réinitialisent. Dur !

Versión ST : Belle mise en scène avec l'arrivée de l'hélico et la descente du commando. Bravo pour les bruitages ! Animations et graphismes sont à la hauteur de la machine. Le jeu est un peu plus facile que sur C64 mais cette nuance ne doit pas laisser trop d'espoirs !

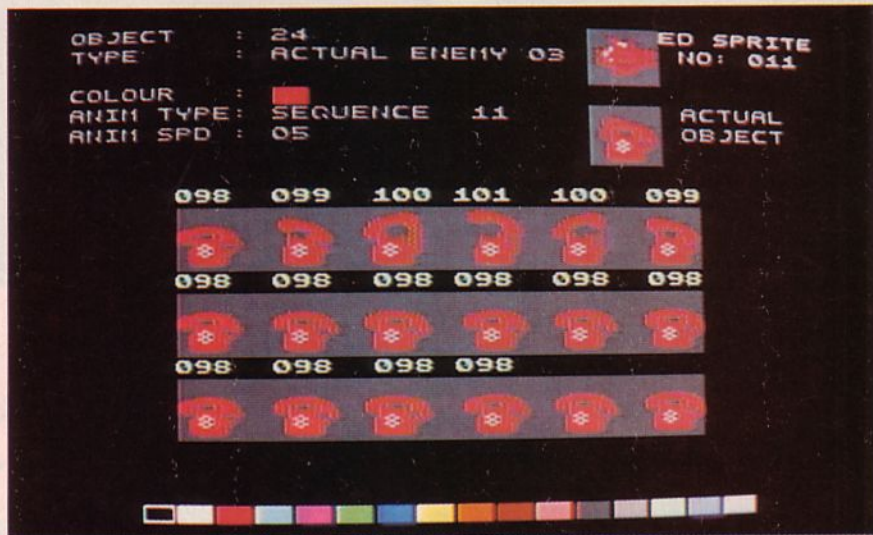
Versión CPC : Assaillants plus nombreux mais jeu beaucoup plus lent. On voit les balles sortir du FM ! Le jeu n'occupe qu'une surface équivalente à la moitié de l'écran. Il est limité par les possibilités techniques du CPC mais reste suffisamment difficile à jouer pour présenter un intérêt aux yeux des spécialistes du genre.

SUR LE VIF

O.S. : Tiens, il se prend encore pour Rambo !

L.L. : ... ou pour Platoon

N.F. : Mais non, c'est Predator. Vous l'avez pas vu au ciné ?



SHOOT'EM-UP CONSTRUCTION KIT

Outlaw
Utilitaire création jeux

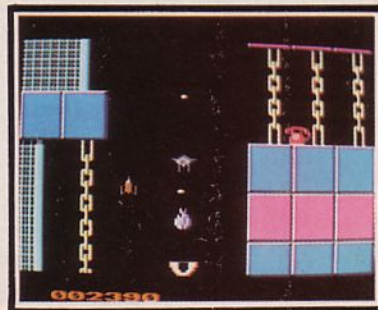
Ras le bol des jeux qu'on t'offre dans le commerce ? T'aimerais bien créer les tiens ? Oui mais voilà, tu ne sais pas trop programmer... Quoi ? Ah, oui... Tu ne sais pas programmer en assembleur... Tu sais, les bons jeux, c'est pas en BASIC qu'ils sont écrits ! Pleure pas ! J'ai une solution à te proposer : Shoot'em up construction kit est un utilitaire qui permet de créer ses propres jeux de A jusqu'à Z... euh, je veux dire du thème jusqu'aux finitions. Tiens, tu voudrais voir un vaisseau spatial survoler un paysage fait de fraises, bananes, oranges et pots de confitures. Pourquoi pas ? Les "martiens" on le droit d'être gourmands ! Tu choisis tes sprites : vaisseau spatial, martiens en cavale. Tu disposes pour ce faire d'un éditeur. Tu définis le paysage et les objets qui le composent. Tu règles avec une facilité déconcertante les séquences d'animations, le nombre de vies, le choix des niveaux, les conditions de la progression, les bruitages... Eh, tu m'écoutes plus ? Où vas-tu ? T'es parti acheter le logiciel avant même que j'aie fini de te le décrire, de te dire qu'il est vendu avec 4 jeux déjà créés que tu peux modifier pour apprendre à t'en servir... ●

Testé sur C64

Fiche technique

Il fallait un tel utilitaire pour tous ceux qui ne savent pas programmer et qui ont suffisamment d'imagination pour "inventer" un jeu. L'utilitaire est bâti autour d'un ensemble de menus lui conférant une grande simplicité d'emploi. Il est complété d'une notice... qui deviendra vite inutile après quelques heures d'utilisation. Il permet réellement de créer son jeu : sprites, animations, choix des couleurs et des sons, tableaux... Après avoir testé "l'œuvre", on peut la sauvegarder et la proposer aux critiques de ses amis. Bien sûr, "Shoot'em up construction kit" ne va pas générer des "têtes de hit" mais il donnera au joueur un plaisir nouveau : celui d'expérimenter les jeux les plus fous.

Côté négatif, on pourra mentionner le petit défaut constaté lors de l'utilisation du joystick pour les sélections d'objets : il agit trop rapidement ! Un tout petit défaut, il est vrai...



AVANT
PREMIERE

ARMORIK LE VIKING

Infogrames
Aventure

Armorik (drôle de nom pour un Viking !) a de l'ambition. Il aimerait conquérir les territoires du Nord. Pas moins ! Il en fait part à la hiérarchie et s'entretient avec Thor, vous savez, l'inventeur du char à boucs ! Le bon Thor, dans un bruit de tonnerre, approuve le projet. Et voilà Armorik parti sur le long chemin qui le mènera, après de nombreuses épreuves, au

château dont la possession signifiera qu'il est devenu le légitime et méritant maître des territoires du Nord.

Les territoires étant au nombre de huit, c'est huit épreuves que notre vaillant Viking aura à accomplir. Les épreuves sont élaborées sur le même modèle. La première a pour lieu le premier territoire qui est un lugubre cimetière où rôdent les trolls et des volatiles peu fréquentables. Les uns et les autres sont d'un contact mortel. Les armes d'Armorik sont un poignard dont il est passé maître dans le maniement et une grande agilité qui lui permet d'exécuter des sauts qui le sauveront souvent d'une mort que l'on eût cru certaine. Il n'est déjà pas facile d'évoluer dans cette faune, en

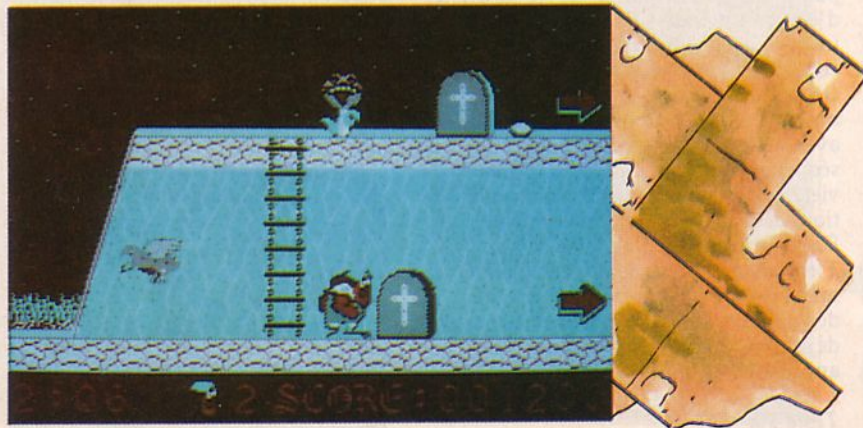
plus, Armorik doit ramasser des objets dont le plus important est la clef du territoire qui seule, lui permettra d'accéder au territoire suivant. Les autres objets sont les sabliers qui allongent le temps de l'épreuve (2 mn 30) d'une minute, les pièces, les sacs, les boucliers et les coffres. Il arrive que Thor, bienveillant (!) envoie une épée à son héros.

Ce que nous pouvons dire c'est que vous aurez bien du mérite pour atteindre le château après avoir vaincu une quantité de monstres, de trolls et de démons à la carapace épaisse. Chaque mort vous ramène au début du tableau, il vous faudra donc effectuer huit sans-faute successifs, cimetière, feu, montagne, grotte, manoir, glace, forêt et château pour être reçu dans le royaume des dieux où vous pourrez trinquer avec Thor ! ●

Testé sur PC

Fiche technique

Si vous possédez une ténacité à toute épreuve, vous pouvez vous lancer dans la quête d'Armorik. L'emploi de la manette est pratiquement indispensable. Le graphisme, bien qu'un peu lourd, est supportable.





WARLOCK'S QUEST

Ere Informatique
Arcade/Aventure

Je ne sais s'il existe un lien entre la magie d'un enchanteur et les jeux sur micro, mais tout ce que je peux constater c'est que l'on rencontre bon nombre de softs mettant en scène magie, démons, enchanteurs et enchantements. Aujourd'hui, on nous a remis en avant-première le benjamin de chez Ere : Warlock's Quest.

Le but du jeu est de rendre aux humains le plus pur joyau, symbole de puissance : le Karna.

Ce dernier a été dérobé par le maître des habitants des entrailles de la terre. C'est donc à Warlock, le plus sage des enchanteurs qu'incombe cette dangereuse mission.

Pour ce faire, il devra tout au long de sa quête récupérer les huit objets dissimulés çà et là, à la surface de la terre et même dans ses entrailles.

Son parcours, long et dangereux, sera jonché de pièges. En outre, Warlock se verra contraint de se battre contre des zombies, des araignées géantes, des blocs de glace, des fantômes et bien d'autres ennemis.

Mais attention, les objets bien que faciles à découvrir sont très difficiles à réunir car le taux de vitalité de Warlock décroît très rapidement.

Pour parvenir au but de sa mission, l'enchanteur traversera des paysages variés : dans les entrailles de la terre, il rencontrera des poissons carnivores, des fioles ressemblant comme deux gouttes d'eau à des élixirs de survie mais capables de retenir Warlock prisonnier, des monstres cracheurs de feu et bien d'autres terribles pièges.

Sur la terre, ce ne sera guère plus facile car zombies, fantômes, esprits... ne cesseront de lui encombrer le passage. La mission sera donc dangereuse mais la sagesse de Warlock et la patience du joueur sauront bien en venir à bout...●

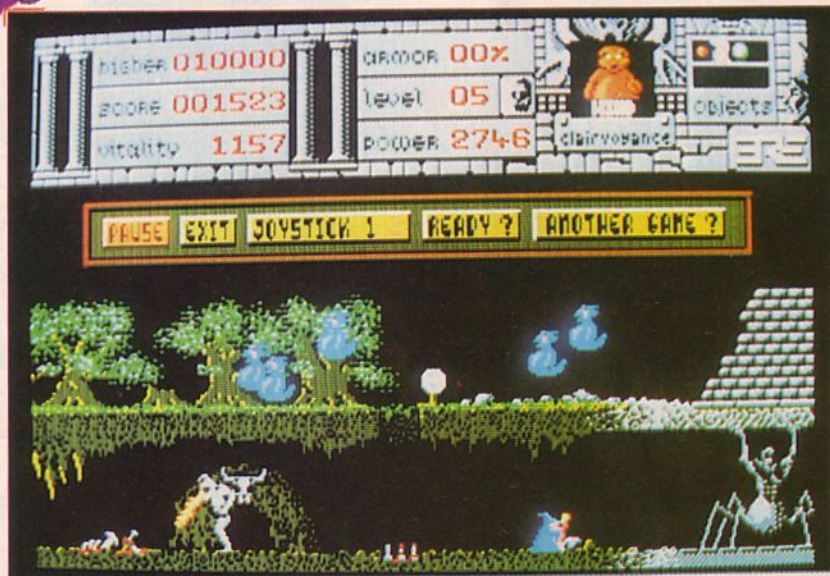
Testé sur ST

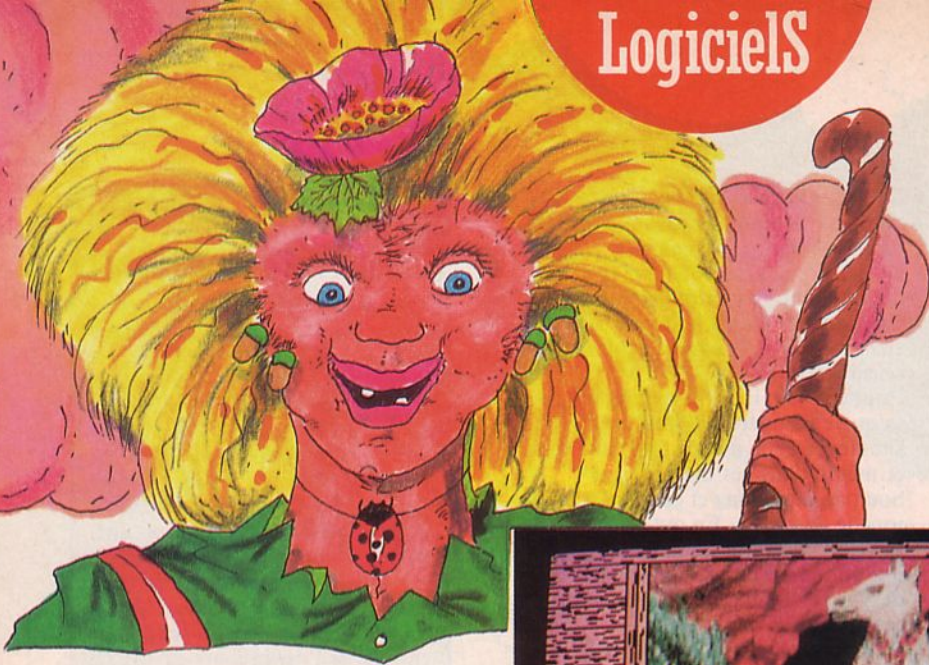
Fiche technique

Malgré des sprites très petits (pour ne pas dire minuscules), ce jeu est loin d'être dénué d'intérêts. La diversité d'ennemis, de pièges mobiles et chaque fois différents, de niveaux à explorer, ne risque pas de lasser le joueur très rapidement. Les décors sont riches en détails plutôt drôles (squelettes pendus dans les arbres, par exemple) et en couleurs. Les animations des sprites sont variées et leur graphisme fin, malgré leur petite taille. Tout au long du jeu apparaissent à l'écran deux niveaux : la surface de la terre et ses entrailles. En haut de l'écran s'affichent votre score, votre vitalité, le numéro du niveau et votre armement. A droite, deux fenêtres vous indiqueront les objets découverts. Une troisième fenêtre nommée "Clairvoyance" vous permettra d'identifier objets rencontrés et ennemis. Lorsque cette fenêtre s'ouvrira sur une tombe s'en sera fini de vous... Quant aux bruitages, ils sont parfaits pour recréer l'atmosphère sinistre de la mission : le cri de la chouette effraie, le grondement sourd de la terre et pour finir le ricanement du diable, digne d'un Nosferatu...

lors, avis aux amateurs de nuits blanches et à tous ceux pour qui la peur ne fait pas claquer des dents.

Warlock's Quest un futur hit des jeux d'arcade/aventure ?





GNOME Level 9 Aventure RANGER

Laisse moi te conter l'histoire d'une étrange fillette aux yeux rouges et à la bouche édentée : Ingrid, une enfant très intelligente. Alors qu'elle partait à la cueillette de jolies fleurettes (bien les rimes, non ?), armée de son bâton de pèlerin, une ancolie dans les cheveux, des glands en guise de boucles d'oreilles et des coquinelles pour unique collier, elle découvrit l'entrée d'une grotte aux effluves encensées. A l'intérieur de cette dernière somnolait un lama (pas le prêtre hein ! l'animal...). L'animal des hauts plateaux andins esquissa un sourire à l'enfant et lui



```
> talk with jonah
You don't need to use "talk" to finish this part of the game.
> find flower
Ingrid went gnorthwest and was on the road beside a stream.
Ingrid went gnorthwest and was on a grassy plain. Ingrid could see a swarm of dogs.
It went east. Ingrid went gnorthwest and was on the high moorland.
Ingrid went gnorth and was on the high moorland beside a cave entrance.
Ingrid went inside and was in a pleasant, airy cave, perfumed by strange incense. From the low entrance, the roof swept airily upwards to form a high vault, its furthest reaches lost in the darkness. An exit led outside.
Ingrid could see the llana.
```



offrit des fleurs en prononçant cette sentence : "Love and Peace". La fillette accepta ce présent et regagna la campagne où elle se dirigea vers le Nord. Là, elle eut la joie d'admirer un océan de nuages roses au-dessus des sommets. Elle observa ensuite le vol majestueux d'un aigle puis... Mais j'arrête là mon histoire pour te la laisser découvrir au côté d'Ingrid la gnome. ●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Si la notice avait été en français, j'aurais insisté auprès de vous pour que vous courriez l'acheter au plus vite. Hélas, l'anglais vous rebutera peut-être.

Si ce n'est pas le cas, vous trouverez dans cette étrange aventure de superbes graphismes aux tons pastels et aux détails soignés. Pas question d'animation ici puisqu'il s'agit d'une aventure entièrement en textes et en images fixes. Alors anglophiles chevronnés, qu'attendez-vous pour vous procurer ce soft ?



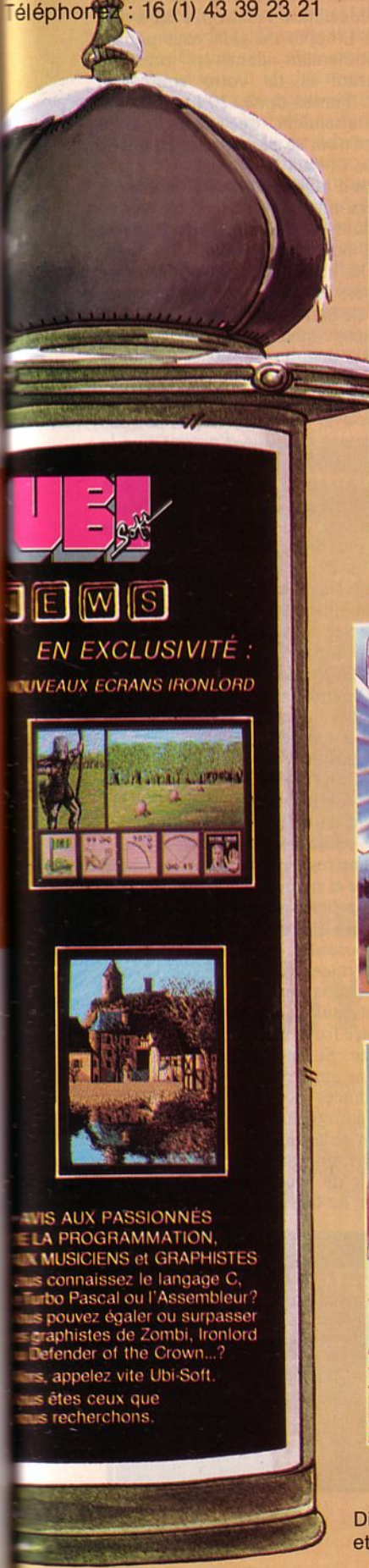
on Ingrid Bottonlow's reports of her adventures in the wilderness. As you join her, Ingrid is walking home after being teleported far from Gnettlefield by a faulty scroll. (This version allows you to use RAM SAVE and RAM RESTORE to save a position in memory and OOPS to take back bad moves).

Ingrid was beside a sturdy little stone-built shop at the end of a road which meandered gnorth across a grassy plain. A multitude of tracks pitted the ground, yet the countryside was almost uninhabited and the air was strangely silent. The loudest sound was rushing water, far to the east. Exits led gnorth, gnortheast, east, gnorthwest and inside through a door. Ingrid could see some wooden shutters and a door. What now?



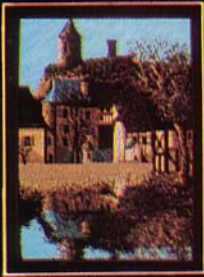
DIFFUSION

se tient à votre disposition pour
les renseignements et commandes
Téléphonez : 16 (1) 43 39 23 21

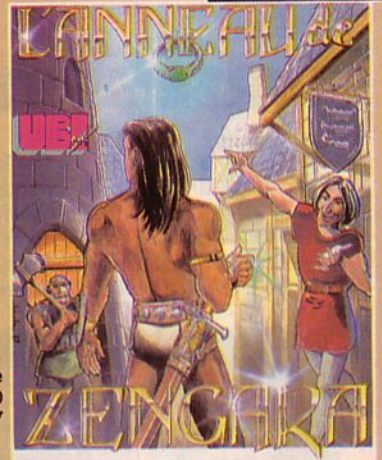
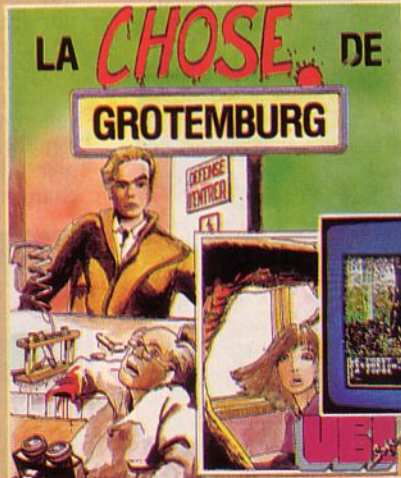
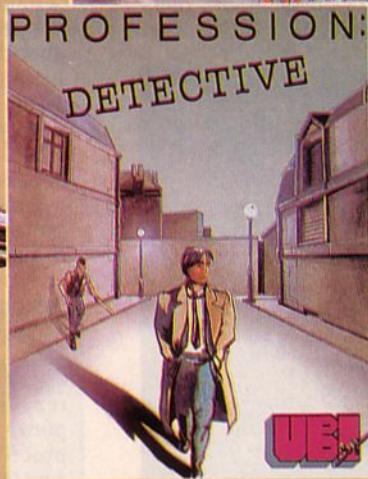
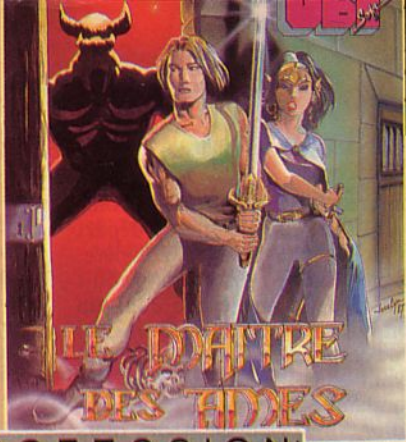


UBI NEWS

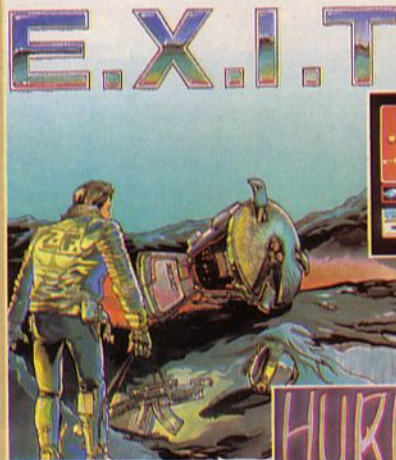
EN EXCLUSIVITÉ :
NOUVEAUX ECRANS IRONLORD



AVIS AUX PASSIONNÉS
DE LA PROGRAMMATION,
DES MUSICIENS et GRAPHISTES
Si vous connaissez le langage C,
Turbo Pascal ou l'Assembleur ?
Si vous pouvez égaler ou surpasser
les graphistes de Zombi, Ironlord
ou Defender of the Crown... ?
Alors, appelez vite Ubi-Soft.
Si vous êtes ceux que nous
recherchons.



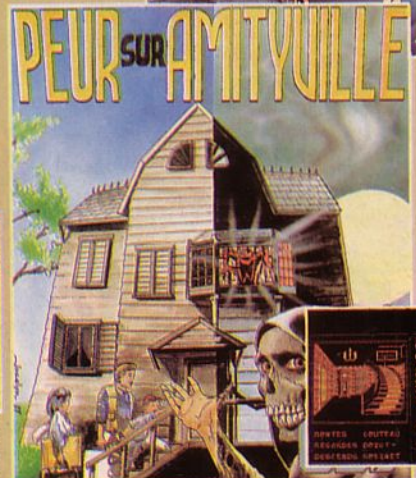
Disponible
sur AMSTRAD
K7



Disponible
sur AMSTRAD
K7



Disponible
sur AMSTRAD
K7



Disponible dans les meilleurs points de vente
et les FNAC dès la sortie des produits.



1, Voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL

Ubi Soft Aventure

HURLEMENTS

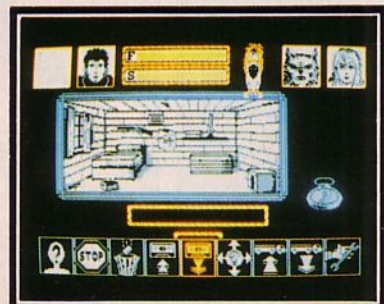
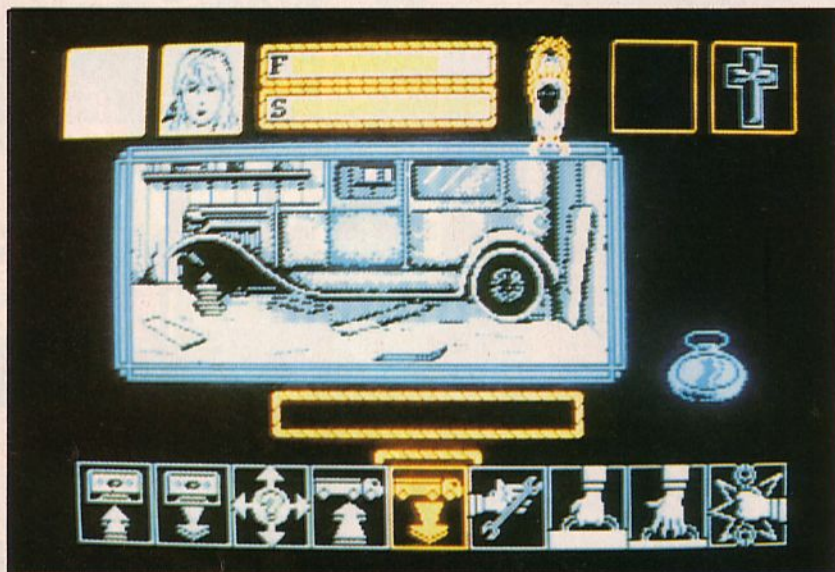
Hurlements n'est pas le titre d'une nouvelle aventure de Roudoudou et Marizette (mes 2 héros préférés !), ni celui du dernier porno à la mode, mais un logiciel d'épouvante comprenant

de nombreuses bêtes poilues. Pourtant, l'histoire semble être au départ le prélude à une intrigue policière. Jugez-en plutôt : un trésor, produit d'un hold-up, a été caché dans un endroit isolé par un groupe de truands il y a de cela quelques années. Le seul survivant de la bande (les autres ont été condamnés à mort pour homicides volontaires) vient de mourir dans sa cellule. Le secret de la cachette est

maintenant bien gardé par le compagnon de cellule du malfrat, c'est-à-dire vous ! L'appât du gain vous pousse irrésistiblement dans les bras de l'aventure et de votre compagne Lorry. Pensez-donc, 20 lingots d'or qui n'attendent que votre bonne volonté pour se transformer en beaux et bons dollars !

A l'aide d'un bus préposé au transport des personnes allant chercher des lingots dans un endroit isolé, Kane et Lorry, ou plutôt vous et elle, atteignent les lieux de la future action. Le décor est tel que décrit par le vieux Glade (le bandit dont il a été question ci-dessus) : quelques vieilles maisons à moitié démolies dont les planches pourrissantes jonchent le sol.

Maintenant, il faut passer à l'action et retrouver ce satané trésor le plus rapidement possible d'autant que le décor plutôt sinistre fait frissonner Lorry. Au cours de votre quête, vous allez trouver des objets que vous pourrez ramasser. Hélas, vous ne pouvez porter plus de 5 objets à la fois. Donc, procédez avec ordre et méthode. Il y a en fait deux corps de bâtiment. L'un est constitué par la station-service désaffectée et l'autre par une maison d'habitation avec garage. N'oubliez pas que le jeu possède 2 acteurs principaux complètement indépendants au niveau des déplacements ainsi qu'au niveau des objets ramassés. Mais il existe également d'autres personnages qui se manifestent souvent au cours du jeu : les loups-garous. En effet, ils pullulent dans les bois qui emprisonnent les bâtiments. D'après la légende, ces monstres se repaissent de chair humaine et ne peuvent être tués qu'à l'aide de balles d'argent. Heureusement, "Hurlements" ne vous oblige pas à posséder ce style d'accessoire pour terrasser les créatures. En général, le combat au corps à corps donne de bons résultats à condition, bien sûr, que votre force soit suffisamment importante. Sinon, le fait de posséder une arme augmente considérablement vos chances de victoires. Pour les moins courageux, il reste toujours la solution de la fuite. En effet, il y a une temporisation de 5 secondes qui permet soit de saisir une arme soit de changer de direction.



Dans le garage se trouve une voiture dans un état particulièrement délabré. Vous avez instinctivement le sentiment que ce véhicule vous sera utile dans un proche avenir. Il faudra donc penser à réparer tout cela avant d'être arrivé en fin de carrière d'aventurier. En fait, il vous suffira de suivre un raisonnement le plus logique possible et de ne surtout pas vous aventurer dans les bois. Si d'aventure vous tombez sur une meute, votre fin serait ponctuée par un hurlement déchirant. Il ne reste plus qu'à fouiller la maison et les alentours pour découvrir les objets et les lieux indispensables. A propos de survie, n'oubliez pas de manger et de boire lorsque vous en avez la possibilité. ●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Récapitulons un peu : nous avons un jeu d'aventure dirigé entièrement par icônes, des graphismes bien réalisés, un scénario tournant autour de l'épouvante (merci Georges, merci Joe) et une atmosphère angoissante. Alors, vous avez trouvé ? Eh non ! Ce n'est pas Zombi, c'est Hurléments ! Ceci dit, le jeu est bien réalisé. Néanmoins, les mordus pourraient lui reprocher un manque de "tripailles" toujours les bienvenues dans ce style d'aventure.

BLOOD

Gremlin Graphics
Arcade/Aventure

VALLEY

Il est 4h du matin et la nuit blanche que je viens de passer a été une grande nuit de méditation. En effet, j'ai essayé de comprendre comment moi, jeune prêtre, j'ai pu atter-



rir dans cette cellule humide et froide ; je ne suis malheureusement arrivé qu'à cette constatation : "Les voies du Seigneur sont impénétrables !". En effet, voici mon histoire : j'avais décidé de me rendre à Segeswar à la recherche d'un sage qui connaissait une ancienne prière lorsqu'un soir je fus drogué par un aubergiste ; à mon réveil, j'étais dans un convoi d'esclaves et je fus acheté à prix d'or par Kri-



tos Bloodheart pour "participer" à la grande fête annuelle se déroulant dans la vallée de Gad.

Seulement, dans mon cas, la fête est plutôt un cauchemar car il s'agit en réalité d'une chasse sans pitié et c'est moi qui joue le rôle de gibier. Ainsi, à partir du moment où le signal de départ sera donné, je n'aurai plus qu'une seule idée en tête : trouver à tout prix une issue dans cette cruelle vallée et réussir à m'en sortir sain et sauf ! Je vous jure que si je parviens à m'évader de la vallée, je retrouverai cet aubergiste qui est la cause de tous mes tourments actuels et je lui ferai cruellement payer toutes mes souffrances ! (Dieu me pardonne !). J'en suis à ce stade de la réflexion lorsque mes bourreaux viennent me chercher affichant un rictus moqueur et cruel. Avant d'être lâché dans la nature, je fais un passage devant l'Archveult, maître de la vallée de Gad, qui bave déjà d'impatience en pensant à la bonne journée qu'il va passer. Avant de donner l'ordre de m'emmener, il ne peut s'empêcher de ricaner et de me crier en pleine figure : "Ton Dieu t'a abandonné".

N'ayant aucune idée de la superficie totale de la vallée ni de la végétation ou des constructions qu'elle contient, je commence ma découverte dans des grottes souterraines et rencontre tout

de suite des adversaires ; heureusement, j'ai quand même quelques pouvoirs qui vont me permettre de progresser et de récupérer un peu d'énergie. Tout à fait bizarrement, je me retrouve ensuite dans un décor complètement exotique qui se transforme en paysage fait tout de blanc et gris. Pour l'instant, je suis miraculeusement encore en vie mais je me demande combien de jours me seront néces-

saires pour détruire le Prince des Vampires et le Guerrier Non Mort, tuer le Demiveult et vaincre l'Archveult, le maître de la Vallée ! ●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Blood Valley a un scénario très intéressant (vous pouvez jouer à deux et plusieurs personnages sont à votre disposition) et c'est avec impatience que vous attendez que le jeu se charge (long sur cassette) ; seulement, vous risquez fort d'être déçu par les graphismes qui présentent des personnages écrasés et une animation qui est juste correcte sans compter un scrolling quelque peu saccadé. Dommage !



KNIGHT ORC

Rainbird
Adventure

Q u'est-ce qu'un Orc ? Voilà une question qui mérite toute notre attention. Une étude un peu poussée du cadre de vie de l'Orc est assurément le meilleur moyen de déterminer sa personnalité.

L'Orc ne vit pas dans un palais, ni dans un château, pas plus que dans un manoir, ni même dans une maison. Vous pourriez penser qu'une chaumière ou une masure, ou encore une cabane constituerait un lieu de vie idéal pour l'Orc. Vous n'y êtes pas. En fait, nous ne devrions même pas parler d'habitation. Une grotte est-elle une habitation ? Non. Mais l'Orc ne vit même pas dans une grotte. Toute réflexion faite, c'est le terme de "bauge" qui conviendrait le mieux. Que nos amis sangliers nous pardonnent, leurs bauges sont certainement mieux tenues que la "demeure" de l'Orc. L'Orc vit dans la saleté. Et il aime ça, l'ignoble ! N'importe quel dépôt d'ordures est plus sain que l'abri de l'Orc. Cette tache jaune, par terre, au centre de l'aire nauséabonde ? Elle est formée par les crachats de l'Orc qui adore se vautrer dans ses immondices.

Vous imaginez, car vous êtes psychologue, que l'âme de l'Orc est en accord avec son cadre de vie. Vous avez pleinement raison. L'Orc n'a rien de commun avec ces personnages mièvres de conte de fées qui, lorsqu'ils se lèvent, au matin, ne trouvent rien de plus urgent que partir en quête d'une bonne action à effectuer. Ce comportement est parfaitement étranger à l'Orc. Sauver une princesse aux mains d'un ignoble personnage ? Et puis

quoi encore ! Affronter un puissant chevalier ? Là, vous rêvez ! Le comportement de l'Orc devant plus fort que lui est la fuite. Il existe suffisamment d'êtres faibles avec qui se battre. Un combat doit être gagné d'avance. "Fuir les grands, martyriser les petits". C'est la devise de tout

horrible. Il a reçu le doux nom de Grindleguts. Ce nom vous a des remugles d'estomac et d'intestins qui vous font frémir d'aise ? A la bonne heure ! Plus vous vous sentirez en symbiose avec le personnage, plus vous serez à l'aise dans sa peau, plus vous aurez de chances de vous sortir



What now? W
You can't go that way.
You, Grindleguts, leap furiously at the jabbing figure beside you - and discover, to your horror, that your legs are fastened to some huge animal! To the shrill sound of human merriment, you slide slowly round the horse to which you have been tied and hang helplessly below it.
(Press any key to continue)

Orc qui se respecte. Rien ne peut apporter plus de jouissance à l'Orc que de rouer de coups de pied une innocente grenouille. Rien ? Si. Une chose, tout de même. Manger. L'Orc est un estomac à pattes. Bouffer, toujours plus. Le mets favori de l'Orc ? Le pâté de rats. Vous prenez quelques rats et les broyez dans leur peau avant de... Mais Arcades n'a pas encore ouvert de rubrique culinaire, inventez votre recette de pâté de rats vous-même.

Vous avez compris que le personnage que vous avez l'insigne honneur d'incarner dans ce jeu est un Orc. Mais pas n'importe quel Orc. Un Orc reconnu par ses pairs comme le plus

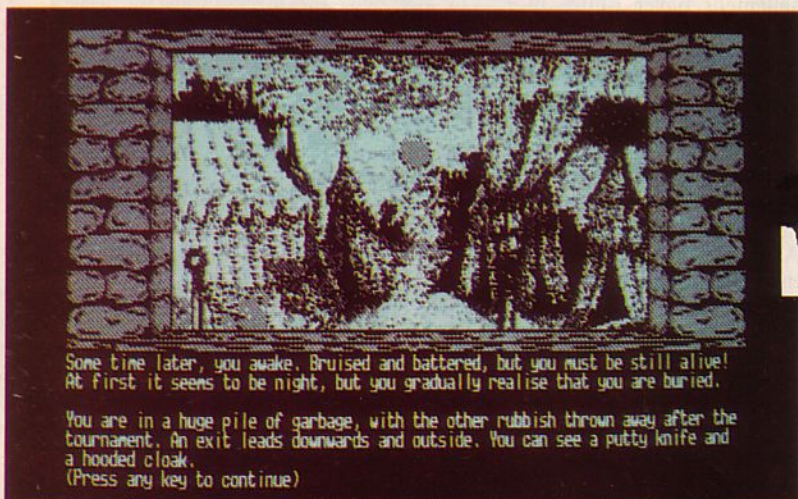
de cette aventure dont vous devrez parcourir les trois volets. "Loosed Orc" d'abord où vous vous trouvez dans un village dont les habitants ne cachent pas l'hostilité qu'ils vous portent. Vous n'arrêtez pas de boulotter leurs volailles ! Une seule pensée vous habite : former une corde suffisamment longue qui vous permettra de franchir le précipice qui vous sépare de la Montagne de l'Orc. Dans "A Kind of Magic" et "Hordes of Mountain King", vous devrez recruter des disciples et apprendre un maximum de sortilèges. A vous le plaisir ! ●

Testé sur **COMPATIBLE PC**

Fiche technique

Le point fort de ce jeu d'aventure est son analyseur syntaxique. Il permet, dans une même commande, de passer plusieurs ordres comme : prenez la hache, examinez-la, lancez-la vers le chevalier vert, volez la pièce et mettez-la dans le seau. Le graphisme, quant à lui, est sans reproche.

Le point faible de ce jeu est son absence de traduction. Les textes étant nombreux, une bonne connaissance de l'anglais est indispensable.



Some time later, you awake. Bruised and battered, but you must be still alive! At first it seems to be night, but you gradually realise that you are buried.

You are in a huge pile of garbage, with the other rubbish thrown away after the tournament. An exit leads downwards and outside. You can see a putty knife and a hooded cloak.
(Press any key to continue)



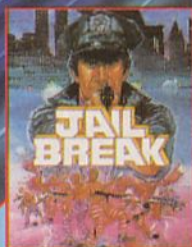
10 Grands Succès d'Arcade

DEMANDEZ CE
PACK SPECIAL
DE CETTE
FORMIDABLE
COLLECTION
DE JEUX VIDEO

10 LA COLLECTION



Il se lance dans un jeu fou dans la classe, dans la salle des casiers, et la coiffée de sa école. Hardi, vasy, s'attaque aux portes, lance des balles ainsi que des tartes à la crème... mais pouvez vous lui faire donner sa lettre d'amour à sa petite amie?



C'est le cauchemard de tout gardien de prison - les prisonniers se sont évadés et se sont emparés de la ville. Il s'agit de criminels endurcis, armés jusqu'aux dents et n'ont pas peur de vous descendre tous. Ils n'ont rien à perdre à part la vie. Alors débarquez, abattez-les et rafalez-les. C'est un jeu d'enfant.



DELIVRES LES PRISONNIERS
Vous êtes le GREEN BERET, une machine de combat professionnelle. Votre mission est de vous infiltrer dans les quatre installations de Défense Stratégique Ennemie - vous êtes tout seul et contre tous. Avez vous l'habileté et l'énergie nécessaires pour réussir?



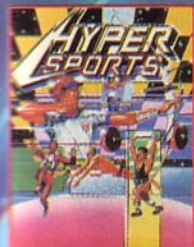
Vous vous retrouvez avec huit adversaires de plus à vaincre à mesure que vous perfectionnez vos techniques de karaté et progressez pour devenir ceinture noire. Des mouvements d'attaque authentiques, et 4 lieux différents contribuent à créer une ambiance extraordinaire et très réaliste.



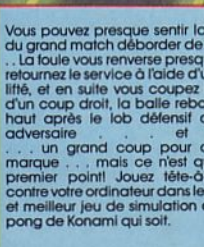
Notre héros a enfin maîtrisé l'art martial secret "SHIN SHAO-LIN", mais il se fait prendre par des triades. Echappez vous à l'aide de coups de pied et autres pouvoirs secrets et retrouvez le chemin SHAO-LIN de la liberté!



La planète Némésis, se retrouve attaquée de toutes parts par ses anciens ennemis, des êtres de l'amas galactique sous-espace Bacterion. Il vous faudra prendre votre courage à deux mains et toute votre concentration pour gagner. Préparez-vous pour le décollage!



Suite du défi de "TRACK and FIELD". Tir à l'arc, tir au pigeon et haltérophilie ne sont que quelques-uns des événements présentés afin de mettre à l'épreuve votre habilité et votre énergie.



Vous pouvez presque sentir la tension du grand match déborder de l'écran... La foule vous renverse presque! Vous retournez le service à l'aide d'un revers lifté, et en suite vous coupez la balle d'un coup droit, la balle rebondit très haut après le lob défensif de votre adversaire... et SMASH!
... un grand coup pour ouvrir la marque... mais ce n'est que votre premier point! Jouez tête-à-tête ou contre votre ordinateur dans le premier et meilleur jeu de simulation de ping-pong de Konami qui soit.



JACKAL est disponible pour IBM et PC pour le Commodore



Lancez-vous dans cette aventure et vous n'en ressortirez pas... à moins d'avoir de la chance, et d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être bien entraîné et casse-cou. Le plan-codé JACKAL - consiste à placer une équipe de 4 troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Celles-ci doivent délivrer un groupe de prisonniers et, tout en subissant des attaques constantes, les amener aux hélicoptères. L'objectif final est d'écraser le quartier général ennemi. Rien de plus simple! Allez au travail.



Votre but final est de devenir grand-maître mais pour cela il vous faut vaincre divers adversaires, chacun plus dangereux que le précédent. Ils disposent de d'armes et de techniques différentes et il faut en venir à bout grâce à six sortes d'attaque.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.



AMSTRAD
COMMODORE

EMERALD MINE

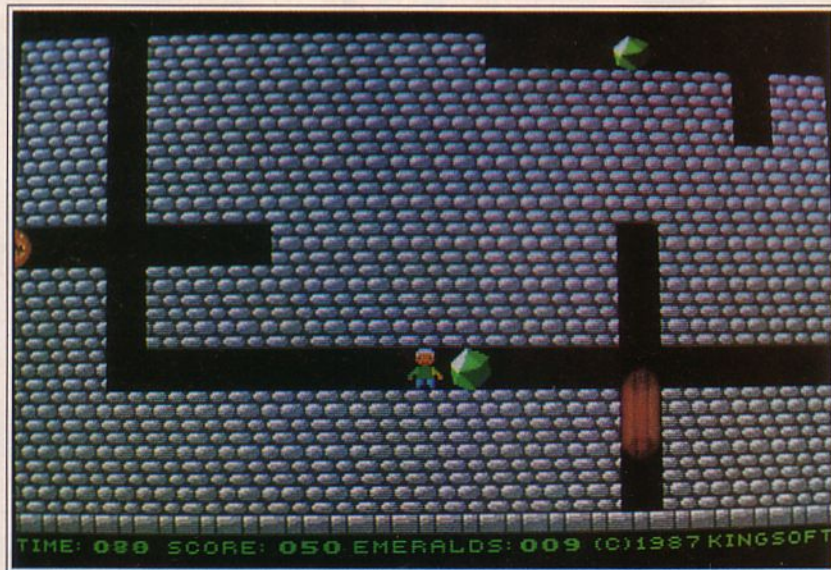
Kingsoft
Arcade

Ces Allemands aussi partent à la conquête de pierres précieuses. Leur passe-temps favori est même la recherche d'émeraudes. C'est vrai qu'elles sont jolies ces pierres aux éclats d'un vert pur. Enfin, vous l'avez compris, quand je dis "les Allemands" je veux bien sûr parler des Allemands de chez Kingsoft, cette maison d'édition qui semble bien s'être spécialisée dans les logiciels pour Amiga.

Cette fois, c'est une nouvelle version du célèbre "Boulder Dash" avec une spécificité très importante : lorsque vous choisissez de jouer en duo, votre coéquipier et vous devrez vous entraider afin de passer au tableau suivant. Si l'un d'entre vous meurt, le second ne pourra pas gagner d'où l'intérêt de jouer en collaborant.

Les tableaux sont assez variés, l'un des plus intéressants étant sans nul doute celui dans lequel vous vous heurtez aux gouttes de liquide vert.●

Testé sur AMIGA

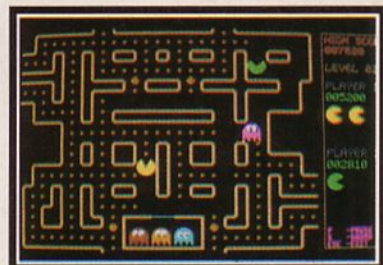


Fiche technique

Lorsque vous entamez un tableau, vous pourrez le recommencer tant que vous ne serez pas parvenu au but. C'est un avantage qui vous permet de ne pas devoir tout recommencer à chaque fois.

Vous y jouerez seul ou à deux, mais une chose est sûre, vous y jouerez longtemps.

Votre petit bonhomme est très mignon, assez rapide et maniable. Les couleurs sont chouettes dans certains tableaux, moins dans d'autres. Quant au son, il est quasi inexistant.



FOOTMAN

Top Down
Arcade

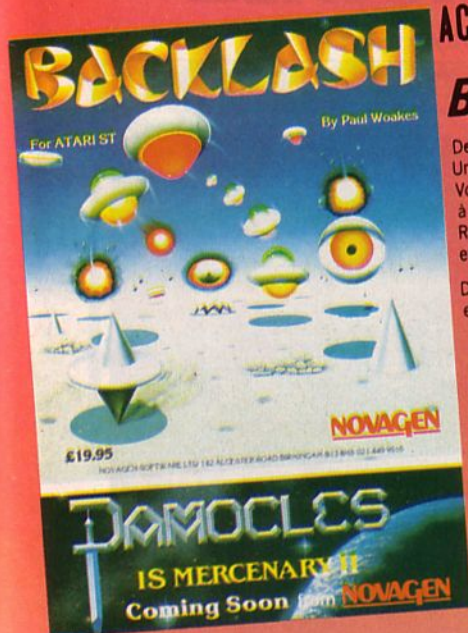
Je ne vous raconterai pas d'histoire car Foot Man est un Pac Man. Ce qui implique que Foot Man doit manger toutes les "Foot Gum" avant de se faire dégommer par ses ennemis, tout comme Pac Man mange les "Pac Gum". C'est une histoire à vous mettre en boule (de gomme bien entendu). Enfin, si vous êtes un incondicional du Pac Man, à vous de jouer...●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Mélangez les bruits d'une course de F1 et ceux d'une machine à sous : voilà le son de Foot Man. C'est très rigolo mais vite éternel. Votre Foot Man est un petit bonhomme vu de dessus. A part cela, le reste : c'est Pac Man. L'animation y est tout aussi rapide mais la différence réside dans le fait que vous pouvez choisir votre première salle parmi les cinquante ou soixante offertes. Si vous jouez à deux, vous serez en même temps sur le même tableau mais disposerez d'un compteur de point individuel. En revanche Foot Man possède une qualité super : un éditeur de salle. Sympa non ? Et puis encore autre chose : si vous cliquez sur F2 vous aurez le vrai Pac Man. Quand je vous disais que Foot Man était un Pac Man...

LES VALEURS SÛRES

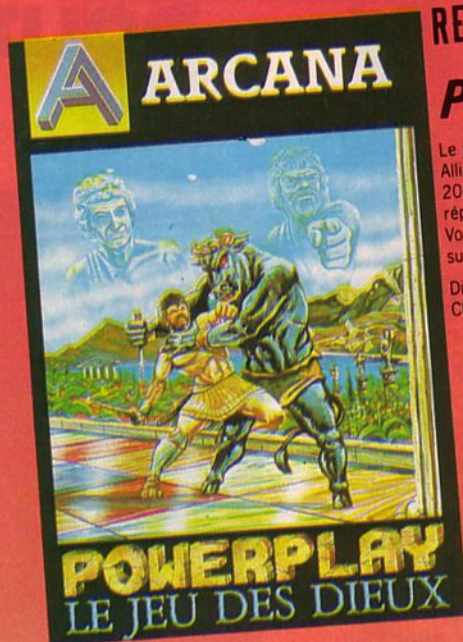


ACTION

BACKLASH

De l'arcade pure. Un super hit européen. Vos st et amiga poussés à leurs limites. Retenez votre souffle et à vos joysticks.

Disponible sur ATARI ST et AMIGA.



REFLEXION

POWERPLAY

Le jeux que tout le monde doit posséder. Alliez connaissances et stratégie. 2000 questions auxquelles vous devrez répondre afin d'être l'élu des dieux. Vous pourrez créer vos propres fichiers sur les sujets de votre choix.

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD CPC K7 et disque.

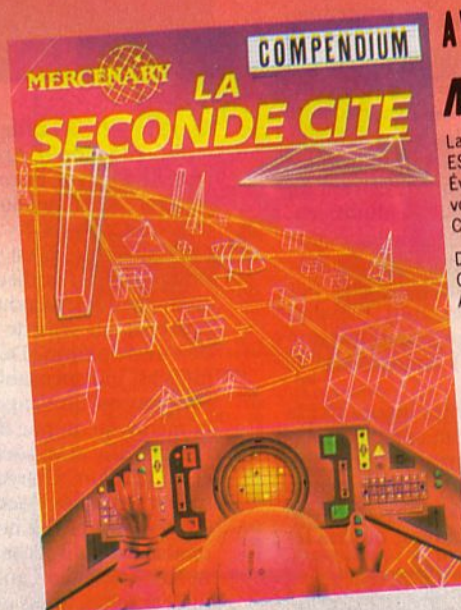


SIMULATION

ACE II

La suite du fabuleux ACE. Vous devrez piloter votre F15 et jouer contre l'ordinateur ou l'un de vos amis. Différents niveaux de difficulté, animation remarquable. Attachez vos ceintures et foncez...

Disponible sur ATARI ST et IBM PC.



AVENTURE

MERCENARY

La version COMPENDIUM de mercenary. ESCAPE FROM TARG + SECOND CITY. Évadez-vous d'une des 2 cités à l'aide de votre vaisseau. Mais attention aux colonies CRAFT. Logiciel entièrement en français.

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD CPC K7, CBM 64 et 128, K7 et disque, ATARI XL, XE, K7 et disque.

Ces jeux sont disponibles chez tous les revendeurs. Si toutefois vous n'arrivez pas à les trouver, commandez-les-nous directement. (port gratuit. Règlement par chèque bancaire).

Notez les quantités dans la case correspondante et retournez à
SUN SOFT
10 Rue Xavier Bichat
95150 Taverny

Vous recevrez vos jeux sous 48 heures.

	ATARI ST	IBM PC	AMIGA	CPC K7	CPC DISQUE	CBM K7	CBM DISQUE	ATARI K7	ATARI DISQUE
BACKLASH	195,00		195,00	-					
MERCENARY	240,00		240,00	95,00		140,00	170,00	140,00	170,00
POWERPLAY	195,00		195,00	95,00	145,00				
ACE II	195,00	195,00	-						
COMPUTER HITS*	290,00		290,00						

Nom : _____ ADRESSE _____

*Compilation de 4 mega hit (brataccas, deep space, hacker, red led)



SOLITAIRE ROYALE

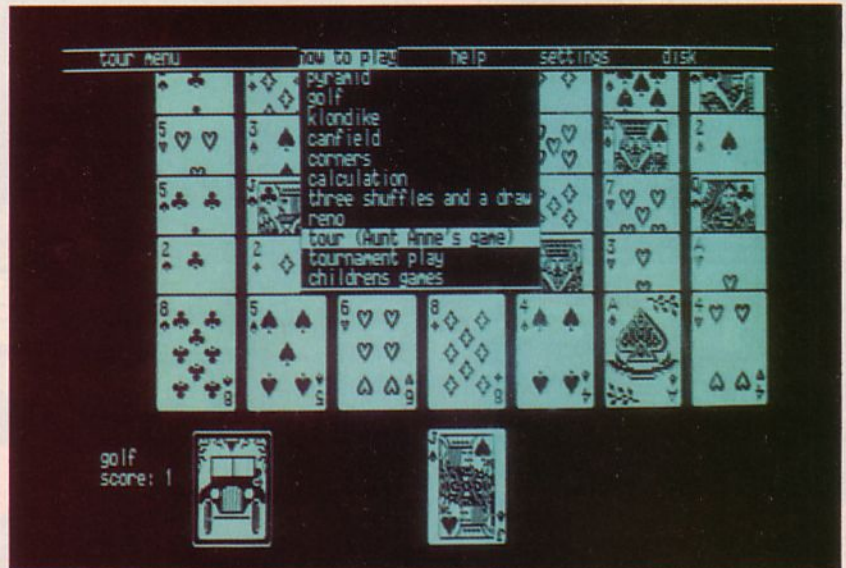
Spectrum Holobyte
Réflexion

La solitude et l'ennui vaincus par la magie d'un jeu de cartes. 32 petites cartes de rien du tout changent votre univers et votre humeur. La joie revient après la première réussite... réussite !

Rien n'est meilleur pour s'occuper l'esprit qu'une bonne petite réussite de derrière les fagots. La déprime vaincue en deux coups de cuillère à pot. Fini le stress, terminés les antidépresseurs !

Votons pour un candidat à la présidence de la République qui fera rembourser la réussite par la Sécurité Sociale ! Les jeux de cartes seraient édités par Roussel-Uclaff munis de leur vignette réglementaire offrant un remboursement à 100 % dudit jeu. Mieux ! Pour les petits privilégiés que nous sommes, vous et moi, fourniture d'une disquette de ce jeu éditée par Spectrum HoloByte. Huit réussites différentes ! Ça vous requinque son homme (sa femme) en un tour de main !

Mais d'abord, pour les ignorants, la réussite est apparue au cours du quatorzième siècle en Europe. Vive l'Europe, des douze, des quinze, des vingt-cinq, plus on est de fous, plus on rigole ! Vive les mélanges, ouvrez les frontières, fermez le ban ! On trouve sur notre petite disquette 5" 1/4 : Pyramid, Golf, Klondike, Canfield, Corners, Calculation, Three shuffles and a draw, Reno, Tour (Aunt Anne's game) et Tournament play qui les réunissent toutes à la suite ! Celui qui réussit



toute la série à la file est prié d'appeler la rédaction d'Arcades. Il lui sera immédiatement décerné le titre, très envié et recherché, du plus grand menteur de l'univers !

Car la réussite n'est pas un jeu d'enfant, même si la disquette offre précisément des jeux pour enfants. Il faut posséder un sens de l'observation et de l'anticipation. De la suite dans les idées est indispensable, ne croyez surtout pas qu'un tirage sera négocié de la même façon par deux joueurs différents. Il y aura souvent un gagnant et un perdant. L'astuce, la déduction sont les qualités essentielles du "réussisseur" (quel joli nom !). Une autre qualité est indispensable : l'honnêteté. A bas le tricheur qui, se voyant bloqué, exécute, après avoir jeté un coup d'œil par-dessus son épaule, surtout quand il est seul (au fait, que dit le bon docteur Freud sur le sentiment de culpabilité ?), exécute, disions-nous, une petite permutation de deux cartes, ni vu, ni connu, j'tembrouille ! Les hypocrites, les mécréants, mais aussi les imbéciles, qui ne peuvent jamais vraiment goûter ce plaisir à jamais égalé, ce régal des dieux, cette jouissance suprême que constitue pour tout être digne et respectueux des règles, la "réussite-réussie", denrée éminemment rare et, par là-même, ô combien précieuse !

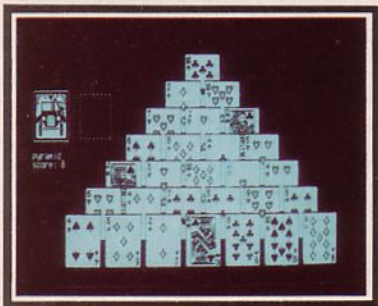
Un peu de prosaïme, venant à point nommé, n'ayant jamais fait de mal à un lecteur d'Arcades (nous les trions

sur le volet), revenons à ce programme génial et d'une efficacité qui frôle la perfection : Solitaire Royale. Non seulement les réussites choisies sont parmi les meilleures qui soient, mais encore bénéficient-elles d'une interface utilisateur à menus déroulants qui autorise tant une grande rapidité dans la sélection des nombreuses options qu'un jeu de la carte net et précis. Une petite merveille ! ●

Testé sur COMPATIBLE PC

Fiche technique

Si votre mère-grand est une passionnée de réussite, mais qu'elle a toujours émis des réserves, sinon des doutes, sur l'usage et surtout l'utilité de votre drôle de bécane, n'hésitez plus. Piégez-la sans pitié en lui payant pour son anniversaire ce jeu superbe au graphisme excellent (parfait avec une carte EGA, mais tout le monde n'a pas les moyens) qui garantira le bonheur de ses vieux jours. Mais n'oubliez pas de convenir de règles strictes pour l'emploi de votre biniou à puces si vous voulez, ce serait somme toute normal, utiliser de temps à autre ce qui fait le bonheur de vos jours (de vos nuits ?).



CYBERNOID

Hewson
Arcade



Ce matin, lorsque je me suis présenté au bureau du "chef", je ne savais absolument pas ce qui allait se passer ; je me doutais seulement que ce devait être quelque chose de sérieux pour qu'il ose m'appeler pendant que je goûtais à un repos bien mérité à l'ombre d'un palmier. Mais quand même, j'étais loin d'imaginer qu'il allait falloir remplir une mission sans avoir aucune information !

C'est ainsi que je me suis retrouvé aux commandes de Cybernoïd, machine de combat fantastique mais qui en est encore au stade expérimental. Je me retrouve propulsé dans un monde étrange et coloré dans lequel la pesanteur agit sur ma machine ; par conséquent, il est hors de question de lâcher les commandes une seule minute ! Bien entendu, ma présence est automatiquement repérée et je ne tarde pas à me faire agresser ; heureusement qu'au début je suis équipé de 20 missiles à tête chercheuse ! Par ailleurs, tout en progressant, je me rends compte qu'il est possible de devenir de plus en plus invincible en récoltant des "armes" que vos agresseurs laissent sur place après leur destruction. Il y a également la possibilité de trouver une boule qui tourne autour de vous créant ainsi une protection supplémentaire. Seulement, malgré toutes ces possibilités de défense, ma progression s'avère être lente et laborieuse car il y a des passages contre lesquels les armes ne peuvent rien : seule une bonne coordination des mouvements permet de passer l'obstacle (alors quand, en plus, il y a des parasites de style chenille qui passent et repassent, j'vous raconte pas l'angoisse !). Autant vous dire qu'à ce rythme là, je ne suis pas prêt de revoir le jour ! ●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Dès le premier écran, vous retrouvez bien la griffe de l'auteur d'Exolon : mêmes couleurs très attrayantes, même vivacité dans l'animation. La musique, quant à elle, est agréable mais si par hasard elle écorche vos oreilles, vous pouvez la supprimer. Somme toute, un bon jeu d'arcade qui ne soulèvera pas la passion des foules mais vous apportera d'agréables instants (si vous maîtrisez bien le joystick).

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

3615
code
AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Couleur	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Couleur	3990

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE			
64 K RAM DK TRONICS	490	RALLONGE 464	130
256 K RAM	990	RALLONGE 6128	160
256 K SILICON DISK	990	PERITEL	150
INTERFACES		CENTRONICS	150
RS 232	590	CABLE MAGNETO	70
ADAPTEUR MP1	390	GRAPHIQUE - VIDEO	
ADAPTEUR MP2	490	TABLETTE GRAPHIQUE	
MULTIFACE II	570	GRAPHISCOPE II	990
TELEMATIQUE		CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
MODEM DTL 2000	1590	CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
MODEM DTL 2000+	1990	SCANNER DART	790
EMULATEUR MINTEL KENTEL	390	TUNER TELE	1390
LECTEURS/IMPRIMANTES		DIGITALISEUR VIDI	990
CASSETTE	300	SOURIS AMX	690
DISQUE DD1	1690	AUDIO	
DISQUE FD1	1590	SYNTHETISEUR VOCAL	540
DMF 2000	1690	SYNTHETISEUR MUSICAL	980
CABLES		CLAVIER MUSICAL	1350
DOUBLEUR		DIGITAL DRUM	370
JOYSTICK	100	INTERFACE MIDI	500

PROMO
AMSTRAD CPC 6128
Coul. + Tuner TV
4990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		PSI		SYBEX	
TRICS ET ASTUCES	149	LA DECOUVERTE	115	JEUX	
PROGRAMMES BASIC	129	DE L'AMST	120	DE REFLEXION	78
AMSTRAD OUVRE TOI	99	102 PROGRAMMES	120	JEUX D'ACTION	58
LA BIBLE DU PROGRAMMEUR	249	AMSTRAD EN FAMILLE	120	1 ^{er} PROGRAMME	108
LE LANGAGE		CLEFS POUR		PROGRAMMES	82
MACHINE	129	AMSTRAD N°	140	PROGRAM	
GRAPHISME ET SON	129	TURBO PASCAL	135	EN ASSEMBL	108
REKES ET POKES	99	CPM PLUS	100	CPM PLUS	148
LIVRE DU LECTEUR DISK	149	ASSEMBLEUR	105	CPM 2.2	128
LE LIVRE DU CPM	149	BASIC	100	GUIDE	
LA BIBLE DU 6128	199	BASIC PLUS	100	DU GRAPHISME	108
		GRAPHISME	145	GUIDE DU CPM	148
		EN ASSEMBLEUR	145	GUIDE DU BASIC	128

LOGICIELS

EDUCATIF		MASK	95/139	ROAD RUNNER	95/145
ALGERIE	195/220	TUEN N'EST PAS		SAMOURAI	
EDUCATION		JOUER	95/139	TRILOGY	89/139
INEQUATION	195/220	FREDDY HARDEST	95/139	STAR RAIDER	95/145
MOTS CROISES	195/220	DEMONSTRATION	95/139	TANK	89/139
GEOMETRIE	195/220	LE MAITRE DES	95/139	THE PAWN	189
ORTHOGRAPHE	195/220	AMES	95/139	ULTRON 1	
CARTE DE FRANCE	195/220	GAME OVER	95/139	WZBALL	89/139
CARTE D'EUROPE	195/220	MASQUE	95/139	WONDER BOY	95/145
GRAPHISME/MUSIC		LES RIPOUX	95/139	SOCIETE	
SUPER PAINT	390	ARMY MOVE	89/139	CHIFFRES ET DES	
DR DRAW	649	BARBARIAN	95/139	LETTRES	
AMX PAGE MAKER	600	BLACK MAGIC	95/139	MONOPOU	
ADVANCED MUSIC	350	COSAMOSTRA	135/195	NOUVEAUTES	
ARCADE/AVENTURE		CRAFTON XUNK	135/195	Bobsleigh	95/145
KYGAR	95/145	DUNGEONS	95/145	Trantor	89/139
720°	95/154	EXPRESS MAIDER	89/139	Ramparts	89/139
GAUNTLET II	145	FLASH	139/195	Brave Star	89/139
FRANKSTEIN	169	INDIANA JONES	95/145	Captain U.S.	89/145
XOR	92/139	KILLED UNTIL D.	95/145	Match Day II	95/145
THUNDESCATS	92/139	LAST MISSION	135/195	Andy Capp	89/139
SUPER SPRINT	145	LIVING STONE	135/195	Phantom Club	189
PHARAO	105/155	MAG MAX	89/139	Exist.	105/155
LIVE AMMO	119/189	MARCHE		Inquisitor	105/155
BVOUAC	155	A L'OMBRE	145/195	Business	105/155
SOLOMON KEY	95/139	MANHATTAN	125/195	Flight	105/155
L'ANNEAU DE ZEN		OF UNIVERS	95/145	Winchester	105/155
GARAR	95/139	MUTANTS	89/139	La Chose de Grotenberg	189
TAI PAN	95/139	NINJA	95/145	Masque +	209
ACADEMY	95/139	PROHIBITION	120/195	Birdie	230
RENEGATE	95/139	QUARTET	95/145	Bad Morano	230
PIRATES	95/139			Isnagoud	99/139
BLUE BERRY	95/139			500 CL	
ROBINSON	95/139			GRAND	114/159

Liste non exhaustive

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

A LA DECOUVERTE DE LA TERRE

Coktel Vision
Educatif

GEOLOGIE

alors, si sur chaque continent, l'érosion est permanente, la terre finira bien par s'user ? A moins que, quelque part, d'autres phénomènes antagonistes n'opèrent dans l'ombre. Il existe une science dont le but est d'étudier, de comprendre toutes ces muta-

ble de découvrir la France en observant son relief et son sol.

Ainsi, une visite de la Sologne vous permettra de découvrir les propriétés de son sol argileux. Vous pourrez vous transformer en géochimiste, en tentant des expériences sur diverses roches. Et puis, lorsque vous aurez acquis toutes les bases indispensables à un bon géologue, vous vous sentirez, sans nul doute, l'âme d'un "aventurier de la roche".

Vous sillonnerez alors les cinq continents, avec une seule idée en tête : comprendre. Comprendre les volcans, les tremblements de terre, la dérive des continents. Comprendre tous ces phénomènes qui peuvent changer la physionomie d'une région en l'espace de quelques secondes.

Si après cela, vous ne comprenez pas pourquoi l'on qualifie parfois la Terre de planète "active", alors rendez votre panoplie de géologue et retournez à vos "shoot them up" préférés.

Testé sur PC



On parle souvent de notre vieille planète, en imaginant que, depuis belle lurette, elle n'a pas changé. Et, pense-t-on, ce n'est pas dans l'immédiat qu'on lui verra une autre tête...

Pourtant, pas une fraction de seconde sans que ne s'opère quelque modification à sa surface et au sein de ses entrailles.

Tenez, en ce moment par exemple, les vagues frappent les côtes du monde entier. A chacun de leur passage, elles creusent, liment, érodent davantage les roches côtières. Dans le même instant, le vent, la pluie opèrent de semblables tâches de longue haleine. Mais

tions de notre planète : la géologie. Même si elle a pu vous sembler rébarbative lorsque vous avez dû étudier au collège les propriétés de telles ou telles roches, il ne faut surtout pas oublier qu'elle est d'une importance capitale au moment de grands travaux : un tunnel sous le Mont-Blanc, un polder aux Pays-Bas, l'extension d'une ville, un projet de métro, ne sauraient voir le jour sans l'aide indispensable des géologues.

Le logiciel que nous venons de tester propose à l'utilisateur de partir à la découverte de notre planète, revêtu de la panoplie du parfait géologue.

Tout d'abord, avant de partir pour de lointaines contrées, il serait souhaita-

Fiche technique

Malgré les quelques souvenirs des cours de géologie que j'avais reçus au collège et au lycée, il m'a fallu de longues heures pour faire le tour de ce logiciel.

Il présente, en effet, de nombreuses qualités parmi lesquelles on trouvera expériences, définitions, questions, schémas, cartes...

Le meilleur apprentissage se fera en commettant (volontairement ou non) des erreurs. C'est, en effet, lors de l'explication de la correction, que le joueur décou-

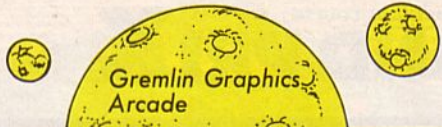


vrira les définitions les plus importantes.

Côté réalisation, il faut noter toutefois le manque de clarté de certaines cartes ou de certains schémas. Ce soft est un produit très intéressant à partir de la classe de 4ème. Il ne possède pas le côté rébarbatif de certains éducatifs, aussi est-il à conseiller à beaucoup d'entre vous.



NORTHSTAR



Nous voici donc au terme de la construction de la plus belle réussite humaine : Northstar, base intersidérale de survie ayant une grande capacité d'accueil. Durant toutes ces années passées à son élaboration, nous avons su recréer l'atmosphère terrestre et une pesanteur artificielle évitant toute mutation de l'organisme. Malheureusement, nous n'avions pas prévu d'être assaillis par des androïdes redoutables voulant puiser toute notre énergie vitale et réduire à néant notre complexe électronique.

Toute notre technologie dédiée au bonheur des Northstariens risque aujourd'hui de devenir un cuisant échec si vous n'intervenez pas. L'ordinateur central étant en panne, c'est muni d'une combinaison spéciale que vous effectuerez cette mission. Si vous acceptez de venir nous défendre, sachez que vous ne pourrez pas compter sur notre aide, notre système de défense étant complètement hors d'usage. Un dernier point : votre unique arme sera un bras articulé muni d'une pince qui détruira tous les androïdes sur votre passage.

Vous trouverez parfois des éléments récupérables parmi les débris de vos victimes, comme de l'oxygène dont vous avez besoin en permanence mais aussi des modules électroniques indispensables au bon fonctionnement de Northstar. Assurer la survie de la base sera votre objectif principal en repoussant les vagues successives de vos attaquants.

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Northstar est très certainement un de ces nouveaux jeux avec lequel vous allez perdre l'habitude de dormir et pour un bon moment ! La musique très envoûtante vous entraînera dans différents tableaux plus colorés les uns que les autres. L'animation est très fluide et le défilement horizontal d'écran de première qualité. A posséder à tout prix !

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

3615
code
AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

En mars,
Ouverture d'une
boutique AMIE
à Marseille
69 cours Lieutaud
13006 Marseille

**10 % DE
PRODUITS
EN PLUS
GRATUITS**
* sauf promo

UNITES CENTRALES	
520 STF UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF	2990
520 STF UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425	5490
1040 STF M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM Q125	5990
1040 STF UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425	7490
Mega ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. mono	11800
Mega ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. mono	15300
Mega laser 2 UC ST2M + Imp laser SLM B04	24800
Mega laser 4 UC ST4M + Imp laser SLM B04	28400

AGREÉ
**GARANTIE
2 ANS**

PERIPHERIQUES

LECTEURS		GRAPHIQUE	
DISK 500Ko 3" 1/2 SF 354	1590	TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4600
DISK 1 Mo 3" 1/2 SF 314	1990	TABLETTE A DIGITALISER KUNTA	11730
DISK DUR 20Mo 5H 204	4990	AUDIO	
DISK 1 Mo 3" 1/2 CUMANA	1590	DIGITALISEUR SOUND MASTER	1990
DISK 1 Mo 5" 1/4 CUMANA	2400	ST REPLAY	800
IMPRIMANTES		INTERFACE	
MATRIciel SM 804	1990	REAL TIME CLOCK	455
LASER SLM 804	14100	EXTENSION MEMOIRE 512K	990
MONITEUR		EMULATEUR MAC	1800
MONOCHROME HR SM 124	1490	OSCILLOSCOPE	1990
COULEUR BR ET MR SMI 1425	2990	PROG D'EPROM	1990
VIDEO		INVERS MONITEUR MONO COUL	250
DIGITALISEUR REALISER	1700	FREE BOOT	479
DIGITALISEUR PRO 87	2900	TELEMATIQUE	
GENLOCKER	NC	MODEM	1990
CAMERA	3350	EMULATEUR MINITEL	750
ZOOM	4450	CABLES	
STATIF	1839	IMPRIMANTE	150
TUNER TELE	1350	PERITEL	150
HANDY SCANNER	3990	MINITEL	150
		RALLONGE JOYSTICK	100

**10 DISK
3" 1/2 DF DD
100 F**

PROMO
ATARI 1040 STF +
Mon. Mono SM 124 +
Imprimante citizen
7290 F



**PAYEZ EN
4 FOIS**

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		GRAPHISMES ET SON	149	PSI	
LIVRE DUST BASIC	149	LIVRE DU LANGAGE	149	CLEFS POUR ATARI ST	
DU BASIC AU C	149	MACHINE	149	TOME 1	
BIBLE ATARI S.T.	249	LE LIVRE DU GFA		SYSTEME DE BASE	295
DEBUTER AVEC ATARI		BASIC	199	CLEFS POUR ATARI ST	
S.T.	129	DEVELOPPER GFA		TOME 2	
LIVRE DU GEM	179	(DISQ. INCL.)	299	GEM	285
LIVRE GFA BASIC	199	TRUCS ET AST. GFA		C SUR ATARI ST	165
GFA BASIC		(DISQ. INCL.)	269	3 ETAPES INTELLIGENCE	
+ DISKETE	319	GRAPHISMES EN GFA	249	ARTIFICIELLE	210
GRAPHISME 3D	179				

LOGICIELS

PROFESSIONNELS		PRO 24 STEINBERG	2490	ADDICTA BULL	220
HABAWRITER 1	390	MASTER SCORE	990	STAR TRECK	250
HABAWRITER II	895	ST STUDIO	600	RINGS OF ZILFIN	350
TEXTOMAT	450	SOUNDWAVE	1500	ROADWAR 2000	SPH
WORDSTAR	1200	EZTRACK	650	NOUVEAUTES	
DBASE II	1200	CZ-DROID	990	Space Quest II	250
DATAMAT	450	DX-ANDROID	1990	Police Quest	250
LASERBASE	890	JEUX		Gunship (Français)	250
DEMAM	1500	BARBARIAN	240	Bobo	215
HABA SOLUTION	490	FLIGHT SIMULATORZ	430	Black Lamp	265
HBASE	1100	SCENARY DISK N7/11	230	President Elect	205
HIPPO CONCEPT	990	GAUNTLET	250	Predator	205
VP	1490	WINTER OLYMPIAD	88	Enduro Racer	225
TYPESETTER	410	SUPER SPRINT	250	Eyes	230
PLATINE ST	1450	LAS VEGAS	100	Bill Palmer	240
TEXT DESGN	395	KARTING	100	Masque +	250
HIPPO PIXEL	319	CLEVER AND SMART	230	Jump Jet	160
COLOR EDITOR	395	MICRO LEAGUE		Chimera	210
L'EXPERT	NC	WRESTLING	207	Tetris	NC
HIPPO ALMANACH	390	OGUE	355	Bad Cut	275
PUBLISHING		TANGLEWOOD	250	UMS	225
PARTNER	1450	MACH 3	210	Xenon	250
SUPERBASE	990	310 GALAX	200	Mosbius	265
BECKER TEXT	750	STAR WARS	210	Crash Garrett	NC
MUSICLE		BUBBLE GHOST	200	King of Chicago	250
MUSIC STUDIO	260	SKY FIGHTER	195	Jinxter	215
		SPACE PORT	195	Eco.	265
				Newtlo	265
				Wizball	205

**CREDIT
CREG
IMMEDIAT**

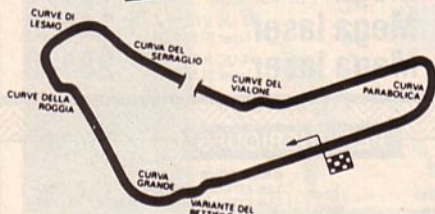
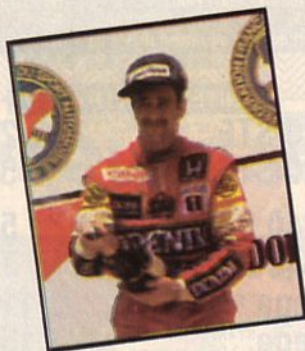
Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°27

NIGEL MANSELL'S

Martech
Simulation course

GRAND PRIX



Une saison de championnat du monde en F1, ça ne commence pas le jour du départ du 1er grand prix. Il faut des heures d'entraînement, de préparation de la part du pilote, mais aussi des heures de recherche, de réglages sur la F1. Ce n'est qu'au prix de tous ces efforts qu'un jour peut-être, vous gravirez les marches du podium du championnat du monde. Alors, pour vous permettre d'aborder cette 1ère saison avec le maximum de chances de figurer en tête du classement, l'équipe de programmation de Martech, aidée du Team Williams et de son pilote favori Nigel Mansell, a conçu ce soft de simulation de conduite. Pour coller à la réalité, vous avez devant les yeux un tableau de bord aussi complet que celui d'une F1.



Des cadrans vous indiquent votre consommation de carburant, la température de l'eau, de l'huile, du turbo. La pression d'huile n'est pas absente de ce tableau et y joue un rôle non négligeable. C'est, en ne quittant pas ces cadrans des yeux, que vous pourrez vous apercevoir d'une éventuelle chauffe moteur due, sans doute, à vos passages trop fréquents en sur-régime. Vous pourrez alors choisir de ralentir la cadence afin de diminuer la consommation de carburant. Mais il ne faut surtout pas oublier qu'une F1 ne

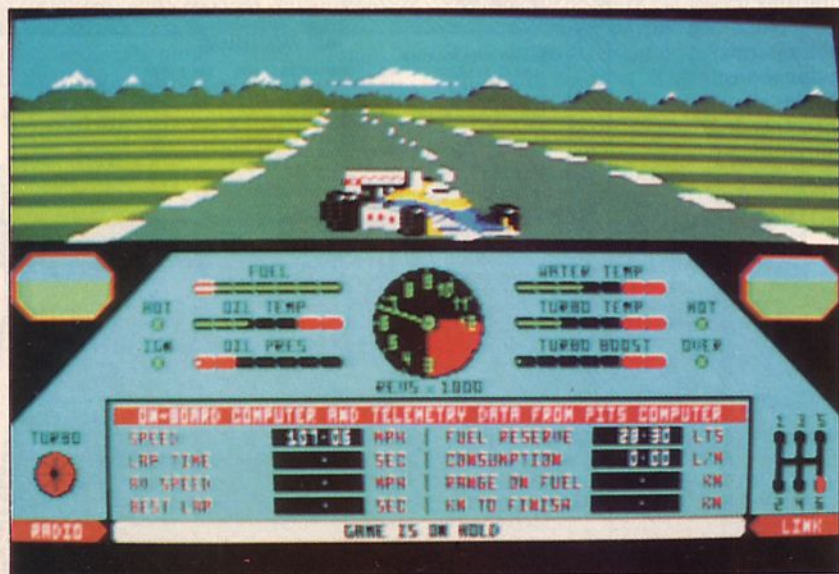
se pilote pas seulement dans une cabine pleine de jauges et de compteurs ; il y a aussi la piste, les virages, les autres concurrents...

C'est pourquoi Nigel Mansell's Grand Prix vous permet de suivre la course vue simultanément du cockpit et de l'arrière du véhicule.

Vos rétroviseurs seront d'une importance capitale car, grâce à eux, vous pourrez éviter de vous faire doubler par un concurrent prêt à vous "piquer" la trajectoire idéale. Lorsque vous aurez votre F1 bien en main, vous pourrez prendre le départ de l'un des 16 grands prix de la saison.

Heureusement, une notice comportant le dessin de chaque circuit vous aidera à préparer vos trajectoires dès l'approche des épingles, pifs-pafs et courbes. Peut-être, vous sentirez-vous plus à l'aise à Monza, dans ses grandes courbes et ses lignes droites à perte de vue, mais il vous faudra aussi connaître parfaitement Adélaïde avec ses virages très serrés, Monaco avec son impressionnant tunnel, etc.

N'oubliez pas que, malgré huit premières places sur 16 courses, Nigel Mansell n'est pas monté sur la plus haute marche du podium... Alors, vous qui êtes débutant, ne vous découragez pas si, lors des premiers tours de roues, votre bolide ne répond pas tout à fait à vos attentes : c'est que vous ne le maîtrisez pas encore...●



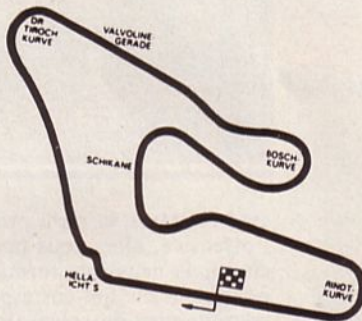
Testé sur AMSTRAD CPC

Testé sur AMSTRAD CPC

Testé sur CPC et SPECTRUM



Testé sur SPECTRUM



Fiche technique

Nigel Mansell's Grand Prix est une simulation de course dont tout l'intérêt (ou presque) réside dans l'existence d'un tableau de bord hypercomplet. Lorsque vous prenez le départ de ce jeu, vous verrez votre écran se partager en deux parties : l'une sera la visualisation de la piste. Pour la version CPC, elle est assez réussie car elle exploite correctement les capacités d'animation et de graphisme du micro. Il est bien évident que la version Spectrum est nettement moins séduisante avec ce décor jaune et noir. Quant à la partie basse de l'écran, elle est très complète, voire même plus que sur un tableau de bord de F1. En effet, le contact radio qui maintient des relations permanentes entre le stand et le coureur est ici visualisé sur une bande défilante.

Pour cette partie, les deux versions testées sont très ressemblantes et tout aussi claires l'une que l'autre. Bien sûr, l'aiguille du compte-tours du Spectrum est légèrement plus lente mais cela ne présente pas un gros handicap pour le joueur. La maniabilité de la F1 semble au départ très mauvaise mais vous ne tarderez pas à comprendre que tout dépend de votre pilotage.

Je ne préfère pas aborder le côté sonore du jeu qui est, hélas, une véritable catastrophe... En outre, la version CPC a révélé un léger bug, à savoir une coupure du son lorsque la F1 percute une lère fois un panneau, son qui revient lors d'un second choc. Malgré cela, Martech offre un bon soft aux passionnés de vitesse sur quatre roues. Si vous vous sentez l'âme d'un Nigel Mansell...

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR



A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tel. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tel. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGREE

UNITES CENTRALES

A 500	UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2	4720
A 500 C	UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A1081	7490
A 2000/S	UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2	11590
A 2000S/M	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A1081	14790
A 2000/ZO	UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Lect. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A1081	22490
A 2000/XT		26290

GARANTIE
2 ANS

10 % DE
PRODUITS
EN PLUS
GRATUITS

* sauf promo

PERIPHERIQUES

LECTEUR INTERFACES		
A 1010 - EXTERNE 3" 1/2	2090	
A 1020 - EXTERNE 5" 1/4	NC	
A 2010 - INTERNE 3" 1/2	1690	
HARD CARD 20 MEG (PC + DBLE PARTITION)	4400	
HARD CARD 30 MEG (ID)	5200	
PC EMULATOR (BRIDGES BOARD 2088 + 5" 1/4)	5600	
EXTENSIONS MEMOIRE		
A 501 (512 Ko/AMIGA 500)	1095	
A 2052 (2 MEGAS/AMIGA 2000)	3600	
MEGABOARD 2 (2 MEG/A1000)	5845	
GRAPHIQUES		
TABLETTE DIGITALISER		
KURTA A3	11730	
TABLETTE EASYL	6000	
GRAPHISCOPE II AMIGA	1690	
TABLETTE A4 CRP	4600	
CARTE VIDEO (A2032)	790	
AUDIO		
FUTURE SOUND (DIGITALISER SON)	2295	
INTERFACE MIDI	580	
PRO MIDI STUDIO	NC	
VIDEO		
DIGIVIEW	1995	
CAMERA HV720	3360	
OBJECTIF SCH	950	
ZOOM COSMICAR 12,5/75	4450	
STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS	1839	
SYSTEM POLAROID + IMPRINT (PHOTO, EKTA, TRANSF. 7)	32000	
TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV)	1390	
GENLOCK POUR A500	6000	
GENLOCK A8600	NC	
DIGIPIC (TEMPS REEL N/B)	6000	
TELEMATIQUE		
EMULATEUR FLAMITEL	1490	
MODEM DTL3000	6400	

10 DISK
3" 1/2 DF DD
100 F

PROMO
AMIGA 500
+ moniteur A1084
+ Tuner T.V.
7990 F



PAYEZ EN
4 FOIS

LIBRAIRIE

AMIGANDOS MANUEL EN FRANCAIS	190	AMIGA APPLICATIONS	199	BEGINNER'S GUIDE	199
AMIGANDOS MANUAL	299	AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK	299	CLES POUR AMIGA	195
AMIGADOS REFERENCE	149	AMIGA SYSTEM GUIDE	199	TRUCS & ASTUCES	199
AMIGAWORLD	39	ADVANCED AMIGA BASIC	199	TRUCS & ASTUCES DISK	120
AMAZING COMPUTING	39			BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	120
				AMIGA BASIC	249

LOGICIELS

BUREAUTIQUE			
MAXIPLAN	2099	AZTEC MANX COMMERCIAL	3938
SUPERBASE	990	MACRO ASSEMBLEUR MCC	679
TEXTCRAFT	790	TRUE BASIC	1184
PAGE SETTER Fr	1690	GRABIT	299
LASERSCRIPT	789	CLJ MATE	379
DBMAN	439	AMIGADOS EXPRESS	233
PROWRITE	1120	ASSEMBLEUR K-SEKA	679
WORD PERFECT	NC	LUDIGUES	
SUPERBASE PRO	NC	ARCADIE	
VIZANWRITE	1490	KARATE KID 2	254
GRAPHIQUE/MUSIQUE		GOLDRUNNER	249
ANIMATOR	950	BARBARIAN	235
VIDEOSCAPE 3D	1549	DEMOLITION	100
AEGIS SONIX	790	PHALLANX	100
AEGIS DRAW PLUS	1899	MARBLE MADNESS	259
DELUXE VIDEO 1.2	1059	CHALLENGER CRUNCHER	100
DELUXE MUSIC	809	ACTORY	110
INSTANT MUSIC	293	SPACE BATTLE	119
MUSIC STUDIO	399	STRATEGIE ACTION	
STUDIO MAGIC	789	SNBAD	390
SCULPT 3D	899	SEK	349
BUTCHER	339	DEFENDER OF THE CROWN	390
CAO 3D	1490	SHANGAI	NC
PROGRAMMATION		THE KING OF CHICAGO	NC
TRANSPERT		HOLLYWOOD POKER	202
LATTICE C VER 4.0	1790		

NOUVEAUTES	
Silver	1790
Audio Master	549
Digi Paint	630
Page Flipper	650
Marouder	379
A/C Base	1790
Dark Castle	285
Western Europa	289
Maabius	349
Test Drive	350
Roadwar Europa	253
Black Caul	359
Phantasy II	359
Crazy Cars	259
Arkanoid	259
Jinxter	279

CREDIT
CREG
IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

GREAT Sega Simulation sportive FOOTBALL

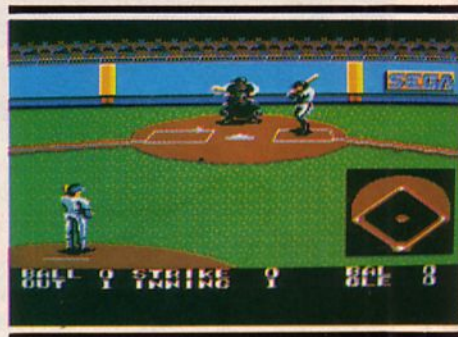
En France, si je vous parle de ballon ovale, vous pensez tout de suite au rugby, n'est-ce pas ? Pourtant, outre-Atlantique, il existe un autre jeu de ballon ovale : le football américain. Malgré son nom proche de notre "sport national", les règles du foot américain n'ont rien à voir avec celles du nôtre. De la forme du ballon à celle du terrain, tout y est différent. En effet, le terrain de 90m sur 52 est divisé en bandes de 4,5m. C'est là que nos deux équipes de 11 (ou 12) hommes s'affronteront. Car il faut bien parler d'"affrontement"... Ce sport n'est pas fait pour les tendres. Tenez, regardez leur

accoutrement, vous comprendrez que s'ils sont aussi protégés, c'est qu'il y a de gros risques de baston. Ici, ce ne sont pas les "Hooligans" qui sèment la terreur dans les tribunes, mais les joueurs sur le terrain...

Quant aux règles du jeu, elles sont très complexes. Aussi, je ne vous en ferai pas un cours car il faudrait réserver à cet effet, deux ou trois pages d'Arcades. En revanche, si vous lisez la notice, vous aurez quelques renseignements bien utiles. Hélas, un vocabulaire

un peu trop "pro" risque de rebuter les néophytes qui ne font pas la différence entre transformation, plaquage, rupture d'attaque, etc.

Ce qu'il faut impérativement maîtriser, c'est la formation que vous pourrez choisir avant chaque coup. Au départ, vous aurez le choix parmi huit formations puis, dès que le joueur se trouvera au-delà de la ligne de 45 yards (soit

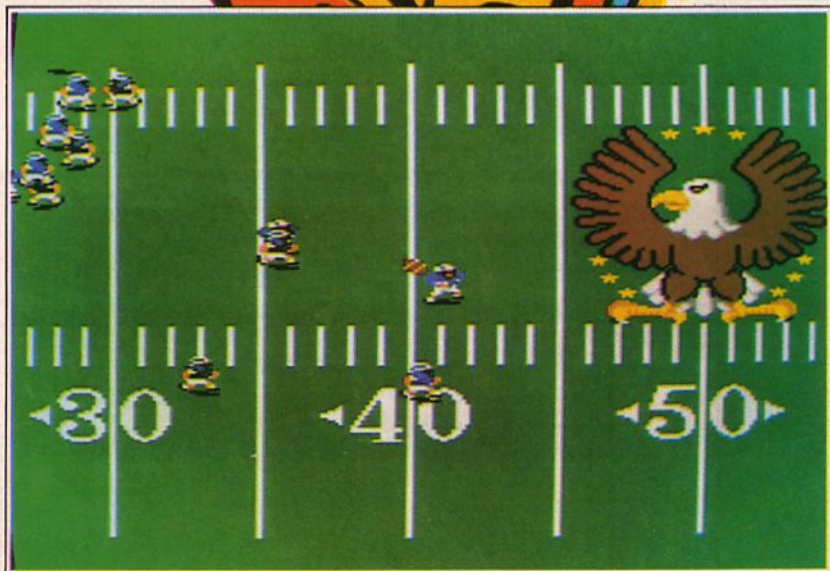
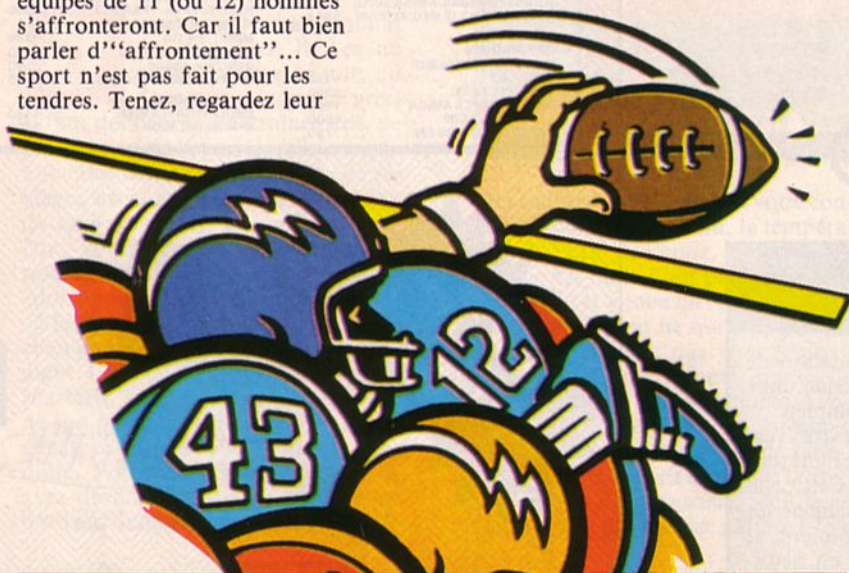


environ 41m), et qu'il prendra l'offensive, alors vous pourrez choisir la neuvième formation possible (celle qui correspond au coup de pied de volée). Bref, voici un jeu qui vous demandera une longue période d'apprentissage, mais qui devrait vous faire passer de longues heures devant votre écran.●

Testé sur SEGA

Fiche technique

Great Football n'est sans doute pas la meilleure simulation sportive réalisée par Sega. En effet, les joueurs, très petits, ne se distinguent pas facilement les uns des autres. A cette constatation, il faut tout de même ajouter que l'on a toute la partie durant une vue de la quasi totalité du terrain, aussi, si les proportions sont respectées, il est normal que les joueurs soient de petite taille. Le ballon, quant à lui, est vraiment minuscule, comme si les joueurs balançaient un œuf... L'animation est rapide, trop sans doute, car elle ne permet pas au joueur de réfléchir à la technique à utiliser. Les passionnés y joueront, sans nul doute, des soirées entières. En revanche, si vous ne vous y connaissez pas vraiment en foot américain, choisissez plutôt une autre simulation de sport collectif...



MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

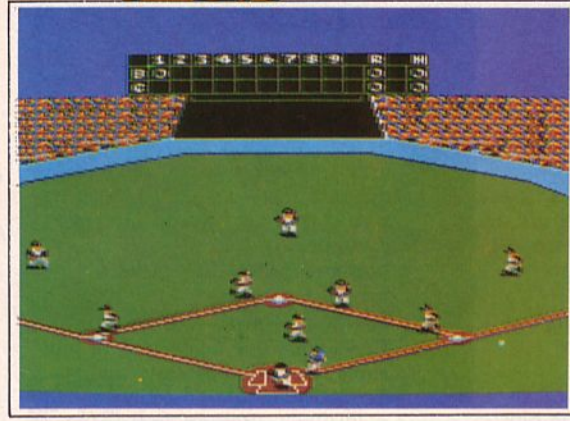


A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

GREAT Sega
Simulation sportive

BASEBALL



Il nous arrive parfois en France des logiciels assez particuliers. Ainsi, les simulations de baseball, très recherchées en Amérique, peuvent laisser les joueurs français un peu indifférents. C'est bien dommage car, lorsque par curiosité, l'on charge l'un de ces softs, on est parfois surpris par la qualité du jeu. Quant aux règles, elles sont en fait très simples : un joueur de l'équipe A lance la balle qui sera récupérée par le "batteur" de l'équipe B. C'est alors que ce second intervenant enverra la balle le plus loin possible. Pendant ce temps, les "rattrapeurs" de la première équipe vont tenter d'intercepter la balle le plus rapidement possible. Et que fait votre batteur maintenant ? Il court d'une base à l'autre (d'un piquet à l'autre) en essayant de faire un tour complet. Il devra cesser sa course lorsque la balle aura été récupérée. Vous voyez, c'est tout simple...●

Testé sur SEGA

Fiche technique

Les possesseurs de console Sega vont encore pouvoir se frotter les mains car ce jeu est vraiment superbe. Les joueurs très grands sont beaux (NDRC : normal, c'est une minette qui teste ce jeu !), bien dessinés et hauts en couleur. Le lancement de la balle est visionné en gros plan, tandis que la course apparaît en vue d'ensemble. Vous y jouerez seul ou à deux et pourrez choisir parmi deux niveaux de jeu.

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau	1450
Modèle	
C 128 A2 + JANE - 128 K Clavier Azerty	2190
C 128 D A2 + JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571	3990

PC, demandez-nous les nouveaux prix

AGREE
GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

• IMPRIMANTE			
MPS 801	1300	SYNTH VOCAL TECHNI MUSIC	480
MPS 1200	2290	SYNTH VOCAL VOICE MASTER	850
		INTERFACE MIDI	350
• MONITEUR		• INTERFACE	
1802 (40 coll)	1990	CENTRONICS	890
1902 (80 coll)	2790	IEE	1590
• LECTEUR		RS 232	650
K7 130	250	• TELEMATIQUE	
DISK 1541	1650	MODEM DTL DIGITELEC	1590
DISK 1571	2490	MODEM DTL + DIGITELEC	1990
• GRAPHIQUE		EMULATEUR MINITEL	390
TABLETTE KOALA PAD	1300	• VIDEO	
TABLETTE GRAPHISCOPE	990	DIGITALISEUR PRINT TECHNIK	1290
CRAYON OPTIQUE	410	INTERFACE PAL-RVB	450
SOURIS 64 MAGIC MOUSE	480	TUNER TELE	1390
SOURIS 128	550	• CARTOUCHES	
• AUDIO		CPM	390
SOUND EXPANDER	1200	POWER CARTRIDGE	470
SOUND SAMPLER	850	GAME KILLER	150
CLAVIER SYNTHÉ	925	FREEZE FRAME	490
		EXTENSION MEMOIRE 256 K	1290

PROMO

C64N + lect. Disk
1541
+ manette
+ 3 logiciels
2990 F



20 DISK
5" 1/4
100 F

LIBRAIRIE

• MICRO APPLICATION			
TRUCS ET ASTUCES		LE LIVRE DU LECTEUR	
DU COMMODORE 128	149	DE CASSETTE 1530	99
LE LIVRE DU CPM	149	LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64	
LA BIBLE		TOME 2	149
DU COMMODORE 128	249	LE LIVRE DU LECTEUR	
LE LIVRE DU BASIC 7.0	149	DE DISQUETTE 1541	179
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE		LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64	
1571 ET 1570	179	TOME 1	149
PEEKES ET		ENTRETIEN ET REPARATION	
POKES DU C128	129	DU VC 1541	149
		JEU D'AVENTURE :	
		COMBAT	
		LES PROGRAMMER	129
		• PSI	
		CLE POUR C64	110
		CLE POUR C128	110
		BASIC C128	149
		CPM PLUS SUR C128	149
		102 PROGRAMME C64	120
		102 PROGRAMME C128	120

LOGICIELS

• BUREAUTIQUE			
DATAMAT	350	GAME OVER	95/145
TEXTOMAT	350	GUNSLINGER	95/145
POWERPLAN	650	IKARI WARRIOR	89/129
SWIFT	450	INDIANA JONES	95/145
SWIFT K7	295	KILLED	UNTIL
WZASTAR 128	1190	KNUCKLE BUSTER	95/145
VIRGULE SENIOR	750	MASTER OF UNIVERSE	95/145
SUPERBASE 128	595	NEMESIS	89/145
• GRAPHIQUE/MUSIQUE		NINJA	95/145
SUPERPAINT	350	QUARTET	95/145
GAME MAKER	220	RENEGADE	95/145
ART STUDIO D	149/184	BLADE RUNNER	95/145
ADVANCED MUSIC SYSTEM	310	ROAD RUNNER	95/145
MUSIC STUDIO	186	SARACEN	95/145
• PROGRAMMATION TRANSFERT		SLAP FLIGHT	89/145
BASIC 64	350	STIFFLIP AND CO	95/145
OSFORD PASCAL	N.C.	SUBBATTLE	
MON. 64	N.C.	SIMULATEUR	95/135
DISC DISSECTOR	324	SUPER SOCCER	89/145
LOGO	595	SWOLD SAMOURAI	95/145
BASIC 128	450	TAI PAN	89/145
• EDUCATIFS		TAG TEAM	
MATHEMATICS	190	WRESTLING	95/145
ORTHOVERBES	190	TANK	95/145
ANGLAIS (N°1 à N°4)	190	TEMPLE OF TERROR	95/145
ORTHO (N°1 à N°2)	190	WIZBALL	95/145
GRAM (N°1 à N°6)	190	WONDERBOY	95/135
ARITH (N°1 à N°2)	190	• HIT PARADE	
ALGERIE (N°1 à N°2)	190	ARCHONOID	89/135
MATS SUP	190	ARMY MOVES	89/145
MIKI	295	BARBARIAN	95/135
		BOMB JACK 2	89/129
		COBRA	89/129
		DEEPER DUNGEONS	95/145
		ENDURO RACER	95/145
		FIST 2	95/129
		GAUNTLET	95/145
		GUNSHIP	145/195
		INFILTRATOR	95/145

NOUVEAUTES

720°	95/145
Ranpage	95/143
Water Polo	95/143
Master of the Universe	95/145
Ramparts	95/145
Psycho Soldien	98/149
HMS Pegasus	95/145
Skate or Die	95/145
Mini Put	95/145
Test Drive	430
Jei	95/145
Ohinaw	95/145

PAYEZ EN 4 FOIS

COMMODORE
COMMODORE
COMMODORE

Tous les prix sont TTC

CREDIT CREG IMMEDIAT

GREAT Sega Simulation sportive BASKETBALL

Quarante-deux minutes de concentration, de technique, d'effort et le titre mondial sera dans la poche de votre équipe. Quarante-deux minutes : 7 matches de 6 minutes... C'est si court dans la vie d'un homme...

Et pourtant, il faudra s'entraîner des années durant, travailler sa technique, affiner son style, apprendre à ne pas gaspiller son énergie. C'est grâce à tous ces efforts que vous parviendrez à vous faire une place, dans l'une des huit meilleures équipes de basket de la planète.

Alors, peut-être, arrivera la célébrité. Mais n'oubliez pas que, même si vous êtes l'un des meilleurs joueurs mondiaux, vous devrez jouer non pas seul contre l'adversaire mais en équipe : ainsi, vos muscles ne seront pas votre unique atout, il vous faudra aussi posséder un véritable esprit d'équipe.

Pour décrocher le titre de championne du monde, votre équipe devra gagner les sept rencontres qui l'opposeront aux sept autres meilleurs clubs mondiaux.

Hélas, ce n'est pas parce que vous progresserez au cours des matches que les autres régresseront.

Au contraire, en observant bien votre jeu, il leur sera facile d'en tirer une multitude d'enseignements.

Ainsi, plus la saison approchera de la fin, meilleur sera le niveau général des compétitions... Heureusement, vos amis, vos supporters, vous suivront dans toutes les rencontres et, lorsque vous les entendrez dans les tribunes, c'est le cœur gonflé de courage que vous vous élancerez sur le terrain.

A l'heure à laquelle je vous donne ces quelques précisions, on tire au sort les premiers matches. Contre quelle équipe allez-vous devoir jouer la première rencontre ?

Le Japon avec ses joueurs qui, bien que plus petits que les Canadiens, possèdent une excellente maîtrise du jeu ? Les Américains qui, une fois de plus, ont décidé de ne faire de cadeau à personne, les Cubains récemment entrés dans la course à la médaille d'or ?

Nul ne le sait encore, c'est l'ordinateur qui décidera de votre sort. C'est aussi lui qui jouera le rôle de l'arbitre. Ainsi, aucun favoritisme, aucune défaillance humaine ne pourra intervenir dans l'arbitrage. Tout "marcher", toute "charge" seront sanctionnés par une pénalité.

Mais si, comme moi, vous vous sentez plus basketteur devant un écran que sur le terrain, alors vous pourrez choisir de jouer, soit contre la console (auquel cas vous participerez à tout le championnat du monde), soit contre un ami.

Dans ce second cas, c'est lors d'un match unique que vous vous affronterez. Vous pourrez ainsi, à l'aide du joystick, diriger un joueur de l'avant et un de l'arrière, donc participer activement à l'attaque et à la défense. Chaque match, d'une durée de 6 minutes, sera décomposé en deux mi-temps entre lesquelles vous aurez droit à une démonstration de majorettes. Bien sûr, vous pourrez dribbler, sauter, faire des passes, marquer l'adversaire, rentrer des paniers. Si à la fin d'une rencontre, vous êtes à égalité avec votre adversaire, des prolongations de 90 secondes seront accordées jusqu'à ce que l'une des équipes marque un nouveau panier. Un dernier conseil : choisissez bien votre équipe en fonction de ses qualités. C'est ainsi que Cuba sera la plus rapide des équipes alors que la Tchécoslovaquie possédera la meilleure technique de tir. Tenez donc bien compte du petit tableau des vitalités que vous retrouverez en fin de notice.

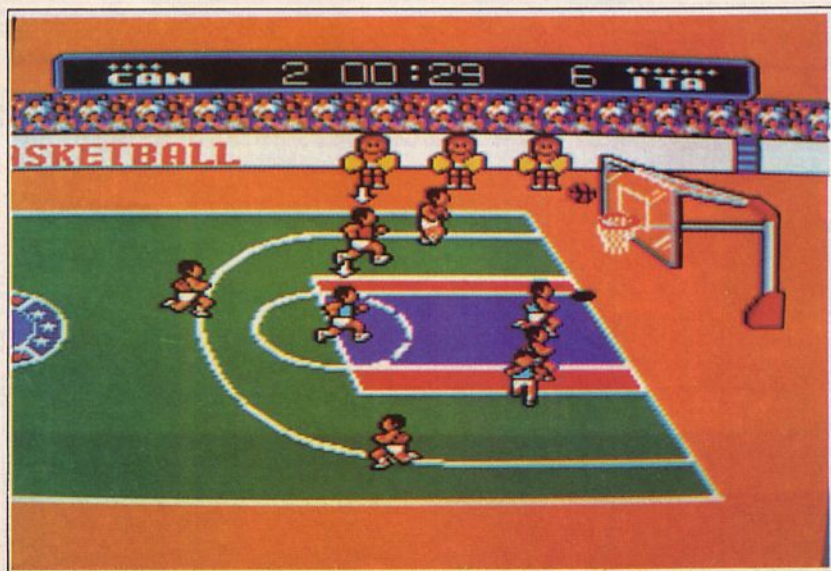
Toutes les techniques, l'explication des fautes, le plan du terrain se trouvent consignés dans le livret accompagnant la cartouche de jeu. Avant de débiter la partie, n'hésitez pas à le consulter. Vous verrez ainsi que les règles de "Great Basketball" sont quelques peu différentes du véritable basket. Alors, à vous de jouer. ●

Testé sur SEGA

Fiche technique

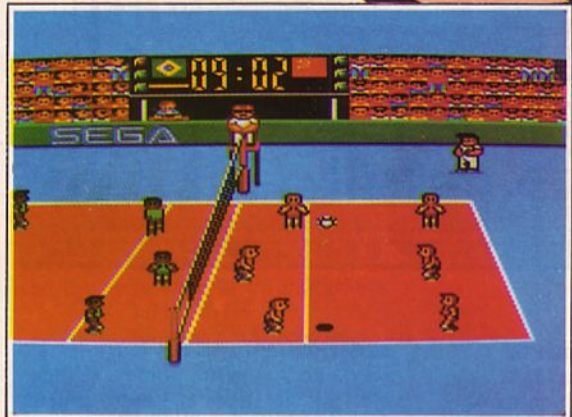
Encore une fois, il ne peut être donné que des compliments sur ce jeu.

L'animation hyperrapide est le fidèle reflet du jeu réel. Les graphismes sont, comme d'habitude sur cette machine, bien réalisés, colorés, agréables à l'œil. La voix de l'arbitre se détache bien de la musique d'accompagnement. Les joueurs possèdent une bonne dose de souplesse et de rapidité, aussi cela vous donnera envie de jouer encore mieux, encore plus souvent. Un jeu à posséder absolument (et à utiliser souvent...).



GREAT VOLLEYBALL

Sega
Simulation sportive



But ! 13 à 11. La balle frappée un peu trop fort est sortie de 2 ou 3 centimètres. Les USA mènent devant l'URSS : une belle revanche en perspective si les 6

Américains ne s'écroulent pas sous les assauts de l'ours soviétique avant la fin de la partie. La précédente rencontre s'était soldée par un cuisant échec. Pendant ce temps, l'équipe cubaine affronte les Coréens qui ont pris une bonne option sur la victoire dans ce tournoi qui réunit les 8 nations classées en tête du championnat du monde de volleyball.

Balle de match. Dans les tribunes, le silence est total. Spencer frappe la balle renvoyée par Romanov. Les avants soviétiques réceptionnent et...

A vous d'écrire la suite en jouant avec Great Volleyball !

Testé sur SEGA

Fiche technique

6 contre 6 : le compte est bon ! Les joueurs occupent le terrain et sont dirigés intelligemment. Les 3 avants ont des actions conjuguées lors de leur montée au filet, ce qui permet de passer et de smasher. Les matches peuvent être amicaux ou officiels. Le joueur aura tout intérêt à s'entraîner auparavant : service, montée au filet, passes et smashes. On peut jouer à Great Volleyball seul contre l'ordinateur, adversaire de valeur, ou contre un autre joueur. Les graphismes et animations sont des plus corrects. Dans un souci du détail, la couleur de la peau des joueurs est respectée !!! Quant aux sons : musique et coups de sifflet animent la partie. L'été, il y a le volley sur la plage ; l'hiver, il y a Great Volleyball de Sega.

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR



A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE

sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne
vous garanti
vous en donne
(Sauf Promo bien sûr !)

PLUS

CHANGEZ D'ORDINATEUR
AMIE RACHETE
Votre VIEIL
ORDINATEUR à
50 % de sa valeur
pour tout achat
d'une unité centrale
de plus de 4000 F

Ouverture de la
boutique AMIE
à Marseille
69 cours Lieutaud
13006 Marseille
(16) 91.42.50.42

MANETTE	PROTECTION	RANGEMENT
QUICK SHOT 1 50	Pour Amstrad	Boîtier plastique
QUICK SHOT 2 60	Atari - Commodore	10 DISK 3" 1/2 35
QUICK SHOT	• Housse Toile Plas.	10 DISK 5" 1/4 45
TURBO 135	CLAVIER 70	Avec serrure
SMITCH JOY 145	MONIT MONO 80	40 DISK 3" 1/2 90
SPEED KING 130	MONIT COUL 90	50 DISK 3" 1/2 90
PRO 5000 155	IMPRIMANTE 80	80 DISK 3" 1/2 125
PROFESSIONNAL 149	MONIT + U.C 140	100 DISK 5" 1/4 125
TERMINATOR 159	• Capot Clavier 150	

DISQUETTES 3"	DISQUETTES 3" 1/2	DISQUETTES 5" 1/4
DF DD 19 F par 100 18 F l'unité	DF DD 10 F par 100 9 F l'unité	DF DD 4 F par 100 3,50 F l'unité

IMPRIMANTES							
INTERFACE ET CABLE CENTRONICS FOURNIS							
STAR	CITIZEN		AMSTARD		DIVERS COULEUR		
NL 10 2650	120D 1850	DMP 3160 2290	OKIMAT 20 2490				
LC 10 2890	LSP 10 2790	LQ 500 3990	MPS 1500 3390				
NB 2410 5990	MSP 15 4590	DMP 4000 3990	JX 720 16500				

COLLECTIVITE ALLO DANIELE ? 43.57.48.20	PAYEZ Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier Carte Bleue, inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous	COMMANDEZ Par téléphone : 43.57.96.89 Par minitel : 3615 code AMIE
--------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------

BON DE COMMANDE

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom Prénom N° rue
Code Postal Ville Tél.
Mon ordinateur est un : réf

article	quantité	prix unit.	mont.
Mont. Total :			

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Cjjoint mon règlement par chèque
CCP Date de validité

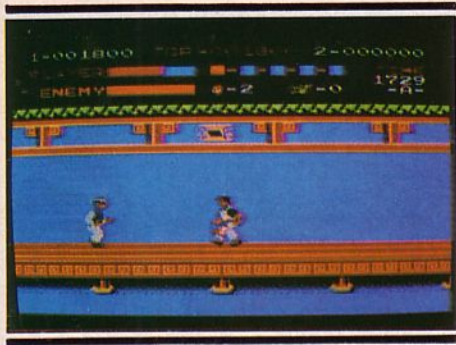
CB N°
Mes 10 % de produits en plus :
(hors promotion)

Signature

10% DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

WRECKING

CREW Nintendo
Arcade



KUNG-FU

Nintendo
Combat

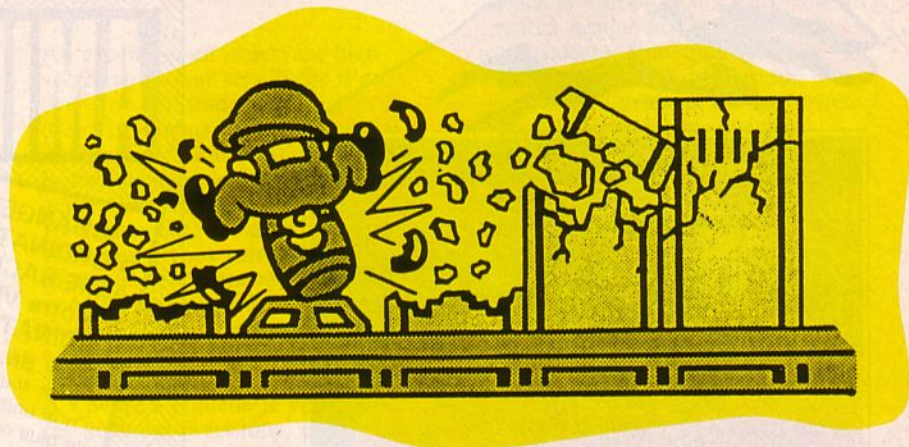


Mais qu'est-ce qu'elles ont toutes à se faire emprisonner ces nanas ? C'est vraiment une manie... Heureusement qu'il y a des mecs sympas qui sont prêts à se battre pour les retrouver et les libérer. Cette fois, notre héros est un maître du Kung Fu. Tant mieux pour lui car il va lui falloir maîtriser son art dans cette mission difficile qui l'attend. Après s'être battu contre le lanceur de couteaux, le manieur de bâton, il faudra vaincre le géant, le serpent et le dragon cracheur de feu. Tout un programme.●

Testé sur NINTENDO

Fiche technique

Malgré un fond musical aux sonorités japonaises, ce soft n'est pas ce que l'on peut rencontrer de mieux sur le marché du jeu de combat. Le graphisme des adversaires est, en effet, quasi transparent, ce qui donne au joueur la désagréable impression de se battre contre des fantômes. L'animation est un peu trop saccadée et peu variée. Seul point intéressant du jeu : l'importante taille des combattants. Hélas, cela est trop peu pour vous inciter à l'acheter.



Devant la multitude de jeux d'arcade existant sur consoles et micros, il est fréquent de rencontrer des jeux dont la durée de vie est trop limitée. C'est pour pallier ce phénomène de perte d'intérêt qu'existent, depuis peu, des "softs de construction". En effet, lorsque vous sentez arriver les premiers signes du "ras-le-bol", un seul remède : construire ses propres tableaux de jeu. Pour cela, un éditeur vous permet, grâce à l'utilisation de votre joystick, de choisir l'emplacement de tel ennemi, de telle barrière ou autre échelle. Wrecking Crew est un de ces logiciels à la fois jeu d'arcade et jeu de construction. Le but :

casser des murs et des barrières à l'aide de vos petits poings. (Vous, c'est Mario Bross et l'autre joueur est votre ami Luigi).●

Testé sur NINTENDO

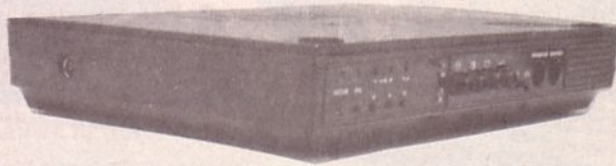
Fiche technique

L'idée de l'éditeur est intéressante mais c'est bien le seul élément positif de ce soft... L'animation, les graphismes, les couleurs sont de très mauvaise qualité, aussi je me contenterai de vous donner un conseil : n'achetez surtout pas un Wrecking Crew.



OFFREZ LA QUALITE A VOTRE AMSTRAD

Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV!
 Branchez, choisissez TV ou ordinateur et c'est tout!



- CARACTERISTIQUES:
- PAL/SECAM
 - 16 chaînes pré-réglables
 - UHF-VHF
 - haut-parleur intégré
 - sortie casque
 - prise péritel pour décodeur Canal "+"
 - réglage son, luminosité, couleur

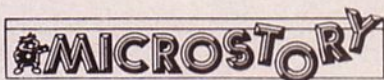
SUPER PROMOTION



interface TV ~~1490 F~~ 1190 F

interface avec télécommande 1690 F

En vente chez :



172, rue Jeanne d'Arc
 75013 PARIS
 Tél. 43.36.40.18 - 45.35.13.25



A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire 75011 PARIS
 Tél. (1) 43.57.48.20
 Occasions et S.A.V. :
 2, rue Rampon 75011 PARIS
 Tél. (1) 43.57.82.05



22, rue de Montreuil
 94300 VINCENNES
 Tél. 43.28.22.06



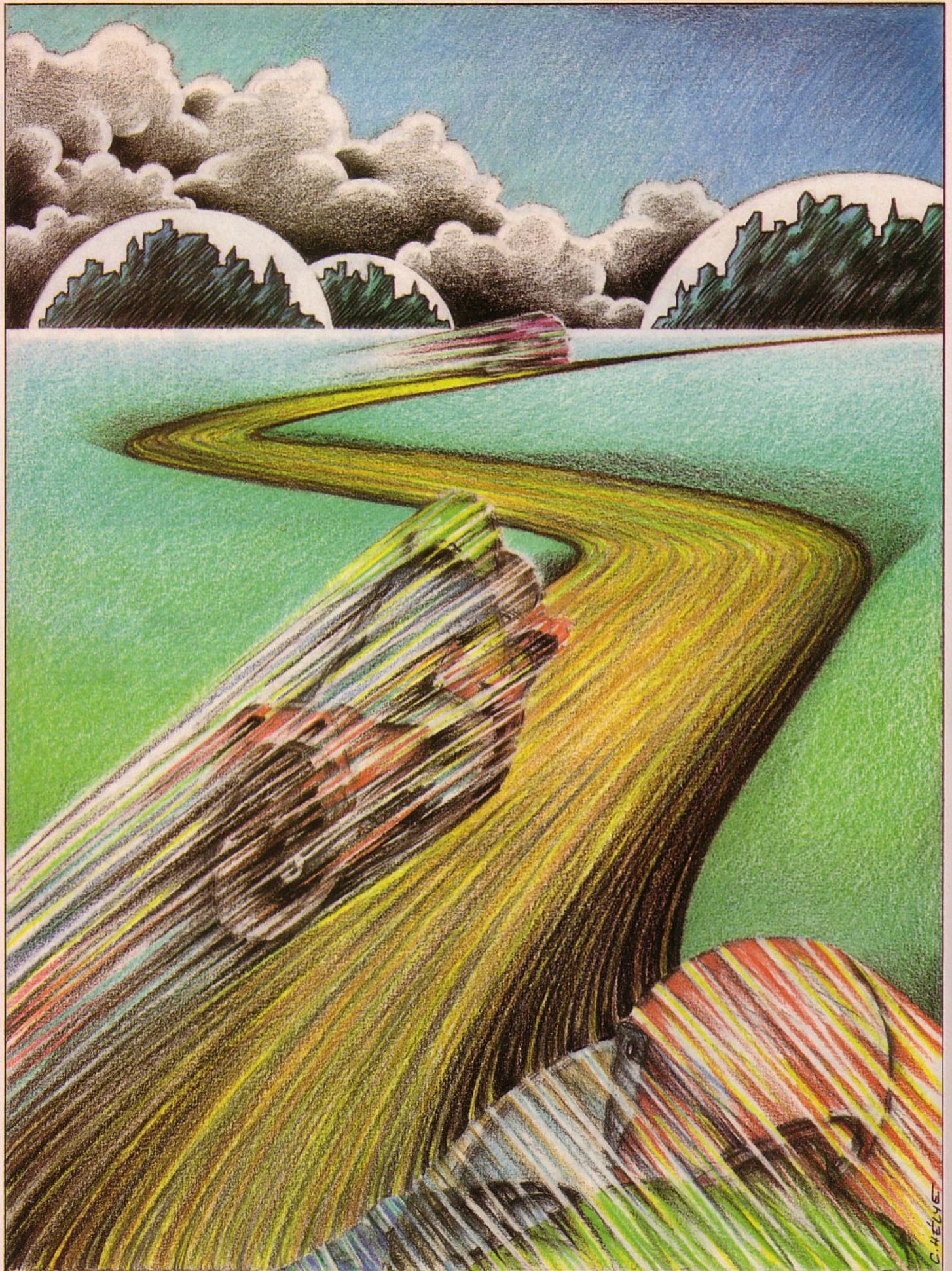
COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____

NOM : _____ ADRESSE : _____

_____ TÉL. : _____ CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Mode de paiement : chèque / mandat - envoyer le tout à l'une des trois adresses ci-dessus.



C. HÉLYE

"PLEIN POT"

Jean-Claude SELINI



Lundi 15 février, l'équipe d'Arcades arrive à l'entrée du parc des expositions de la porte de Versailles.

Le "forum PC" n'ouvrant ses portes que demain il doit bien y avoir une autre explication à sa présence. Le salon des langues ? Non ! A quoi bon, on parle déjà anglais, japonais, russe, serbo-croate, arabe, hongrois et même un peu français alors...

Le salon de l'auto et de la moto de compétition ? Eh oui ! J'entends déjà les lecteurs s'écrier : "Ben, j'croisais qu'Arcades était un canard d'informatique ?"

vrais coureurs. Sympa comme idée non ? Il nous a donc fallu faire un choix parmi tous les softs consacrés à ce thème, choix qui nous a conduit à emmener avec nous, un 520 ST et GP 500cc de Microïds. C'était aussi l'occasion de rappeler que, malgré son âge, ce logiciel continue à se vendre très bien, tant chez nous qu'outre-Atlantique (sous le nom de Super Bike Challenge).

Après avoir admiré quelques beaux engins de courses : F1, kartings, buggys, side-cars et bien sûr motos, nous avons pu (grâce à la collaboration de Jacques Hutteau, l'un des organisateurs du salon et célèbre coureur en 125 cm³) entrer l'Atari et l'installer sur le stand de la FFM (Fédération Française de Motocyclisme).

C'est sous l'œil intrigué des visiteurs que l'on a chargé le soft et mis le joystick dans les mains de... Jacques Bolle.

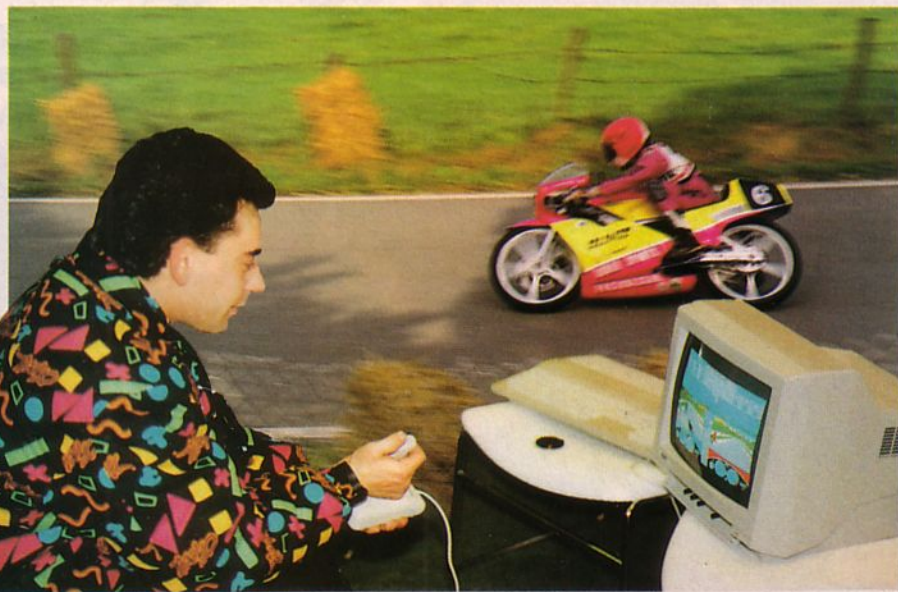
Eh oui ! Le vainqueur d'un mémorable Grand Prix d'Angleterre, sur la 250 Pernod, a accepté de prendre, pour vous, les commandes d'une 500cc. C'est à Kyalami qu'il nous a emmenés au guidon de sa superbe 500 rouge aux couleurs d'une marque de cigarettes. Hélas, Jacques n'avait pas, pour le "tour de chauffe", la forme qu'il avait à Silverstone un certain dimanche de 83... Il faut dire que passer de la deux et demi à la 500, c'est tout de même un peu différent, surtout lorsqu'il s'agit de piloter au joystick...

Puis, après s'être appliqué à bien couper les cordes et à passer presque partout à fond de 4, Jacques a entamé une belle remontée sur les autres coureurs. Au bout de trois tours, il n'avait même plus besoin de tirer la langue pour faire pencher la bécane, ça allait tout seul...

- "Ah ! Il aurait préféré une poignée d'accélérateur plutôt qu'un joystick".

Il allait prendre le départ de Jarama lorsque Christian le Badezet lui a sauvagement piqué le joystick en prétendant qu'il avait assez joué pour aujourd'hui. Il faut dire que depuis le temps qu'on lui promettait de prendre le départ de GP 500, Christian commençait à s'impatienter. Pour les fans de motos, nul besoin de présenter Christian (Badé pour les intimes...), pour les autres, sachez que ce Breton est l'un des meilleurs pilotes français en 125 cm³. Lui, c'est à Hockenheim qu'il est allé : ça devait

N'aie crainte cher lecteur, si on s'est déplacé, ce n'est rien que pour toi, pour te faire découvrir avec nous les dessous cachés de la compétition motocycliste. En effet, puisque dans ce numéro il était prévu de vous concocter un petit dossier sur les simulations de motos, on a tenté pour vous une petite expérience, à savoir : faire tester un logiciel de course par de



Pascal SERRA

lui rappeler de bons souvenirs... Après avoir fait quelques tours et nous avoir avoué qu'il ne reconnaissait pas le circuit, il a prêté son guidon à un autre coureur qui passait par là (euh, le joystick, pardon). "C'est redoutable" qu'il disait le Jean-Claude. Quel Jean-Claude ? Ben, Sélini pardi !

Le 1er Français au classement du championnat du monde 125 cm³ en 87 (et même les années précédentes).

Ah ! Il aurait préféré une bonne poignée d'accélérateur plutôt que ce joystick qui ne répondait pas à ses impulsions. Eh ! Vous en avez déjà vu, vous, des accélérateurs à micro-switches ? Il va falloir demander aux constructeurs de bécanes de compèt de parer à ce manque...

C'est vrai quoi ! Même les meilleurs pilotes motos, habitués aux techniques de pointe, se trouvent déroutés en présence d'un simple joystick (excellent de surcroît mais dont je ne donnerai pas la marque...). Et pourtant, c'est si courant chez nous autres, fanas de jeux, de piloter ces super bolides avec ces leviers de plastique.

- "Tant que ça va doucement, c'est faisable".

N'empêche que si les portes du salon de la moto ne s'étaient pas refermées, Jean-Claude Sélini se battraient encore, quelque part entre Hockenheim et Jarama, au guidon de sa 500 de rêve...

(Eh ! Juste une confiance, il a parcouru les 9 tours de Kyalami à fond de 2, enfin en seconde si vous préférez, j'espère que sur sa 125 cm³ il se sert des 6 vitesses...). Après lui, (et avant que le salon ne ferme...) Christian Le Badezet a attrapé Jean-Michel Mattioli par la manche et l'a assis devant le moniteur de l'Atari. C'est avec un joli accent méridional que le vain-



Jacques BOLLE

queur 87 du Bol d'Or (aux côtés de Battistini et Sarron Dominique), nous a rendu le joystick à l'issue de l'une des épreuves de GP 500 en déclarant : "Tant que ça va doucement, c'est faisable...". A croire que l'informatique est un sport plus difficile que la moto car je vous jure que lorsque Jean-Michel chevauche son engin, il n'amuse pas le terrain...

Notre dernier testeur répondait au doux surnom de "Little". Non pas qu'il soit vraiment de la taille d'un jockey, mais il faut avouer qu'il ne doit dépasser Izno-goud que d'une hauteur de babouches... Pascal Serra, puisque c'est de lui qu'il s'agit, est l'actuel détenteur du titre de champion de France 125 cm³. En outre, ce ne sont pas uniquement ses talents de coureur qui font de lui l'un des plus "cotés" du parc, mais aussi son look et sa frimousse sympa. En effet, Pascal,

l'homme au blouson multicolore possédait cette année une superbe 125 Honda rose fluo. Ça, pour se faire remarquer c'était génial.

Mais, puisque GP 500 n'offrait pas la possibilité de piloter une moto rose, Pascal a choisi de partir pour Spa, Kyalami et tout le reste du championnat aux commandes de la 500 rouge. Oh la la ! Il a failli faucher le directeur de course et ne l'a évité qu'au prix d'une superbe gamelle... Dur pour la peinture du carénage... Heureusement que GP 500 permet quelques erreurs de pilotage... Lorsque Sélini lui a repris le joystick, "Little" a déclaré : "Ah ! Il aime l'angle... Faut pas lui en promettre..." C'était vrai que Jean-Claude nous faisait de superbes démonstrations de "déhanchés".

Mais, il faut bien le dire, Pascal n'aurait pas quitté sa Sardaigne natale pour passer son temps à jouer sur un micro. En effet, il nous a avoué que c'était "plus facile sur une vraie". Alors avis aux amateurs... ■



Jean-Michel MATTIOLI



SUR LA GRILLE DE DEPART



Après cette super expérience pour laquelle nous remercions la FFM, Jacques Hutteau et les cinq coureurs qui ont bien voulu s'y prêter, nous allons détailler, pour vous, quelques-uns des softs de simulation motocycliste.

Mais tout d'abord, nous allons dresser un petit inventaire des qualités que doivent posséder ces jeux.

- La première règle à observer est la ressemblance de l'engin à piloter avec une vraie bécane de compétition. Ainsi, l'on ne trouvera pas de moto de cross avec grand guidon et garde-boue relevés sur un circuit de courses de vitesse ou une moto aux commandes reculées et à la physiologie aérodynamique sur une piste du Dakar. Lorsque l'engin apparaissant sur votre écran est une moto au look un peu bâtard, cela est déjà un très mauvais signe pour la suite du jeu.

- La seconde règle est la vitesse. En effet, quoi de plus désagréable qu'un bolide qui se refuse à dépasser les 100 km/h ?

- Un troisième point est la possibilité de passer plusieurs vitesses, cela évite le ronronnement monotone du moteur et ajoute un côté plus réel à la simulation.

- Viennent ensuite d'autres qualités tel le bruit. Hélas, rares sont les softs de simulation motocycliste possédant un son agréable. Les autres concurrents ont, eux aussi, un rôle important. En effet, il n'y a rien de bien passionnant lorsque le coureur est seul sur la piste. En revanche, si les autres concurrents sont trop nombreux et encombrant le circuit, ça ne l'est pas davantage.

Au cours des différents banes d'essai que l'on traitera dans ce dossier interviendront encore d'autres éléments : qualité de l'animation, "déhanchage" du pilote, possibilité de prendre de bonnes trajectoires, défilement du paysage (et graphisme), configuration du circuit, présence de panneaux publicitaires, existence de vibreurs, panneauage, affichage du temps, profil du parcours, etc.

Dès maintenant, enfiler votre combin', attachez votre casque, installez-vous sur votre selle joystick en main et bon vent...

Nos préférences

Sur la plus haute marche du podium : **Hang On** sur Sega. C'est de loin la meilleure réalisation, tant pour ses qualités visuelles (graphisme excellent, animation plus vraie que nature, paysages superbes) que pour le plaisir qu'elle procure au joueur.

Les deux autres marches du podium sont disputées par **Enduro Racer** sur ST et **GP 500** toujours sur ST. Le premier pour sa musique, ses qualités de graphisme et la rapidité de son animation ; le second pour l'originalité du double simulateur et les références aux règles d'or du championnat du monde.

La suite du classement est plus floue car chacun des logiciels testés possède atouts et inconvénients.

Un seul peut être dégagé du lot pour le mettre à la place de la lanterne rouge : **TT Racer** d'Aackosoft.

Jamais nous n'aurions pensé qu'un tel jeu puisse un jour surgir sur nos écrans. Ses qualités ? Nous les cherchons en vain. Ses défauts ? Nous n'aurions pas assez de place pour tous les décrire... ■



GP 500



Même s'il n'est pas le plus beau des simulateurs de compétition motocycliste, GP 500 restera peut-être celui qui marquera le plus.



En effet, sorti en septembre 1986, il est resté près d'un an en bonne place aux différents hits. Les raisons de cette réussite ? Elles sont d'ordre divers.

Le fait, par exemple, que GP 500 soit sorti sur presque tous les micros familiaux n'est certainement pas étranger à ce succès. Son double simulateur est probablement une autre raison de sa réussite. Mais qu'est-ce donc au juste, que ce "double simulateur" ? Eh bien, allumez votre micro, chargez la disquette et regardez bien votre écran. Après avoir choisi l'une des options proposées (l'un des 12 circuits ou tout le championnat, l'entraînement ou le mode compétition, un joueur ou deux, la moto

rouge ou la bleue) vous voilà devant un écran partagé en deux parties. En bas de chacune d'elles apparaissent un compteur de vitesse ainsi qu'un compte-tours. Ce sera votre repère afin de savoir si vous devez accélérer, ralentir, changer de vitesse. Au-dessus, c'est la piste bordée de vibreurs rouge et blanc. C'est là que va se jouer la bagarre qui vous opposera aux autres coureurs du championnat du monde.

En haut s'affichera le chrono, le nombre de tours parcourus, la position du joueur par rapport aux autres concurrents et le schéma du circuit sur lequel vous évoluez. Ce double écran vous permet donc de visualiser à tout moment la position de l'autre moto.

Voilà pour ce qui est des caractéristiques de l'écran. Maintenant, dressons un peu la liste des qualités du jeu lui-même. Tout d'abord, le graphisme assez peu différent sur les versions ST, PC, CPC... est de bonne qualité, sans toutefois faire preuve d'une grande finesse dans les détails. Les couleurs sont bien évidemment moins jolies sur PC que sur les autres machines mais restent toutefois correctes. En revanche, la version ST aurait supporté des tons plus agréables que ces couleurs assez peu

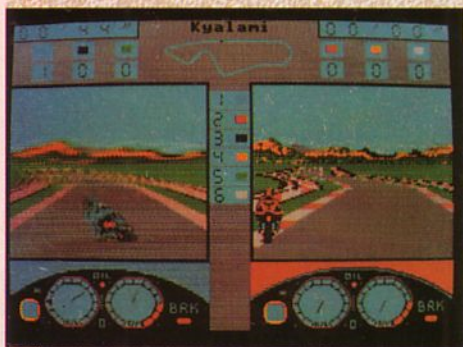
réalistes. A bien y regarder, les concurrents (toujours vus de l'arrière) n'ont pas la véritable position des coureurs de championnat du monde, mais l'ensemble de l'animation est très correcte.

Au début, il sera un peu déroutant de piloter au joystick car l'on aura tendance à maintenir le manche incliné pendant tout le virage alors qu'une ou deux impulsions suffisent. Lorsque, par un malencontreux hasard, vous percez un autre participant, votre engin se transforme en boule de feu puis reprend place sur la piste, prêt à repartir. C'est pratique mais peu réaliste...

Si vous observez bien le tracé du circuit, vous vous rendrez très rapidement compte qu'il ne correspond pas tout à fait à ce qui défile sous vos yeux. D'ailleurs, les pilotes qui ont testé GP 500 nous ont avoué ne pas reconnaître des pistes telles que Jarama, Spa et Hockenheim. C'est un peu dommage car le reste de la simulation est assez réaliste.

A noter quelques variantes entre les anciennes et les nouvelles versions de GP 500 (avant septembre 87 et après). En effet, GP s'exportant depuis la rentrée 87 aux Etats-Unis sous le nom de Super Bike Challenge, MICROIDS a dû en modifier quelque peu la programmation : le point mort a disparu, il est maintenant possible de visualiser sa position directement sur le schéma du circuit et le grand prix de Kyalami (en Afrique du Sud) a été boycotté afin de laisser la place à celui de Suzuka (Japon). A ce propos, il est fort probable que GP 500 de Microids soit, par l'intermédiaire de Broderbund présent sur le marché japonais avant la rentrée 88.

Ah ! J'oubliais. Un dernier conseil avant de vous laisser prendre le guidon : baissez le volume, vous ne vous en porterez que mieux car les bruitages de GP 500 sont loin, très loin du bruit d'une 500 cm³ de compétition... ■



Enduro Racer

Si vous connaissez la version "jeu de cafés" de cette simulation, vous ne serez certainement pas déçu par les adaptations qui ont été faites sur micros et consoles.



Quoique relativement différentes de la version d'origine, elles offrent au joueur de nombreuses heures de plaisir. Il aurait été presque souhaitable de les traiter indépendamment les unes des autres mais cela paraît un peu délicat du fait qu'elles possèdent le même nom. La version Sega, tout d'abord.

Sur sa droite votre motard est vu de trois quarts arrière, ce qui change déjà par rapport au jeu d'arcade où l'on suit la moto. Ceci donne l'impression d'une moto plus trapue mais néanmoins très performante. Les paysages sont variés et offrent un spectacle assez ahurissant. En effet, lorsque l'on parvient au tableau de l'eau, la course



contre l'adversaire devient très, très difficile... Il n'est d'ailleurs pas rare d'assister à de superbes plongeoins...

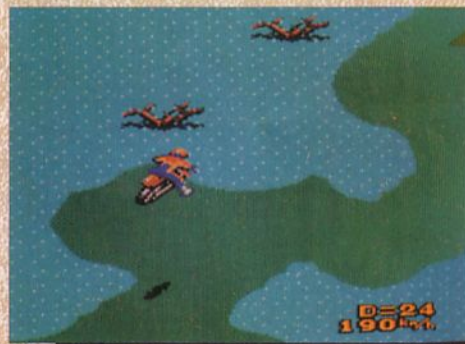
Ah, puisque l'on parle d'adversaires, décrivons-les : le plus fréquent est une voiture à mi-chemin entre le buggy et la célèbre traction avant. Elle est très rapide et "assure" très bien lors des sauts d'obstacles.

Le second adversaire est une moto comme la vôtre, à la seule différence qu'elle est pilotée par la console, ce qui implique qu'elle n'est pas mauvaise du tout...

Bien sûr, dans chaque tableau l'on rencontre obstacles en tout genre : bosses, eau, huile, cailloux...

Ce jeu sur console est peut-être plus proche d'un jeu d'arcade que d'une véritable simulation mais il n'en reste pas moins passionnant.

La version ST est une vraie simulation dans laquelle vous suivez les motos. Elles sont toutes identiques mais absolument



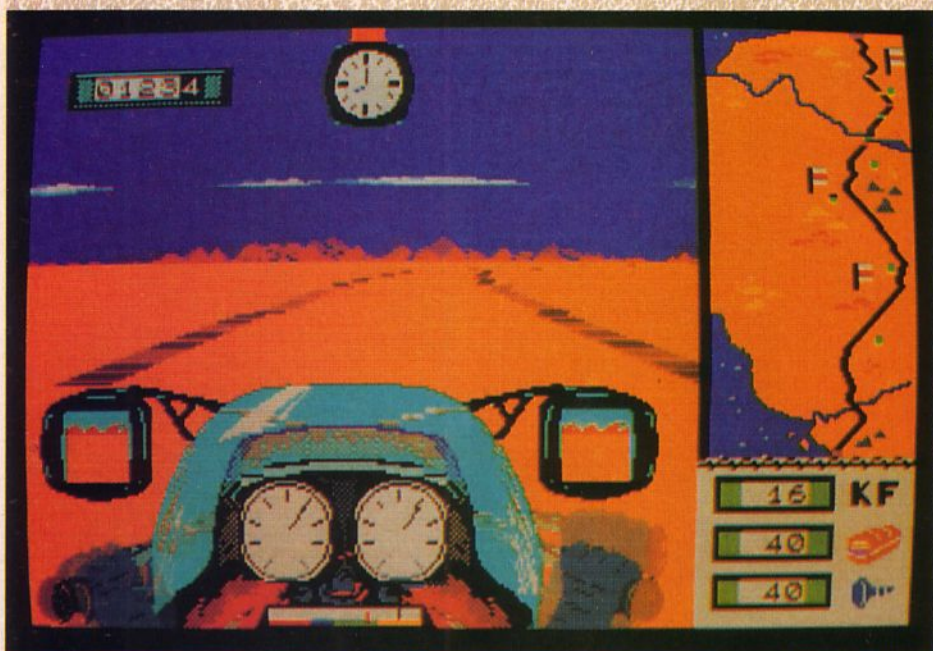
superbes. Les circuits y sont beaux, bordés de chouettes paysages (déserts, plaines, etc.) et permettent aux bécanes d'aller vite, très vite. Ici, l'animation est parfaitement réalisée avec le coureur qui "sort le pied" dans les virages (contrairement aux courses de vitesse sur circuit, ce qui prouve le réalisme du jeu), les pneus font voler la terre et les "wheeling" sont du plus bel effet, à condition toutefois de ne pas les transformer en soleil (retournement de la moto).

La musique est très entraînante et s'harmonise parfaitement à la gaité du jeu. Les couleurs sont plus jolies que sur la machine d'arcade ce qui est une belle performance pour les programmeurs.

Les versions CPC et Spectrum sont elles aussi très réussies si l'on tient compte des possibilités respectives de ces micros. Sors-nous encore d'aussi jolis jeux, monsieur ACTIVISION, c'est tellement chouette !



Dakar Moto



maînes et techniques. Il sera donc très important de faire le plein en pièces détachées : le désert n'épargnera en effet, ni vos roues, ni votre moteur...

Ensuite, vous prendrez le départ de la course aux côtés de cinq autres concurrents. En fait, le terme "aux côtés" est un peu faux puisque les départs se font un par un (vous partez le dernier).

Tout en surveillant la piste, vos compteurs et compte-tours, vos vitesses, vous pourrez suivre votre progression (et celle de vos adversaires), sur la carte de l'Afrique située dans la moitié droite de votre écran.

Mais attention, vous risquez de manquer rapidement de pièces détachées ou de vivres, alors faites bien vos calculs au départ et ne laissez rien au hasard...

Côté réalisation, vous êtes au guidon de la moto, ainsi votre unique panorama est ce qui se passe devant vous.

Vous verrez donc la piste, le guidon sur lequel reposent vos mains, les compteurs, la bulle du carénage, la jauge d'essence et bien entendu les rétros. Ceux-ci sont d'ailleurs très bien faits, avec le paysage de l'arrière qui défile progressivement. Le graphisme est bon, l'animation très correcte mais le son détestable. Il faut donc impérativement couper le volume...

Pour la conduite, Dakar Moto est très bien réalisé, c'est en effet avec ce soft que l'on a le plus ressenti l'impression de passer des vitesses. Les rétrogradages sont efficaces, en un mot on peut dire que l'atout de ce soft est la conduite véritable d'une bécane. Pour ceux qui croient encore à l'aventure du désert...■

Puisque l'on traite des logiciels de moto, on ne pouvait pas passer à côté de ce soft retraçant le premier événement motocycliste de l'année (puisqu'il débute le 1er janvier), je veux bien sûr parler du "Paris Alger Dakar".



Malgré quelques mauvais souvenirs, ce rendez-vous est l'une des plus prestigieuses rencontres avec le monde des rallyes.

C'est pourquoi COKTEL VISION a édité un jeu : Dakar Moto.

Cette simulation vous propose de faire avant le départ vos achats de matériel, vos réserves de vivres. C'est en cela que Dakar Moto est proche de la réalité. En effet, une telle course se prépare longtemps à l'avance et nécessite de grandes ressources hu-

TT Racer



Voilà l'exemple parfait d'un jeu raté. Ce logiciel, qui se veut représenter le "Tourist Trophy", est un des plus mauvais qu'il nous ait été donné de voir.

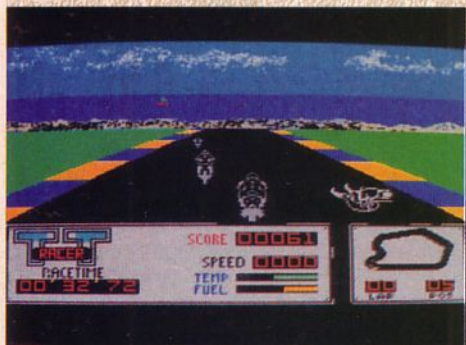
Tout d'abord, la page de présentation fait apparaître un équipage vu de profil. Celui-ci ne ressemble absolument pas à un équipage de course mais

plutôt à un motard bedonnant chevauchant une moto de route des années 70... Puis, vous voilà au départ de l'épreuve. Votre moto, grossièrement dessinée au trait noir, va s'élancer dans la course sans même pouvoir passer de vitesses. A croire qu'elle possède une boîte automatique...

Premier virage, première horreur. Votre moto est bel et bien en train de fondre sur la piste. Tenez, regardez les pneus, ils semblent se transformer en un amas gluant comme s'ils étaient en fusion.

Le choix des trajectoires y est difficile car les virages ne ressemblent pas à ceux d'un circuit. Les paysages sont laids et donnent l'impression au joueur de ne pas avancer. A aucun moment on n'a l'impression de participer à un championnat.

Ce logiciel d'AACKOSOFT dans la collection Methodic Solution ne met pas en valeur les capacités du MSX, c'est dire... Au fait, ne confondez surtout pas avec TT Racer de Digital Integration : un bon logiciel mais que nous n'avons hélas pas pu vous présenter ici.■



Excitebike

Changeons un peu d'horizon et allons voir ce qui se fait du côté de l'enduro.



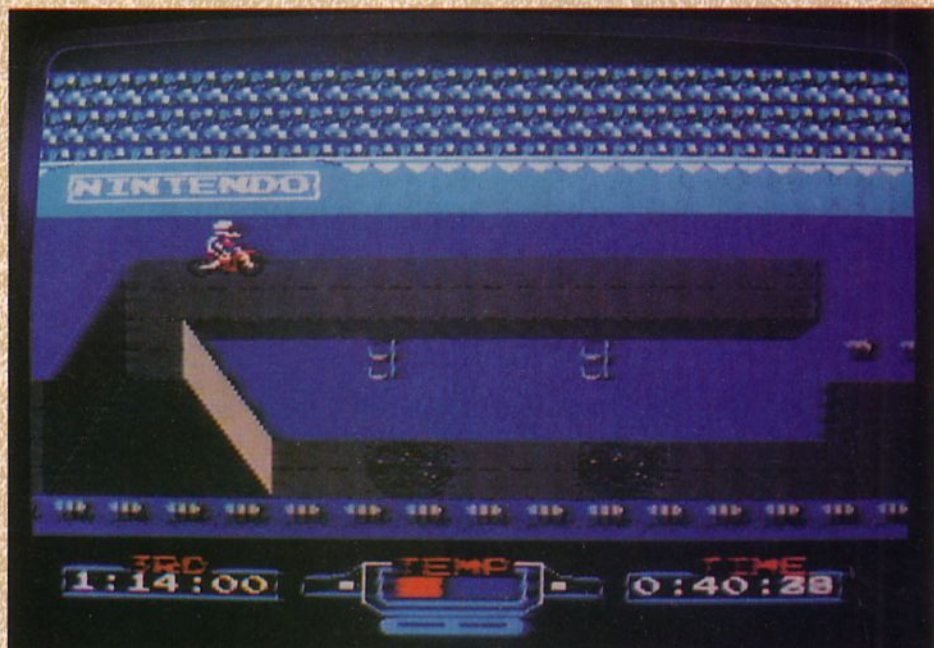
Nous avons bien sûr testé le célèbre Enduro Racer mais voici un autre soft, moins connu et néanmoins très intéressant, il s'agit d'Excite Bike

sur NINTENDO.

Pour ce jeu, vous choisirez de concourir seul contre la montre ou bien contre trois autres coureurs.

Vous prendrez le départ devant une foule en délire et partirez pour une course jonchée d'obstacles (eau, barrières, bosses). Vous suivrez la course de profil, ce qui vous permettra de jeter un œil sur les bords de la piste. C'est là que vous y découvrirez quelques détails réalistes et amusants comme ce cameraman qui vous filme et suit la trajectoire de la moto, son œil dans le viseur de sa caméra. Chaque participant se distinguera facilement de ses adversaires par les couleurs de sa moto et de son équipement (combinaison, casque et bottes).

Des chronos et indicateurs de temps apparaîtront en bas de votre écran. Ici, les programmeurs ont préféré la musique aux effets sonores mais ce n'est pas désagréable. Les graphismes sont ce que l'on a vu de mieux sur Nintendo et l'animation est assez fidèle à la réalité. Une ombre toutefois : les joysticks Nintendo ne rendent pas le pilotage très facile. Excitebike, sans être au top niveau des simulateurs est tout de même un soft à posséder car il est bien réalisté et pas monotone. ■



Super Hangon

Celui-ci n'est pas le plus réussi. Oh, non ! On peut même dire que, malgré certaines qualités, il est plutôt rebutant.



C'est vrai que son côté visuel y est pour quelque chose. Dès que vous démarrez le jeu (et la bécane par la même occasion) apparaît devant vous une tache jaunâtre recouvrant tout l'écran.

Cette tache, il faudra s'y habituer car elle constituera l'unique paysage de ce jeu. Décor et circuit y sont, en effet, confondus et seulement différenciés par quelques petits croquis noirs représentant les bords

de la piste et les panneaux d'affichage. Parlons de la moto maintenant : une silhouette noire aux pneus un peu trop aplatis, chevauchée par un individu noir sur fond jaune. Bref, excepté cette bichromie il n'y a rien.

La course elle-même ? Bof, rien d'extraordinaire ni dans l'animation, ni dans le bruit. Pas de compte-tours, pas de visualisation du circuit.

Le seul intérêt de ce jeu d'ELECTRONIC DREAMS est sans nul doute la progression par paliers de difficulté croissante. Ces paliers sont représentés par les différents continents. Le plus simple : l'Afrique ; le plus hard, l'Europe.

Nous avons testé ce jeu sur CPC, mais

attendons avec impatience la version Amiga qui devrait sans nul doute présenter davantage de qualités. ■



Super Cycle



Même s'il n'a pas été cité dans "Nos préférences", Super Cycle d'EPYX est un excellent simulateur de motos de course. Il faut dire que sur notre podium, il n'y avait que 3 marches...



Tout d'abord pour ce jeu, un premier conseil : augmentez le volume de votre micro. Super Cycle est en effet la meilleure réalisation sonore que nous ayons testée dans ce dossier.

Le changement de rapports est très perceptible à l'oreille et l'on se rend très vite compte d'un sous-régime ou sur-régime éventuel. Pour un sous-régime, il vous faut rétrograder afin de remonter le moteur dans ses tours, c'est-à-dire le faire tourner au meilleur rendement. Quant au sur-régime, il vous faut passer la vitesse supé-

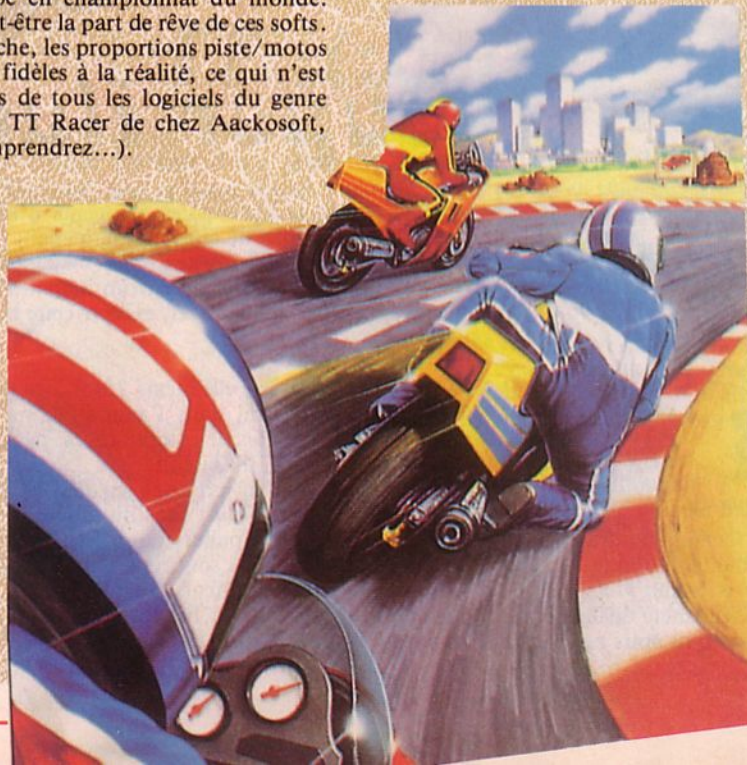
rieure au plus vite, sinon l'aiguille de votre compte-tours va passer en zone rouge et votre moteur va chauffer.

Mais si vous n'avez pas l'oreille motarde, ne vous inquiétez pas, votre compte-tours saura vous indiquer le régime moteur. Une fois de plus, cette simulation se propose de vous emmener sur une piste bordée de sable et de cactus. Ce n'est pas le premier logiciel qui propose ce type de paysage, pourtant il n'existe aucun circuit de ce type en championnat du monde. C'est peut-être la part de rêve de ces softs. En revanche, les proportions piste/motos sont très fidèles à la réalité, ce qui n'est pas le cas de tous les logiciels du genre (regardez TT Racer de chez Aackosoft, vous comprendrez...).

Une erreur toutefois, les vibreurs de bord de piste sont rouge et blanc tout au long du parcours. Sur un circuit, il n'en est pas de même car cette alternance de couleurs annonce en général l'entrée d'une courbe ou d'un virage. La conduite est très correcte et la simulation bien réalisée lorsque vous faites un intérieur ou un extérieur à un autre concurrent. (Intérieur : doubler une autre moto par l'intérieur d'un virage, par la corde. Extérieur : doubler par l'extérieur du virage).

Le graphisme et l'animation sont excellents. Il semblerait que ce soft soit tiré de la superbe réalisation d'arcade Hang On. Bien que portant des noms différents, il existe en effet bon nombre de similitudes entre ces produits.

C'est pourquoi, Super Cycle version CPC et Hang On version Sega sont très proches l'un de l'autre. ■



Hangon

Voici, sans hésitation, le plus beau simulateur motocycliste existant à ce jour sur micros et consoles. En effet, ce soft adapté du jeu de cafés est quasi parfait.



Pour une fois, un jeu de cafés n'a rien perdu en passant sur console. Pour en avoir la certitude, regardez les photos du jeu d'arcade et celles de Hang

On sur Sega.

Malgré le reflet des spots du stand Rothmans (au salon de la moto) l'on peut se rendre compte de la similitude des deux versions. Evidemment, la version "jeu de cafés" a l'énorme avantage, ici, d'être pilotée sur la bécanne, avec dans les mains, un véritable bracelet de compét. (Le bracelet est le guidon très bas d'une moto de compétition). Le joystick de votre console est moins encombrant mais tout aussi efficace...



Votre coureur, portant la combinaison de Freddy Spencer, va ouvrir les gaz dès que le feu tricolore indiquera le départ. C'est alors qu'il s'élancera à plus de 200 km/h sur les cinq pistes proposées. Mais attention, cinq pistes, cela ne veut pas dire cinq départs... En effet, les circuits s'enchaînent sans laisser au concurrent une seule seconde de répit.

Si vous gazez (ça je n'en doute pas), à la fin de ces 5 circuits vous recevrez les "congratulations" et l'on vous proposera de partir pour une seconde course. Cette fois, les pistes seront identiques à celles de la première course mais les points acquis lors de la précédente épreuve s'accumuleront.

Les cinq circuits sont tous très beaux : entre le premier et le second, l'on ne notera que quelques différences dans le paysage (apparition de la mer notamment) et de plus longues courbes dans le second.

Le troisième, lui, vous emmènera sur un circuit bordé de réverbères avec comme décor de fond, une ville illuminée. C'est en effet la nuit que vous parcourrez cette piste aux dégradés de couleurs superbes. Puis l'aube, avec son ciel rougeoyant vous conduira vers la victoire toute proche. Le dernier circuit sera beaucoup plus sinueux que les précédents, aussi vous faudra-t-il garder toute votre attention afin d'éviter la collision avec un adversaire.

Lorsque vous attaquerez un virage un peu trop vite, vous verrez votre roue arrière dribbler et partir en glissade, ce sera la limite à ne pas dépasser sinon...

Attention aussi de ne pas trop rouler sur les vibreurs, cela vous ralentira et risquera de modifier votre trajectoire.

Ah, j'ai oublié de vous parler du pilote. Malgré la ressemblance de sa combin' avec celle de Spencer, sa conduite est plus proche de celle de Mamola. Vous ne connaissez pas ? Si, souvenez-vous, il y a un peu plus d'un an, le coureur qui avait fait une superbe démonstration de rodéo sur moto. Cette brève séquence est ce qui avait le plus marqué cette saison de Grands Prix 86. Randy Mamola avait évité de peu la chute en maintenant le guidon de la bécanne à pleines mains et en courant à côté (le tout à une vitesse fulgurante), puis d'un bond était parvenu à retrouver la selle de sa moto et à repartir comme s'il ne s'était rien passé... Votre coureur a donc la dégainée de ce brave Mamola : genou par terre, coude au ras des vibreurs. C'est très spectaculaire et surtout très efficace. Mais fai-



tes gaffe, rien ne dit que vous serez capable de réaliser de telles acrobaties...

Alors attention aux courbatures de l'avant-bras. Bon, si vous ne possédez pas de console SEGA allez vite en acheter une (Hang On est livré avec) ou bien faites une provision de pièces de 10 balles et allez vous entraîner au guidon de la bécanne de café. Vous ne serez pas déçu... ■



TURBO DRIVER



Ah ! Et le son ? Surtout, surtout, si vous chargez Turbo Driver n'oubliez pas de diminuer le volume, vos oreilles ne s'en porteront que mieux...

Quant aux graphismes, ils sont très corrects mais ne suffisent pas à faire monter ce jeu sur le podium des champions. Il est vrai que Turbo Driver n'existe que sur PC qui est loin d'être la meilleure machine pour jouer. Dommage ! ■

Et maintenant que mon dossier spécial "fans de motos" est refermé, vous savez ce que je vais faire ? Eh bien, prendre une licence de course pardi ! Je suis sûre qu'après ces heures passées "au guidon de mon joystick" je vais exceller en championnat de France. Et depuis que Véronique Parisot a mis sur pied une écurie féminine, je pense qu'elle ne sera pas déçue d'avoir un nouveau membre dans son équipe. En fin... C'est permis de rêver non ???

Laurence Le Gentil

Avant de refermer notre dossier "Plein Pot", nous avons reçu le tout dernier né de chez F.I.L.



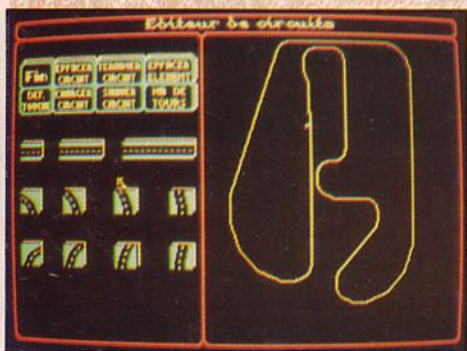
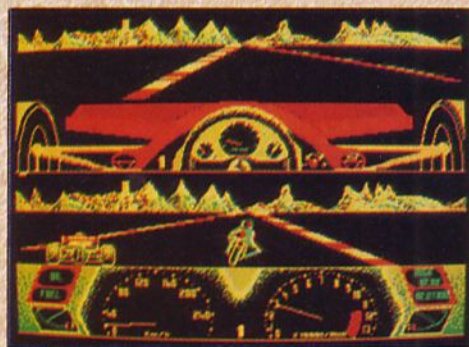
Avec une jaquette très prometteuse, nous ne pouvions pas attendre une minute de plus, il nous fallait enfourcher la bécaune au plus vite. Après avoir sélectionné deux options parmi les six possibles, à savoir le nombre de joueurs (1 ou 2), le véhicule désiré (voiture ou moto), nous avons pris le départ de la course. A la vue des cadrans de la voiture et des compteurs, compte-tours de la moto, nous avons cru un instant avoir trouvé la simulation la plus correcte du genre. Elle reprenait, en effet, le principe de GP 500 c'est-à-dire le double simulateur cher à Microïds. Cette fois, l'écran n'était pas partagé verticalement comme dans GP 500 mais horizontalement.

Cette vision ne rendait pas l'observation de la piste très pratique car on avait l'impression que l'autre vous roulait dessus, ou passait à vitesse élevée sous votre compteur.

Après avoir passé les cinq vitesses, il ne nous restait plus qu'à étudier nos trajectoires. Hélas, le moindre passage sur les vibreurs faisait "sauter" les vitesses et nous obligeait à repartir en première : quelle sensation désagréable. Cela n'était absolument pas réaliste. Quant à la configuration de la piste, elle ne semblait guère conforme aux véritables circuits.

Le pilotage non plus n'était pas une réussite, il ne procurait aucun plaisir et conférait même un côté un peu rengaine à la simulation.

Le seul élément original de ce soft, mis à part la possibilité de choisir 2 ou 4 roues au véhicule, repose dans l'existence d'un éditeur de circuits permettant ainsi au joueur de créer ses propres pistes. C'est une idée très intéressante mais qui aurait mérité une simulation plus réaliste.



MAUBERT ELECTRONIC

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

49, Bd Saint-Germain 75005 PARIS - Tél. : 43.29.40.04

MSX

SALAMANDER



NOUVEAUTES

KONAMI



F-1 SPIRIT™
THE WAY TO FORMULA-1



USAS

© KONAMI 1987

MSX II

PHILIPS NMS 8250

— 128 KO DE MÉMOIRE VIVE UTILISATEUR
— 128 KO DE MÉMOIRE VIVE VIDÉO
LECTEUR DE DISQUETTE 3"1/2 DOUBLE FACE
CLAVIER DÉTACHABLE

LIVRÉ AVEC : TRAITEMENT DE TEXTE
GESTION DE FICHER
TABLEUR
AGENDA MSX DOS

2 990 F T.T.C.

MSX 2 SANS LECTEUR DE DISQUETTES

PHILIPS NMS 8220 : 1 750 F

MÉGAROM

SCRAMBLE Formation (MSX2) :	290 F
BUBBLE BOBBLE (MSX2) :	290 F
USAS (MSX2) :	290 F
F1 Spirit :	230 F
RAMBO SPECIAL MSX2	290 F
VAMPIRE KILLER MSX2	290 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
EGGERLAND 2	230 F
MAZE OF GALIOUS	230 F
PENGUIN ADVENTURE	230 F
METAL GEAR	290 F

NOUVEAUTE : SALAMANDER 290 F

LOGICIELS MSX2

BILAN PLUS	950 F
L'AFFAIRE	190 F
WORLD GOLF	290 F
HYDLIDE	190 F
LES PASSAGERS DU VENT (AVEC LA B.D.)	190 F
UTILITAIRES (D : DISQUETTE, C : CARTOUCHE)	
MXTELEX	590 F
HOME OFFICE (C)	590 F
MS BASE	490 F

MSX I

SONY HB 75 F	950 F T.T.C.
YAMAHA YIS 503 F (32KO)	690 F
+ 3 CARTOUCHES GRATUITES	

MANETTES MSX

QUICKSHOT 5	99 F
HYPERSHOT (KONAMI)	99 F
JOYBALL (HAL)	170 F
SVI 2 TR AUTOMATIQUE	99 F

KING VALLEY
NEMESIS
SPACE CAMP
PLANETE MOBILE

HYPER SPORT 3
TENNIS
INSPECTEUR Z

ANTARTIC ADVENTURE
ROLLER BALL
YE AR KUNG FU
EGGERLAND MYSTERY
PIPPOLS

HYPER SPORT 1
EDDY 2
CIRCUS CHARLIE
MONKEY ACADEMY
GALAGA 1.2

CALCUL (BALANCE)

SUPER BILLARD

BUTAMARU
PICTURE PUZZLE
SUPER SNAKE

MISTER CHIN
STEP UP
MUE (MUSIC EDITOR)

PHILIPS (SIMPLE FACE) : VY 0011
SONY (DOUBLE FACE) : HBD 30W
CONTRÔLEUR
MUSIC MODULE

CARTOUCHE A 230 F T.T.C.

SOCCER
ROAD FIGHTER
Q BERT

HYPER RALLYE
YE AR KUNG FU 2
KNIGHTMARE (TILT D'OR)

CARTOUCHE A 190 F T.T.C.

HYPER SPORT 2
COMIC BAKERY
TRACK AND FIELD 2
TIME PILOT

ATHLETIC LAND
SUPER COBRA
MOPIRANGER
HOLE IN ONE PRO

CARTOUCHE A 149 F T.T.C.

HEAVY BOXING

HOLE IN ONE

ET POUR LA PREMIERE FOIS... CARTOUCHE A 79 F T.T.C.

SPACE TROUBLE
FRUIT SEARCH

DRAGON ATTACK
SPACE ATTACK

TRAITEMENT DE TEXTE (cassette) 79 F

LECTEUR DE DISQUETTES

1 790 F
1 990 F
990 F
790 F

PROMO A 99 F :
CARTOUCHE DUNKSHOT
DISQUETTE GREEN BERET

PROMO A 49 F :
2 Cassettes jeux
SVI

NOM.....
PRÉNOM.....
ADRESSE.....

Bon de commande à découper ou à recopier puis à retourner accompagné de votre règlement à : MAUBERT ELECTRONIC, 49, Bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Quantité Référence Prix unitaire Prix total

TEL :

* 35 F pour les logiciels
90 F pour les ordinateurs

Frais de port*.....



WILLIAMS, BALLY & GOTTLIEB



WILLIAMS 1982-1987

Fondée dès la fin de la guerre par l'inventeur du "tilt", Harry Williams, la "WILLIAMS ELECTRONICS" est un autre synonyme de "flipper", tout comme son aînée GOTTLIEB.

Produisant encore quelques "baseball-games" et "mini-bowlings" sous le sigle "UNITED", Williams se consacre principalement aux pinballs. Durant l'euphorie de la vidéo d'arcade, la firme s'est partagée entre les deux types de jeux et en 1981 est parvenue à se classer simultanément première en catégorie vidéo avec "DEFENDER" et flipper avec "BLACK KNIGHT" au hit-parade US.

Dans la période de doute qui survient ensuite, Williams essaie de lancer une nouvelle mouture de flipper à deux joueurs face à face avec "JOUST". Pour séduire les inconditionnels du tube cathodique, un plateau de pinball est ensuite installé dans un meuble droit (ou "upright") de vidéo d'arcade... Mais rien n'y fait, et "VAR-KON" reste une pièce de plus à joindre à la galerie des monstres.

L'on aperçoit enfin le bout du tunnel avec "FIREPOWER 2" à nouveau équipé de





rails transporteurs, puis de nouveaux gadgets étoffent "SPACE SHUTTLE", "COMET", etc. Williams se lance alors dans une fuite en avant qui s'avère rapidement bénéfique.

En 1987, quatre des cinq premiers flippers du hit-parade US portent sa marque qui devient n° 1 mondial. En oubliant quelques modèles d'intérêt secondaire, tels "ROAD KINGS" ou "GRAND LIZARD", éclairons les machines et les concepteurs responsables de ces victoires. A l'origine de "PIN-BOT" (voir Arcades n° 4), "SPACE SHUTTLE", "COMET" se trouve Barry Oursler. Pour "F-14 TOM CAT" et "HIGH SPEED" les agencements de plateaux portent la griffe de Steve Ritchie. Cette alternance de flippers de caractères différents devient une véritable joute ; c'est "COMET", sa rampe hélicoïdale, son tremplin, et sa passerelle zigzagante. Steve réplique par "HIGH SPEED", son gyrophare, ses rails transporteurs, sa rampe assistée d'aiguillages, ses flashes multicolores, bref, un classique des années 80.

Alors qu'il semble impossible de faire mieux avant longtemps, Barry nous livre "PIN-BOT" dans la foulée. Ce crescendo se calme un peu avec "F-14 TOM CAT" dont le principe de capture, en des lieux desservis par une importante tringlerie

chromée rappelle "HIGH SPEED" du même Steve (appareils n° 1 et 4 au hit-parade japonais).

Barry en vient alors à de l'inédit total avec "FIRE" impossible à rapprocher d'une production antérieure. L'imagination semble être à son apogée lorsque survient un troisième personnage, Mark Ritchie, frère de Steve, qui déboule avec "BIG GUNS" et ses catapultes.

Nous reviendrons sur ces dernières productions des 3 Mousquetaires du pinball, en espérant qu'il n'auront pas, d'ici là, démodé ces machines par de nouvelles inventions...

NOUVEAUTES BALLY 1987

DUNGEONS & DRAGONS ; HEAVY METAL ; ANIMAL PARTY.

Un meuble interminable en hauteur, d'un bleu rendu laiteux par la pleine lune. Le son d'une lointaine cloche conjugué à une mélodie lancinante. Un plateau se perdant dans d'inextricables machicoulis.

- Une bille qui disparaît dans une chaussetrappe et se téléporte plus loin. Un plateau parsemé d'éclairs mobiles et crachotants, décelant par ces phénomènes électro-

statiques la présence d'esprits malins : c'est avec bien d'autres éléments, "DUNGEONS et DRAGONS" dont il n'est pas souhaitable de rompre l'ambiance en démystifiant les tours.

Laissez-vous donc posséder par ses illusions jusqu'à l'aube naissante et la fin des sortilèges. Plus vieux de 3 mois, et toujours équipé d'un son très élaboré, Bally propose également "HEAVY METAL" dont l'argument principal, tel "STRANGE SCIENCE", est la capture de 4 billes libérées par une cinquième. L'on constate rapidement que le toboggan recevant les prisonnières les conserve d'un joueur à l'autre et d'une partie à l'autre. L'on perçoit moins facilement le coefficient X 10 de toutes les valeurs de plateaux durant le multiball à 5 billes qui devient X 5 à 4 billes, puis régresse rapidement.

Deux solutions s'imposent alors pour vaincre au jeu :

- Pour les besogneux, il est indispensable de porter le bonus à son maximum de 64 000 points. Avec la même bille remonter entre 15 et 25 fois dans les passages J-A-M pour porter le multiplicateur de bonus à son apogée, etc.
- Pour les petits malins, attendez que quelqu'un laisse 4 billes dans le toboggan, visez la rampe l'alimentant afin de libérer le tout, frappez au hasard d'autant que la

zone de flips est truffée de 25 ou 50 000 points à multiplier par 10 ; et il serait fort étonnant que votre compteur n'engraisse pas rapidement d'un ou deux millions...

En fait, la plupart des modèles américains de 1986 et 1987 sont affligés de telles disproportions entre les divers moyens de chaque modèle, qu'il est difficile d'établir les scores demandés.

Et comme à chaque règle existe l'exception, voici "ANIMAL PARTY", l'aîné de cette série Bally.

Tout ayant ici grande importance en regard du score, et les combinaisons interférant entre elles, je ne puis que signaler seulement une partie des trouvailles de ce plateau classé 4^e (derrière 3 Williams) au hit-parade US (fin 87).

Un bonus rouge d'un maximum de 69 000 points et un bonus jaune de même montant, sont multipliés par 2, 4 et 6 par 3 drop-targets "in-line".

En sortant du plateau la bille marque l'un ou l'autre bonus. La rampe "droite", lorsqu'elle flashe, donne cette prime à meilleur compte. Mais le fin du fin est d'additionner le rouge et le jaune en harcelant les cibles P-I-G et O-U-T afin d'éclairer les voyants 1 à 4 du champignon surmonté d'une grenouille. Les boutons de flips agissent sur l'emplacement des voyants P-I-G-O-U-T afin de favoriser plusieurs séries consécutives et de donner 4 primes au "mushroom bumper" (exclusivité Bally depuis 1964) dont l'extra-ball (Fonction "4") et le cumul des bonus (Fonction "2").

Sous le juke-boxe miniature Wurlitzer (de 1945) 3 cibles (1-2-3) portent la valeur des bumpers de 100 à 1 000, puis 3 000 points. Ces cibles sont également programmées par le "mushroom" à la grenouille pour donner alors 50 000 points (fonction "3"). Enfin, à chaque série 1-2-3 complète, le juke-boxe change le disque en cours d'audition pour vous distiller une autre rengaine...

Très originale est la combinaison A-N-I-M-A-L P-A-R-T-Y qui s'effectue bille après bille, joueur après joueur, partie après partie.

Les trous augmentant la valeur des bonus, et la cible cachée derrière les drop-targets in-line ajoutent, lorsqu'ils sont éclairés à cet effet, une lettre à ce contrat qui s'achève obligatoirement dans le trou perché sur le balcon. C'est ce que Bally nomme la "surprise party", mais qui est une première capture pour un jeu qui s'effectuera ensuite en multiball à 3 billes. Alimenté par la rampe "gauche", ce trou dominateur accorde alors la "power party", soit une prime de 250 000 points toujours bonne à prendre.

Précisons que cette configuration d'exploitation est la plus souvent adoptée par les propriétaires d'"Animal Party". Il en existe bien sûr d'autres, mais celle-ci semble toutefois la plus intéressante.

IL EST NUMERO 1 A PARIS !

"AMAZON HUNT" a encore frappé. Treize ans après sa première apparition, le plateau de "FAST DRAW/QUICK DRAW" revient une 5^e fois pour une commande spéciale d'un distributeur français.

Sous le nom d'"AMAZON HUNT" depuis 1983, cet agencement symétrique de

passages, bumpers et drop-targets d'une grande limpidité remporte à nouveau un vif succès à Paris.

3 lettres à réaliser et 10 drop-targets à détruire suffisent à éclairer extra-ball, spécial et multiplicateur de bonus. Cette simplicité d'"AMAZON HUNT 2" vient en contrepoint des pinballs à la mode, souvent décourageants par l'incompréhension de leurs combinaisons que des cartes d'instructions évasives, ou traduite en charabia, ne parviennent pas à dissiper.

Dis-moi Monsieur Gottlieb, refais-moi ton modèle du bicentenaire des USA, "SPIRIT OF 76"...

J.P. CUVIER





LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

PROMOTIONS STAR !

BOITES DE RANGEMENT DISQUETTES AVEC SERRURE : POUR 10 DISQUETTES 3 1/2 : 50 F
KIT DE NETTOYAGE 3", 3 1/2, 5 1/4 : 85 F
MANETTE PC "ANKO" avec carte jeu autocentrée : 150 F
RALLONGE JOYSTICK ET SOURIS 20 cm POUR ARATI ST : 45 F
SUPPORT ECRAN 14" - AMSTRAD CPC et AMIGA : 155 F
SUPPORT ECRAN 12" - PC et ST : 125 F

STARSOFT - S.A.R.L. au capital de 50.000 francs

AMSTRAD

NOUVEAUTES

Table listing Amstrad software titles and prices, including A.T.P., Bed Lam, Blood Valley, Bubble Bobble, etc.

SELECTION

Table listing selected Amstrad software titles and prices, including Advanced Art Studio, Album Epix, Asterix, etc.

ATARI ST

UTILITAIRES

Table listing Atari ST utility software titles and prices, including Advanced Art Studio, Beer Text, Calc, etc.

LIVRES

Table listing Atari ST book titles and prices, including 102 Programmes pour ST, Bible du 520 ST, etc.

JEUX

Table listing Atari ST game titles and prices, including Academy, Album Epix, Ankanoid, etc.

Table listing Atari ST game titles and prices, including Predator, President Election 1988, Prohibition, etc.

APPLE II

Table listing Apple II software titles and prices, including Advanced Flight Simulator, Bard's Tale II, etc.

COMMODORE

Table listing Commodore software titles and prices, including Album Epix, Arkanoïd 2, Artix, etc.

TRIVIAL POURSUIT voir Sélect. Amstrad

AMIGA

Table listing Amiga software titles and prices, including Balance of Power, Bard's Tale, Barbarians, etc.

IBM PC ET COMPATIBLES

PC 1512

Table listing IBM PC software titles and prices, including Ubrlan Plus Liberal, Ubrlan Plus Mondo, etc.

MSX

Table listing MSX software titles and prices, including 747 Flight Simulator, Flight Pack, Formula One Spirit, etc.

PCW

Table listing PCW software titles and prices, including Ace + Joystick, Amiga, Amstrad, etc.

ATARI 800

Table listing Atari 800 software titles and prices, including Ace of Aces, Arkanoïd, Bazi, etc.

THOMSON

Table listing Thomson software titles and prices, including 20 Millions de Dollars, Aquanaut, Atomik, etc.

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES

SEGA

ACCELERATEUR SEGA 165 F
KONIX SPEED-KING SEGA avec bouton autores 189 F
LUNETTES 30 SEGA 850 F

Table listing Sega software titles and prices, including Black Belt, Fantasy Zone, etc.

PERIPHERIQUES

Table listing peripheral hardware titles and prices, including Adaptateur Bus CPC, Bases de Disquettes, etc.

MANETTES

Table listing joystick and controller titles and prices, including Double de Joystick, etc.

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement

BON DE COMMANDE (Libellé en Lettres Majuscules) à retourner :

Order form grid with columns for ORDINATEUR, TITRES, K7, D, Qt, PRIX, Frais de Port, C. R., TOTAL.

Payer par Carte Bleue

Date d'Expiration, Signature :
Dom-Tom et Export : Port : 50 F.

COMMANDEZ PAR MINITEL
36 15 - Taped CLUBTEL - Code STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes



58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Form fields for NOM, Prénom, Adresse, Ville, Code postal, Tél., and MODE DE RÈGLEMENT (Chèque, Mandat-Poste, Contre-Remboursement).

ARCADES 04-880

MAYDAY!



SOLUTION DE BILL PALMER (Jean-Marc Barbier)

S - Prendre la boîte, garder la laitue - N - Prendre les livres, garder le guide de l'aventurier. Prendre la poche de la veste, garder la carte de crédit - N - Prendre cadenas, garder tous les objets. Prendre sous le coin gauche du coffre, garder le passeport - S - S - S - Prendre le capot de la voiture bleue (près des phares) - Regarder le moteur - E - N - Ouvrir la boîte à gants, garder le briquet - Prendre les clés - N - Prendre la carte de crédit, garder les billets - Prendre les billets - A la douane, prendre le passeport - E - S - N - Prendre le guide de l'aventurier et la salade - O - N - Tirer le signal d'alarme et le bouton de la fenêtre - O - O - O - Prendre la souris, prendre la machette, garder les feuilles (brindilles) - E - N - Prendre la paroi rocheuse - N - Prendre le bloc de pierre (à droite) - S - S - Fouiller l'homme, garder la photo - Retourner devant la grotte - O - Prendre la photo - N - O - Faire tomber les brindilles, prendre le briquet pour allumer un feu - E - E - Regarder plusieurs fois par le trou de la serrure (jusqu'à ce que le professeur arrive pour voir ses assistants) - N - N - Pousser la porte - Prendre le tiroir du haut, garder l'appeau - Prendre le 3ème tiroir, garder la mitrailleuse - O - S - S - N - Souffler dans l'appeau - Prendre la mitrailleuse - Appuyer sur le bouton de la souris - N - Prendre le drapeau - Appuyer à nouveau sur le bouton de la souris - Se détacher (en prenant la main de Bill) - Eteindre la lumière (interrupteur) - O - Prendre le tiroir du haut, garder le pistolet - Parler devant le micro - Prendre le pistolet, garder le fétiche - Appuyer sur le

Bill Palmer



Insérez l'autre disquette Graphiques et appuyez sur le bouton de la souris.

Jinxter

0/119



File Files a grid text Special Goodies
near the murmuring of a spring to the east. A
bridge leads southeast, and xam's front garden lies
south.

bouton bleu puis sur le brun - Regarder - Appuyer sur le bouton de la souris : voilà célèbre et riche, vous avez gagné !!!

REPONSES AUX QUESTIONS SUR JINXTER (Sébastien Berthet)

- Pour faire bouger le taureau, il suffit de lui montrer la nappe que l'on trouve dans la serre. Mais c'est inutile parce qu'il tombera en vous chargeant dans un piège, plus précisément dans un trou. De plus, il existe d'autres moyens d'arriver au verger, en coupant les fils électriques avec les sécateurs trouvés dans le jardin.

- Pour boucher le trou du bateau, il faut avant tout capturer une... souris ! avec laquelle vous pourrez le boucher. Munissez-vous donc d'abord de la souricière que l'on trouve au sud du pont. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre chez votre ami Xam, au sud du verger. Ouvrez la porte avec la clef rouillée, rentrez dans la cuisine. Allez au sud, dans la salle à manger, prenez la boîte d'allumettes et la bougie sur la table et revenez dans la cuisine. Ouvrez la trappe dans le plancher, craquez une allumette, allumez la bougie avec cette allumette et descendez... Prenez alors le morceau de fromage et remontez. Mettez le fromage sur la souricière. Réglez la (SET MOUSE TRAP), lâchez la (DROP IT) et retournez au sud. Tapez une bonne dizaine de fois WAIT, puis retournez dans la cuisine, regardez la souricière si la souris y est eh bien le tour est joué, sinon, retournez au sud et attendez encore que la souris se fasse prendre au piège !

Vous pouvez maintenant aller visiter le "GREEN VILLAGE" (avec son bar, sa poste, son manège et sa boulangerie où vous pouvez vous faire embaucher !) ou si ça vous chante, allez faire de la plongée sous le lagon et découvrir une base sous-marine !

SOLUTION DEMANDEE (Tarek Demiaty)

Au secours ! Qui peut m'aider pour les jeux suivants ?

- Hacher 1 et 2
- Tass Times in Tonetown
- The Mask of the Sun
- Labyrinthe

Damned ! Je viens encore de me faire bouffer par le foutu serpent dans the Mask of the Sun !

Je demande de l'aide à tous les possesseurs de Commodore 64, susceptibles de me dire comment avancer. En échange, je passerai à Arcades des bidouilles pour avoir des vies infinies; si Arcades a la gentillesse de les publier !

ARCADES : ben, évidemment qu'on les publiera si tu les envoies !



CATALOGUE

Ayez le **BON PROF**
sous la main

Plus de 100 logiciels
pour apprendre
et réviser

LOGICIELS EDUCATIFS

APPRENDS-MOI A LIRE

Activités de prélecture en maternelle
A partir de 4 ans (synthèse vocale en option)

Ensemble d'activités destinées à mettre en place les pré-requis en matière de lecture. Les exercices utilisent les fonctions graphiques de l'ordinateur pour favoriser le développement de la représentation spatio-temporelle, du schéma corporel, du contrôle de tracé, de la mémoire et de la recherche d'indices. Les consignes d'utilisation sont données sous forme verbale grâce à des messages restitués par la synthèse vocale.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4100) 2 K7 220 F

DNR (Réf. PS 4068) 1 disk 285 F

AMSTRAD (Réf. PS 4220) 1 disk 255 F

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4219) 1 disk 285 F

APPRENDS-MOI A LIRE 2

Aide à l'apprentissage de la lecture

Grande section - CP (synthèse vocale en option)

Ensemble d'activités progressives pour passer de la non-lecture à la lecture. L'enfant est amené à parcourir un véritable album sonore interactif : plus de 200 mots sont proposés en contexte ou par référence à des images et du son, à travers trois thèmes : la campagne, le voyage, le conte.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4101) 2 K7 220 F

DNR (Réf. PS 4189) 1 disk 285 F

AMSTRAD (Réf. PS 4222) 1 disk 255 F

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4221) 1 disk 285 F

APPRENDS-MOI A ECRIRE 1 ET 2

Aide à l'acquisition de l'écriture

Grande section - CP/CE

Leçon d'écriture assistée par ordinateur : cet outil permet à l'enfant de discipliner son tracé en fonction d'une perception visuelle. L'acquisition des schémas de l'écriture est longue, l'enfant procède par essais et erreurs. Il a droit au tâtonnement, au réajustement. Ce logiciel favorise la connaissance du clavier alphanumérique. Il vient en complément des manuels pour permettre le fonctionnement de "l'atelier d'écriture".

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4102) 2 K7 195 F

DNR (Réf. PS 4191) 1 disk 225 F

AMSTRAD (Réf. PS 4199) 1 disk 200 F

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4223) 1 disk 225 F

L'ATELIER DES PUZZLES

Construire et résoudre des puzzles

Grande section - CE2

1ère partie

Un programme de jeu qui propose au total 100 puzzles prêts à l'emploi.

2ème partie

Un éditeur permet de créer de nouveaux fichiers de puzzles. Ces fichiers peuvent être constitués en plusieurs étapes avant d'être proposés au programme de jeu.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 4065) 2 K7 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 4229) 1 disk 200 F

MOTS CROISES MAGIQUES

Entraînement à l'écoute attentive, à la lecture, à l'orthographe et jeu de vocabulaire

Grande section - CE2 (synthèse vocale en option)

Un programme de jeu proposant 36 grilles à résoudre. Plusieurs activités sont possibles : remplir les grilles avec ou sans l'aide du son, prononciation ou non de chaque lettre. Ce logiciel favorise l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe. Il constitue une attrayante initiation à l'utilisation du clavier alphanumérique. Au total 216 mots constituant un lexique de base pour les enfants de 5 à 8 ans.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 4103) 2 K7 195 F

DNR (Réf. PS 4209) 1 disk 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 4208) 1 disk 175 F

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 4210) 1 disk 195 F.

AIDE A LA LECTURE

CP(1) 5 à 9 ans

Famille : classer des mots par catégorie pour s'entraîner à la lecture rapide et à la compréhension logique.

Lecture : pour s'entraîner à la lecture silencieuse et évaluer le niveau de compréhension.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6165) 2 K7 129 F

CP (2) 5 à 9 ans

Mémo-jeu : pour associer mots et images ou phrases et images.

Loto : une initiation à l'orthographe d'usage et grammaticale : masculin-féminin, singulier-pluriel.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6166) 2 K7 129 F

CP/CE (1) 6 à 10 ans

Alerte : entraînement à la lecture sélective.

Ménot : reconstitution d'un texte court, pour l'appropriation des structures de textes et aussi de l'orthographe.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6167) 2 K7 129 F

CP/CE (2) 6 à 10 ans

Pâte-mêlée : remettre en ordre les mots et des expressions, pour mieux comprendre ce qu'on lit.

Radar : reconnaissance des signes de l'écriture.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6168) 2 K7 129 F

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE

CE (1) 7 à 11 ans

Mots croisés-images : entraînement au vocabulaire et à l'orthographe. On remplit les grilles avec les images proposées.

Accord parfait : apprentissage des règles d'accord dans la phrase avec images à légendier.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6169) 2 K7 129 F

CE (2) 7 à 11 ans

Devine : jeu d'identification des phrases lettre par lettre.

Conjugaison : des images et des phrases à compléter.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6170) 2 K7 129 F

CE (3) 8 à 12 ans

Graphix : apprendre les différences entre l'oral et l'écrit en utilisant les signes phonétiques.

Conjucalc : combiner différents éléments pour reconstituer des verbes correctement conjugués.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6171) 2 K7 129 F

CE (4) 8 à 12 ans

Accord ? D'accord ? : accorder les participes passés avec les images à légendier.

Bourse aux voyelles : jeu d'orthographe d'usage et de vocabulaire.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6172) 2 K7 129 F

AIDE A L'ORTHOGRAPHE

CE/CM (1) 8 à 12 ans

Invasion des fautes : identifier rapidement les fautes et éviter de les relaire.

Atelier des phrases : combiner des mots et des expressions pour former des phrases et des textes.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6173) 2 K7 129 F

CE/CM (2) 8 à 12 ans

Mots à deviner : à partir du contexte, retrouver le sens et l'orthographe d'un mot.

Ponctuation : apprendre à utiliser les principaux signes de ponctuation.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6174) 2 K7 129 F

GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE

CM (1) 9 à 13 ans

La phrase et ses constituants : identifier les éléments de la phrase par réduction, analyse et combinaison de ceux-ci.

Chenille savante : reconstituer le mot qui correspond à une définition (avec ou sans dictionnaire).

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6175) 2 K7 129 F

CM (2) 9 à 13 ans

Les pronoms : acquérir les mécanismes d'utilisation des pronoms dans la phrase. Classement alphabétique : apprendre à classer les mots par 1, 2, 3 ou 4 lettres communes.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6176) 2 K7 129 F

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE

CM (1) 10 à 14 ans

A demi-mot : améliorer le vocabulaire et l'orthographe et... se servir correctement du dictionnaire.

API : cette initiation à l'alphabet phonétique international, familiarise l'enfant avec les différences entre l'écrit et l'oral.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6177) 2 K7 129 F

CM (2) 10 à 14 ans

Synonymes et contraires : reconnaître le synonyme ou le contraire d'un mot avec ou sans référence à un contexte.

Ménotax : reconstitution d'un texte long, pour l'appropriation des structures de l'écrit et de l'orthographe.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6178) 2 K7 129 F

FRANCAIS CP/CE

10 logiciels Nathan-Ecoles pour l'apprentissage en lecture, écriture et orthographe : Mémo-jeu, Loto, Alerte, Pâte-mêlée, Radar, Atelier des phrases, Mots croisés-images, Ponctuation, Classement alphabétique, Chenille savante.

DNR (Réf. PS 5003) 1 disk 270 F

FRANCAIS CM

10 logiciels Nathan-Ecoles pour consolider les acquis en orthographe, en grammaire et en vocabulaire : Devine, Graphix, Invasion des fautes, Mots à deviner, Conjucalc, Les pronoms, La phrase et ses constituants, Bourse aux voyelles, A demi-mot, Synonymes et contraires.

DNR (Réf. PS 5007) 1 disk 270 F

FRANCAIS ECOLES

Regroupement des 28 logiciels Nathan-Ecoles/Français.

DNR (Réf. PS 5035) 2 disk 756 F

AIDE A LA LECTURE DU CP au CM - 5 à 10 ans

8 logiciels Nathan-Ecoles : Famille, Lecture, Mémo-jeu, Loto, Alerte, Ménot, Pâte-mêlée, Radar.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20004) 2 disk 320 F

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE CE/CM

7 à 12 ans

8 logiciels Nathan-Ecoles :

Mots croisés-images, Accord parfait, Devine, Conjugaison, Graphix, Conjucalc, Accord ?

D'accord ? Bourse aux voyelles.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20024) 2 disk 320 F

AIDE A L'ORTHOGRAPHE CM

8 à 13 ans

6 logiciels Nathan-Ecoles : Atelier des phrases, Invasion des fautes, Mots à deviner, Ponctuation, La phrase et ses constituants, Chenille savante.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20044) 2 disk 320 F

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE

CM/Collège 10 à 14 ans

6 logiciels Nathan-Ecoles :
Les pronoms, Classement alphabétique, A demi-mot, API, Synonymes et
contraires, Mémotex.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 20064) 2 disk 320 F

CHIFFRES ET FORMES CP

5 à 9 ans

Promenade : trouver et coder un chemin sur un quadrillage pour mener
un oiseau à son nid ou un bateau à son port.

Puzzle : reconnaître et reconstituer des images à partir d'un découpage
en petits carrés.

Moins - Autant - Plus : évaluer le nombre d'éléments d'une collection et
comparer deux collections d'objets.

Compter : coder les nombres successifs d'objets d'une collection augmen-
tant ou diminuant régulièrement.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6160) 2 K7 159 F

TABLES ET FRISES CP/CE

6 à 10 ans

Frises : créer de jolies frises et reconnaître leurs éléments de symétrie
pour pouvoir ensuite les revoir, les modifier, les agrandir ou les imprimer.
Symétries et translations : trouver la figure translatée, vue dans un miroir
ou ayant tourné d'un demi-tour sur un quadrillage.

Tables d'opérations : remplir une table d'addition, de soustraction ou de
multiplication de nombres à un chiffre.

Classement : classer des objets ou des personnages dans des casiers
selon des critères donnés ou à définir soi-même.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6161) 2 K7 159 F

CALCULS CE

7 à 11 ans

Ranger des nombres : ranger des entiers et des décimaux du plus petit au
plus grand sur les étages d'un gratte-ciel.

Carré magique : compléter les cases d'un carré (4 x 4) de matière à ce
que les sommes de chaque colonne soient égales.

Invasion des chiffres : effectuer mentalement le plus d'opérations possibles
(+, -, x, :) avant qu'elles n'atteignent le bas de l'écran.

Multiplication : apprendre à bien maîtriser la technique de la multiplication
écrite en effectuant pas à pas tous les stades du calcul.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6162) 2 K7 159 F

RANGEMENTS ET REPERAGES CE

8 à 12 ans

Produits et surfaces : montrer la relation entre la surface d'un rectangle et
le produit de deux entiers à un ou deux chiffres.

Quadrillage : placer et reconnaître un petit point ou une figure sur un qua-
drillage grâce à des coordonnées.

Avant et Après : trouver un nombre, juste avant ou juste après un nombre
donné et se terminant par un chiffre donné.

Combinaisons : choisir les éléments d'un paysage et découvrir tous les
paysages possibles avec deux, trois ou quatre éléments.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6163) 2 K7 159 F

GEOMETRIE CE/CM

8 à 12 ans

Droites : voir et reconnaître l'appartenance de points à des droites, le
parallélisme et la perpendicularité de deux droites.

Triangles et quadrilatères : reconnaître et construire des carrés, des rec-
tangles, des losanges, des parallélogrammes et des triangles isocèles,
équilatéraux ou rectangles par déplacement de leur sommet.

Angles : voir et reconnaître des secteurs de 10°, 20°, 30°, 360° et étudier
les angles d'un triangle.

Golf : approcher puis atteindre une cible en évaluant des angles et des
distances selon une échelle donnée.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6164) 2 K7 159 F

NOMBRES ET OPERATIONS CM

9 à 13 ans

Division : comprendre la technique habituelle de la division grâce à la pra-
tique des soustractions successives.

Addition - Soustraction : effectuer mentalement des additions et des sou-
stractions écrites en ligne - une activité jusqu'à trois joueurs.

Lire et écrire un nombre : passer de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres
et inversement pour les nombres de 3 à 12 chiffres.

Ordre de grandeur - Multiplication : placer le résultat d'une multiplication
dans le bon intervalle parmi les quatre proposés - une activité jusqu'à deux
joueurs.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (réf. PS 6158) 2 K7 159 F

MESURES ET GRANDEURS CM

10 à 14 ans

Aires et volumes : calculer, à partir d'une figure et avec ou sans formule,
des périmètres, des surfaces et des volumes.

Changement d'unités : transformer des mesures de longueurs, de surfaces
ou de volumes dans différentes unités grâce à un tableau ordonné.

Mesure du temps : apprendre à bien additionner et bien soustraire des
durées en heures, minutes et secondes à partir des étapes d'une course
cycliste.

Linéarité : découvrir les règles de proportionnalité (additions, soustractions,
combinaisons, règles de trois) à partir de situations pratiques.

MO5, MO6, TO7-70, TO8 (Réf. PS 6159) 2 K7 159 F

JE SAIS : SCIENCES CM

Programme élève Un ou deux joueurs peuvent rivaliser sur des
questionnaires portant sur les points principaux du programme des écoles
en Sciences physiques et Sciences naturelles. Les fichiers sont exten-
sibles grâce au programme professeur. Les joueurs peuvent obtenir des
aides spécifiques et lire un commentaire d'accompagnement.

Programme professeur Un éditeur très simple permet à l'enseignant
de créer lui-même autant de questionnaires qu'il le désire, de les proposer
à ses élèves afin de tenir compte de la progression de sa classe.

MO5, TO7-70 (Réf. PS 4071) 3 K7 159 F

DNR (Réf. PS 4073) 1 disk 265 F

LE SOLEIL ET SES PLANETES

10 à 13 ans

Un voyage dans le système solaire... Entre Vénus et Pluton, découvrez
toutes les planètes du Soleil et leurs satellites. Aux commandes de votre
vaisseau spatial, approchez-vous du sol de Jupiter. Mais pour repartir vers
votre prochaine étape, répondez à quelques questions. Suivant votre niveau
de connaissances, vous pourrez trouver la réponse dans la fiche qui vous
est indiquée (débutant), rechercher librement dans la base de données
(confirmé) ou faire appel à votre mémoire (expert).

Ce logiciel de simulation est à la fois un jeu d'aventure, une découverte
systématique du système solaire et une initiation à la recherche documenta-
ire. Il permet à l'utilisateur néophyte d'enrichir progressivement ses con-
naissances en astronomie. Il est accompagné d'un ensemble important
de données et de questions que l'on peut compléter grâce à un éditeur
spécialisé.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (réf. PS 4253) 1 disk 225 F

DNR (Réf. PS 4279) 1 disk 295 F

JE SAIS : HISTOIRE - GEOGRAPHIE

EDUCATION CIVIQUE CM

Programme élève

Un ou deux joueurs peuvent rivaliser sur des questionnaires portant sur
les points principaux du programme des écoles en Histoire.

Géographie et Instruction Civique. Les fichiers sont extensibles grâce au
programme professeur.

Les joueurs peuvent obtenir des aides spécifiques et lire un commentaire
d'accompagnement.

Programme professeur

Un éditeur très simple permet à l'enseignant de créer lui-même autant de
questionnaires qu'il le désire, de les proposer à ses élèves afin de tenir
compte de la progression de sa classe.

MO5, TO7-70 (Réf. PS 4074) 3 K7 159 F

DNR (Réf. PS 4076) 1 disk 265 F

CARTE DE FRANCE

Mers, fleuves, villes et montagnes

Apprendre à connaître la France, ses villes, ses fleuves, les mers qui
l'entourent, ses montagnes : leurs noms et leurs situations. Après chaque
apprentissage, un jeu entraîne l'enfant à reconnaître rapidement les prin-
cipaux éléments géographiques de notre pays.

Crayon optique obligatoire.

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6127) 1 K7 99 F

AMSTRAD (Réf. PS 0127) 1 disk 165 F

CARTE D'EUROPE

Pour connaître les 27 pays de l'Europe géographique

Les deux parties de ce logiciel permettent :

- de situer 27 pays et capitales, 13 fleuves, 8 massifs montagneux, 13
mers ou océans...
- de jouer contre un partenaire (ou contre l'ordinateur).

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 1702) 1K7 149 F

AMSTRAD (Réf. PS 1226) 1 K7 149 F

AMSTRAD (Réf. PS 0226) 1 disk 220 F

CONJUGUER

Outil pédagogique d'apprentissage de la conjugaison, ce logiciel permet de
reconnaître toutes les formes correctes des verbes français. Tous les cas
particuliers (auxiliaires, défauts, pronoms, impersonnels, etc) ont été
traités. C'est également un outil de vérification et de correction orthogra-
phique.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0001) 1 disk 295 F

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6001) 1 K7 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 5001) 1 disk 285 F

COMPATIBLES PC XT (Réf. PS 65001) 1 disk 295 F

APPLE II, IIe, IIC (Réf. PS 60001) 1 disk 295 F

TOUS AU DICTIONNAIRE

A l'aide d'exercices et de jeux, le lecteur s'entraîne à la consultation par
ordre alphabétique, découvre l'histoire du dictionnaire, explore le plan des
articles. Ce logiciel lui permet de comprendre la fonction des définitions et
des exemples en les choisissant lui-même à partir d'un mot.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 1002) 1 disk 295 F

MO5, MO6, TO7-70 (Réf. PS 6002) 1 K7 195 F

DNR (Réf. PS 0002) 1 disk 295 F

MOTS EN FETE 6ème - 2nde

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe pour réveiller les mots qui dorment
dans les têtes. Le mot le plus long, Anagramme, le pendu. Chacun d'eux
offre divers niveaux, du débutant au virtuose. Aides et commentaires an-
iment l'activité. Les dictionnaires dans lesquels ils puisent aléatoirement
dépassent 80 000 mots. Toute la richesse de la langue française.

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4320) 4 disk 325 F

ANGLAIS POUR LE BAC

2nde - Terminale

Préparation méthodique aux épreuves d'anglais du baccalauréat et des
concours d'entrée aux grandes écoles. Méthode : réfléchir, traduire, se
corriger, relire. L'étudiant est invité à traduire en anglais une phrase française.
Ses erreurs lui sont signalées au fur et à mesure. Il est amené à réagir, se
poser des questions, se renseigner ; le logiciel lui propose à tout moment
un cours de grammaire, des exercices d'application illustrant le point étudié,
un dictionnaire (2000 mots) et des aides ponctuelles.

Le livret d'accompagnement propose un "guide de l'étudiant" qui permet
une révision à la carte en fonction du niveau et des objectifs propres à
chaque examen. S'y ajoute un "guide de l'enseignant" pour l'utilisation dans
le cadre du cours d'anglais.

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4323) 1 disk 460 F

BALADE AU PAYS DE BIG BEN

6ème - 5ème

Alice invite l'élève au pays de Big Ben dans quatre épisodes inspirés du
roman de Lewis Carol. Cette méthode originale, fondée sur une pédagogie
active est un excellent outil de perfectionnement. Il comprend des tests de
compréhension, de grammaire, de vocabulaire, des révisions du programme.
De plus, une bande audio intégrée permet l'écoute des textes en anglais.
(Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 10009) 1 disk 250 F

AMSTRAD (Réf. PS 50009) 1 disk 225 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0153) 1 disk 280 F

DNR (Réf. PS 0175) 1 disk 285 F

ENIGME A OXFORD

4ème - 3ème

L'enigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue anglaise : après
un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels et
des exercices de grammaire sont proposés, entrecoupés de mots croisés.
L'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution,
les possibilités d'imprimer, d'entendre le texte sur la bande audio, en font
un outil idéal pour le perfectionnement et la maîtrise de la langue anglaise.
(Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0112) 1 disk 250 F

AMSTRAD (Réf. PS 0114) 1 disk 225 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0124) 1 disk 280 F

DNR (Réf. PS 0177) 1 disk 285 F

ENIGME A MADRID

4ème - 3ème

L'enigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue espagnole :
après lecture d'un texte de plusieurs pages, des questions, un diction-
naire, des explications et des exercices de grammaire sont proposés.
Le logiciel est divisé en quatre épisodes entrecoupés de mots croisés. Il
est possible de "tourner les pages" du texte, de l'entendre sur une bande
audio intégrée, de l'imprimer. Par sa convivialité, ce logiciel est un excel-
lent outil pour la maîtrise de la langue espagnole. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0149) 1 disk 250 F

AMSTRAD (Réf. PS 0151) 1 disk 225 F

COMPATIBLES PC (réf. PS 0152) 1 disk 280 F

DNR (Réf. PS 0179) 1 disk 285 F

ENIGME A MUNICH

4ème - 3ème

L'énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue allemande : après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels de grammaire et des exercices sont proposés. A travers quatre épisodes entrecoupés de mots croisés, l'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution, la bande audio intégrée font de l'énigme à Munich un excellent outil. (Editions Coktel Vision).

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0144) 1 disk 250 F

AMSTRAD (Réf. PS 0146) 1 disk 225 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0147) 1 disk 280 F

DNR (Réf. PS 0178) 1 disk 285 F

BALADE OUTRE RHIN

6ème - 5ème

Alice vous invite à la suivre dans son approche de la langue de Goethe, à travers une histoire en quatre épisodes, illustrés des exercices de compréhension et de grammaire, des mini-jeux...

Grâce au dialogue avec l'ordinateur qui analyse, évalue les réponses et le guide pas à pas, l'élève progresse rapidement.

Un logiciel éducatif conçu à partir d'une pédagogie active et servi par une bande audio intégrée et un dictionnaire. (Editions Coktel Vision).

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 10014) 1 disk 250 F

AMSTRAD (Réf. PS 50014) 1 disk 225 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0154) 1 disk 280 F

DNR (Réf. PS 0176) 1 disk 285 F

A LA DECOUVERTE DE LA VIE

6ème - 5ème

Biologie végétale et animale

Sous une forme attractive, à l'aide de graphismes, d'exploitations animées et de questions une initiation à la biologie végétale et animale. Au cours d'une promenade dans différents milieux (forêt, bord de mer, ferme, jardin), chaque animal, chaque végétal retient l'attention de l'enfant par son alimentation, son système de respiration, son mode de reproduction ou de locomotion. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0231) 1 disk 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 0230) 1 disk 195 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0232) 1 disk 220 F

DNR (Réf. PS 0233) 1 disk 285 F

MATHEMATIQUES LYCEES

Coédition FivCedic Nathan

Deux logiciels pour apprendre, comprendre, réviser, pratiquer et préparer l'épreuve de Mathématiques du Baccalauréat. Au total, 6 simulations, 80 exercices et des rappels de cours accessibles à tout moment.

VOLUME 1 : ANALYSE

Simulations :

- Représentations graphiques d'une fonction
- Limites et asymptotes
- Equations de droites

Exercices :

- Limites et asymptotes
- Représentations graphiques
- Dérivées
- Equations de droites

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4350) 1 disk 395 F

VOLUME 2 : ALGEBRE ET GEOMETRIE

Simulations :

- Barycentres
- Suites
- Coniques

Exercices :

- Suite convergentes
- Applications affines
- Isométries
- Barycentres

COMPATIBLES PC (Réf. PS 4351) 1 disk 395 F

OBJECTIF MONDE : LES MILIEUX NATURELS

6ème

L'élève part à la découverte du monde et aborde les différents milieux naturels : végétation, faune et climat. Grâce à une synthèse comparative vivante, l'élève acquerra une bonne compréhension des grands écosystèmes. Le contrôle et l'approfondissement des connaissances sont assurés par des constructions de paysages, des graphismes commentés, des exercices sur cartes, des mots croisés, un dictionnaire... (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0201) 1 disk 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 0200) 1 disk 195 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0202) 1 disk 220 F

DNR (Réf. PS 0203) 1 disk 285 F

OBJECTIF EUROPE

4ème - 3ème

L'élève s'interroge sur l'Europe, il se familiarise avec les systèmes économiques et sociaux, les institutions tant locales qu'européennes, et réalise quatre stages (institution politique, agriculture, industrie, localisation sur carte). Le logiciel propose des schémas explicatifs, des cartes commentées, des exercices variés. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0221) 1 disk 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 0220) 1 disk 195 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0222) 1 disk 220 F

DNR (Réf. PS 0223) 1 disk 285 F

OBJECTIF FRANCE

4ème - 3ème

Un organisme national met en place une opération d'information pour familiariser les français avec l'espace national et régional.

L'élève parcourt la France afin de préparer une campagne de publicité qui portera sur les régions (institutions, aménagements), les villes et les industries de la métropole ainsi que des DOM TOM. Il trouvera des schémas explicatifs, de nombreux graphismes, des exercices variés et amusants. (Editions Coktel Vision)

TO8, TO8D, TO9, TO9+ (Réf. PS 0211) 1 disk 195 F

AMSTRAD (Réf. PS 0210) 1 disk 195 F

COMPATIBLES PC (Réf. PS 0212) 1 disk 220 F

DNR (Réf. PS 0213) 1 disk 285 F

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE

Panoramix est prisonnier des Romains qui veulent l'obliger à fabriquer de la potion magique. Astérix parcourt forêts et villages à la recherche d'ingrédients pour réaliser une fausse potion et pour libérer le druide. Il combatta des Romains, retrouvera des fèves de potion cachées, pourra appeler Obélix, chasser des sangliers et pénétrer dans le camp romain. Un logiciel mêlant humour et action. Pour tous.

AMSTRAD (réf. 0122) 1 disk 205 F

THOMSON (réf. 0109) 1 disk 220 F

COMPATIBLES PC (réf. 00126) 1 disk 230 F

ASTERIX CHEZ RAHAZADE

Un nouveau concept de logiciel pour une nouvelle aventure d'Astérix. Vous êtes à la fois metteur en scène, scénariste et acteur des aventures inédites d'Astérix le Gaulois renouvelées sans cesse à chaque partie. Au cours d'une épopée captivante recréée par 40 scènes minimum au graphisme d'une nouvelle génération, Astérix et ses amis ont mille et une heures pour venir en aide à la princesse Rahazade. Ils visiteront la Grèce, la Perse, survoleront Rome et d'autres lieux à bord de leur drôle de tapis volant, au grand malheur des pirates ! Astérix est à l'affiche avec la sortie du nouvel album au scénario décaplant et de ce super jeu. Vous serez séduit par ce grand logiciel d'aventure (300 Ko) entrecoupé de scènes d'action, étonnamment fidèle au graphisme et à l'esprit de la bande dessinée. Une réussite sur tous les plans. Un événement.

AMSTRAD (réf. PS 0260) 1 disk 199 F

THOMSON, TO8, TO9, TO9+ (réf. PS 0261) 1 disk 220 F

COMPATIBLES PC (réf. PS 0262) 1 disk 255 F

ATARI ST (réf. 0263) 1 disk 245 F

HISTOIRE : AU NOM DE L'HERMINE

5ème : au service du seigneur voisin, l'élève pénètre dans l'enceinte d'un château, et assiste à toutes les activités de ses différents habitants : le meunier dans son moulin à eau, les hommes d'armes à l'entraînement, les cerfs dans les champs, le forgeron à sa forge... Il pénètre dans différents lieux : la cuisine, le potager, l'habitation de la dame... Sa mission : espionner avant le siège que veut y soutenir son Seigneur. Une excellente initiation à la vie du Moyen Age à travers un grand jeu éducatif aux superbes graphismes réalistes.

AMSTRAD (réf. PS 0260) 1 disk 220 F

THOMSON (réf. PS 0261) 1 disk 220 F

COMPATIBLES PC (réf. PS 0262) 1 disk 220 F

NOUVEAU

MATHS-CE

Niveau CE1, CE2

Ce logiciel propose plusieurs points d'exercices de niveau cours élémentaire :
- ranger des nombres en ordre croissant et décroissant ;
- comparer des nombres (supérieur, inférieur) sommes produits ;
- compléter pas à pas (1, 2, 5, 10, 20, 40...);

- calculs sur les opérations élémentaires (tableau de double entrée) ;
- compter la monnaie ;
- lire et afficher l'heure ;
- déplacer une tortue (exécuter et retrouver) ;
- symétries axiales.

AMSTRAD (réf. MC 13A) 1 disk 200 F

MATHS-CM

Niveau CM1, CM2

Ce logiciel comprend des modules sur les calculs (opérations, fractions...) ou la géométrie (symétries sur un repère orthonormé avec possibilité de constructions de figures...).

• Opérations verticales sur des entiers (avec retenue) :

- addition ;
- soustraction ;
- multiplication ;
- division.
- Fractions simples :
- sur des parties de rectangles, de camemberts ;
- fractions équivalentes ;
- numérateur d'une fraction...

• Calculs d'aires :

- carré ;
- rectangle...
- avec explications des formules en cas d'erreur.
- calcul de volume ;
- symétrie (centrale et axiale) ;
- suites proportionnelles ;
- pourcentages.

AMSTRAD (réf. MC 11A) 1 disk 250 F

AMSTRAD (réf. MC 11B) 1 K7 200 F

NIVEAU PRIMAIRE

FRANÇAIS-SONS

Niveau CP, CE1, CE2

- Compléter des mots avec les sons ou syllabes qui conviennent avec choix entre deux sons ressemblants.

- Compléter des phrases avec des mots à choisir dans des séries de même consonnance.

- Sélectionner dans des phrases les mots ayant les sons indiqués ;

Une série de sons avec niveau de difficulté progressif peuvent convenir aux élèves des classes de CP pour l'option 1 et aux élèves des classes de CE1, CE2 pour les options 2 et 3.

AMSTRAD (réf. MC 13A) 1 disk 200 F

AMSTRAD (réf. MC 13B) 1 K7 170 F

NOUVEAU

ORTHO-CM

Niveau CE2, CM1, CM2

Ce logiciel permet d'apprendre les règles principales de l'orthographe en complétant des phrases (19 règles : ex. à ou a, on ou ont...). A chaque faute, une explication est donnée à l'élève sous la forme d'une question de remplacement qui lui permettra de comprendre son erreur. A tout moment, cette règle pourra être affichée pour explication.

AMSTRAD (réf. MC 12A) 1 disk 200 F.

MATHS 6

Algèbre pour classe de 6ème

(équivalent intéressant pour CM1-CM2)

M. et M.-T. Coquio : opérations + - x / ; fractions ; calculs sur les relatifs ; pourcentages avec graphisme ; suites proportionnelles avec graphisme ; calculs d'aires ; symétries orthogonales.

COMPATIBLES PC (réf. MC 01A) 220 F

AMSTRAD (réf. MC 01B) 2 K7 170 F

(réf. MC 01C) 1 disk 200 F

ATARI ST (réf. MC 01D) 1 disk 220 F

MATHS-5 4

Algèbre pour classes de 5ème et 4ème

M. et M.-T. Coquio : multiples et diviseurs d'un entier ; nombres premiers ; puissances d'un entier naturel ; décomposition d'un entier naturel ; P.G.C.D. et P.P.C.M. ; calcul algébrique ; rationnels (simplifications et opérations de fractions) ; équations et inéquations dans R.

AMSTRAD (réf. MC 02A) 2 K7 Maths 4 - 170 F

(réf. MC 02B) 2 K7 Maths 5 - 170 F

(réf. MC 02C) Maths 5 et 4 - 1 disk 200 F

ATARI ST (réf. MC 02D) 1 disk 220 F

MATHS-3

Algèbre pour classe de 3ème

M. et M.-T. Coquio : constructions de vecteurs ; calculs sur les droites ; systèmes linéaires 2.2 ; régionnement du plan ; calculs sur les racines

carrées ; notions de trigonométrie.

AMSTRAD (réf. MC 03A)	2 K7 170 F
(réf. MC 03B)	1 disk 200 F
COMPATIBLES PC (réf. MC 03C)	220 F
ATARI ST (réf. MC 03D)	1 disk 220 F

EQUATIONS

Algèbre pour classes de 3ème et 2nde

M. Coquo : équations du second degré avec interprétation graphique ; systèmes linéaires 2.2 ; systèmes linéaires à n équations ; p inconnus (n.p < 8) (sur disquette seulement).

AMSTRAD (réf. MC 04A)	1 K7 150 F
(réf. MC 04B)	1 disk 200 F

MATHS-Second cycle 1

Niveau 2nde à terminales

M. Coquo : équations du second degré avec interprétation graphique ; courbes $Y = f(x)$ avec choix du repère et des unités ; intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices ; suites récurrentes avec graphisme ; fonctions réciproques.

AMSTRAD (réf. MC 05A)	2 K7 200 F
(réf. MC 05B)	1 disk 250 F

MATHS-Second cycle 2

Niveau 4ème à terminales

M. Coquo : image par application affine ; courbes avec options (dont hard-copy) ; courbes superposées ; courbes définies par morceaux (disquette) ; famille de courbes ; courbes planes (cinématique) ; courbes définies par une intégrale.

AMSTRAD (réf. MC 06A)	2 K7 170 F
(réf. MC 06B)	1 disk 200 F

GEOMETRIE PLANE

Algèbre 2ème à terminales

M. Hirtzler : utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et cercles avec résultat de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homothétie, similitude...) sur des figures simples (carré, triangle, cercle...).

AMSTRAD (réf. MC 07A)	1 disk 200 F
ATARI ST (réf. MC 07B)	1 disk 220 F
COMPATIBLES PC (réf. MC 07C)	1 disk 250 F

ESPACES ET SOLIDES

Niveau 1ère et terminales

M. Hirtzler : utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective.

AMSTRAD (réf. MC 08A)	1 disk 200 F
-----------------------	--------------

FONCTIONS ET COMPLEXES

Niveau terminale et sup.

M. Hirtzler : tracé de $Y = f(x)$, polaires, droites, enveloppes avec choix du repère et des unités ; calculs, calculs d'aires ; exemples (conchoïdes, cissoïdes, coniques) ; complexes (calculs, équations, transformations et exemples).

ATARI ST (réf. MC 09A)	1 disk 220 F
------------------------	--------------

FRANÇAIS

Niveau CM1, CM2, 6ème

A. Malassis : dictée réussie ; exemples et exercices ; conjugaison ; participes passés avec être et avoir.

AMSTRAD CPC (réf. MC 10A)	2 K7 170 F
(réf. MC 10B)	1 disk 200 F
COMPATIBLES PC (réf. MC 10C)	1 disk 220 F

FONCTIONS NUMERIQUES

Niveau 1ère à sup.

M. Hirtzler : calcul formel ; développements, écriture de la fonction dérivée avec simplification. Développements limités au voisinage de $x = a$. Les fonctions arcsin, arccos, sh, ch, th sont définies. De 0 à 4 paramètres dans votre fonction. Graphes $y = f(x)$, paramétriques et polaires. Jusqu'à 10 graphes sur l'écran. Possibilité de revoir en changeant origine et unités.

COMPATIBLES PC (réf. PI 001A) (ttes cartes)	250 F
AMSTRAD (avec CPM+) (réf. PI 001B)	1 disk 250 F

STATISTIQUES

Niveau 1ère et term.

M. Hirtzler : séries à une variable numérique : histogrammes, diagrammes circulaires, moyenne, écart-type. Classement de données brutes. Séries à une variable alphabétique : fréquences d'apparition des lettres dans un texte, diagrammes, histogrammes. Séries à deux variables pondérées ou non : représentation, ajustement linéaire, corrélation, ajustement par fonctions log et exp. Sauvegarde et chargement des données, impression à tout moment.

AMSTRAD (tous CPC) (réf. PI 002A)	1 disk 200 F
-----------------------------------	--------------

CREER ET JOUER AVEC

LES MATHÉMATIQUES

Niveau 5ème à term.

M. Hirtzler : 3 jeux de cartes pour apprendre les transformations géométriques : rotations, symétries axiales et centrales, translations dans le plan. Symétries centrales et par rapport à des plans, translations dans l'espace. 2 jeux de réflexion : placer 8 tours ou 8 reines sur l'échiquier, parcourir les 64 cases avec le cavalier ; colorier des réseaux avec le minimum de couleurs. Solutions optimales données par l'ordinateur. 1 outil de création graphique : les pavages du plan à partir des formes de base sauvegardées, impression, exemples. Menus déroulants, souris, joystick ou davier.

COMPATIBLES PC (ttes cartes graphiques) (réf. PI 003A)	250 F
--------------------------------------------------------	-------

AMSTRAD (avec CPM+) (réf. PI 003B)	1 disk 250 F.
ATARI ST (réf. PI 003C)	1 disk 250 F

MATRICES

Calculs sur les vecteurs : sommes, produit scalaire. Opérations sur les matrices : somme, produit, puissance, transposée. Permutation, suppression, duplication, échange lignes et colonnes. Déterminants, matrices inversées, rang, trace. Systèmes linéaires à n équations et à p inconnues. Polynômes caractéristiques, valeurs propres réelles, complexes. Fabrication automatique de matrices. Programme BASIC avec RSX en assembleur. Mode démonstration. Documentation organisable en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format COMPATIBLES avec des tableaux courants.

AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf. PI 004A)	250 F
-----------------------------------------	-------

POLYNOMES

Opérations sur polynômes : somme, produit, composition. Valeur en un point. Calcul des racines, équations algébriques. Développements limités. Polynômes de Tchebycheff, Légendre, Hermite, Bernoulli. Fabrication automatique par remplissage avec formule. Tracé de courbes algébriques avec axes, affichage de coordonnées. Copie d'écran. Programme BASIC avec RSX en assembleur. Mode démonstration. Documentation organisable en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format COMPATIBLES avec des tableaux courants.

AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf. PI 005A)	250 F
-----------------------------------------	-------

LOT DE TROIS LOGICIELS VOCAUX UTILITAIRES

- VOCA100 : donne la parole à votre ordinateur à partir d'un texte simplifié écrit sur l'écran. Création artificielle de l'intonation.
- VOCAGRAPHIC : création de vocabulaire, de phrases, intervention sur la ponctuation, le volume de la voix, visualisation des paramètres vocaux à travailler sur l'écran.
- VOCA1, VOCA2 : 2 catalogues de plus de 300 mots courants français à intégrer dans vos logiciels.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128	
Le lot (réf. TMPI 02)	K7, disk 195 F

LOT DE 7 LOGICIELS UTILITAIRES ET EDUCATIFS VOCAUX

Une voix réelle dans votre ordinateur.
- VOCACHIFFRES : apprentissage des chiffres et des nombres (cours et exercices).
- VOCALPHABET : apprentissage de l'alphabet, de l'écriture (cours et exercices).
- VOCACLAVIER : nomination des touches en programmant. Listing parlant.
- VOCAGRAPHIC : création de mots, sons, modifications de vocabulaires existants, création de phonèmes toutes langues.
- VOCA1/FR : 300 mots courants français.
- VOCA2/FR : 300 mots courants français.
- VOCA100 : programmation vocale à partir du texte simplifié.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128	
Le lot (réf. TMPI 03)	K7, disk 195 F

COURS SOLFÈGE 1

Comprend 4 modules de cours et exercices.
- notes en clé de SOL et FA ;
- rythmes étudiés d'une façon originale, à l'aide d'une touche du clavier simulant celle d'un orgue ;
- dictée musicale, pour développer son oreille ;
- clavier.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128	
(réf. TMPI 04)	K7, disk 195 F

COURS SOLFÈGE 2

Sans concurrence, composé de 2 logiciels (cours et exercices) ceux-ci sont des aides précieuses à un enseignement concernant les règles difficiles à comprendre telles que les gammes, les intervalles. Ne pas mettre dans les mains des débutants.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128	
(réf. TMPI 05)	K7, disk 195 F.

LOGICIELS UTILITAIRES

VIEWTEXT

Vous venez d'acquiescer le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? Viewtext affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette.

(réf. ES 1001A)	K7 seulement 135 F
-----------------	--------------------

IMPRESSION

Vous possédez une imprimante, mais sa programmation vous rebute, de part sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères ; programme les différentes tabulations ; programme le contrôle de l'imprimante ; programme la sortie 8 bits ; programme les recopies d'écrans paramétrables ; trame ; agrandissement ; déplacement ; sélection fenêtres.

(réf. ES 1002A)	K7 200 F
(réf. ES 1002B)	disk 240 F

L'INTERPRETE

La majorité des logiciels existants sont dans la langue de Shakespeare et l'utilisation n'en est que plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, jeux...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque ; édition des secteurs ; acceptation de jokers ; traduit plus de 500 mots à la fois ; repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

(réf. ES 1003A)	disk 290 F
-----------------	------------

ZENITH

La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de quatre programmes par faces. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (BASIC ou BINAIRE) en un minimum de place.

(réf. ES 1004A)	disk 250 F
-----------------	------------

ECHOSOFT

Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface, telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller-découper, déplacer, initialiser, variations vitesse, etc. Deux autres programmes sont livrés avec ce logiciel : le premier est un synthétiseur qui transforme le clavier en un orgue ; le second est un générateur de sons (polyphonique) pour incorporer dans tous les programmes de votre création.

(réf. ES 1005A)	disk 395 F
-----------------	------------

PSYCHOTEST

Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières, mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche des entreprises américaines, Psychotest vous offre un divertissement garanti.

(réf. ES 1006A)	disk 135 F
-----------------	------------

DIVERS

SILIPACK

La musique à votre portée. 2 programmes : performances + qualités SILIDRUM : boîte à rythmes programmables, gérée par menus déroulants (clavier ou joystick). SILITONE : synthétiseur sur 5 octaves géré par menus déroulants (clavier ou joystick). Générateur BASIC semblable à celui de Silidrum. Récupère les rythmes créés par Silidrum. Gestion des noires et des blanches.

Réf. ES 1008A	1 disk 375 F
---------------	--------------

CONVERSIONS BUS 6128

Nouveau pour périphériques standard (extensions, synthés, digitaliseurs...)

Réf. SE 1212	175 F
--------------	-------

BOURSE 2000

Développé avec des agents de changes, ce logiciel vous permet de vous plonger dans le milieu de la bourse. Plus d'hésitation, grâce aux formules d'anticipations et de moyennes de ce logiciel. Achetez votre journal, suivez les cours de la bourse et nous vous garantissons plus que de substantiels bénéfices. Avec une ou plusieurs valeurs sur trois années : la croissance annuelle, l'évolution et la moyenne mobile, les points et les figures (méthodes reconnues par les agents de changes), les hausses et les baisses moyennes, la genèse, la situation. Calqué sur les outils des grandes agences ou des clubs d'investissement, Bourse 2000 gère vos titres, actions ou obligations.

Disk CPC (réf. ES 1007A)	450 F
Disk PCW (réf. ES 1007B)	850 F
Disk PC (réf. ES 1007C)	1200 F

LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC

TASWORD 6128 "Mailmerge" TASWORD D pour 464/664

(réf. SE 1201 D) 390 F

MASTERFILE 6128 Base de données relationnelle.

(réf. SE 1202 D) 390 F

MASTERCALC 6128 Tableur simple, rapide et puissant.

(réf. SE 1203 D) 350 F

TASWORD 464 Le traitement de textes

(réf. SE 1200 K) 290 F

TASCOPY Copies d'écran (8 tons de gris, formats A4 et A3).

(réf. SE 1208 D) 250 F

TASCOPY CPC Version cassette

(réf. SE 1207 K) 200 F

SEMABANK Gestion de comptes bancaires rapide et fiable.

(réf. SE 1258 D) 330 F

STATISTIQUES MULTIVARIEES POUR CPC 464 à 6128

(réf. SE 1259 D) 390 F

SEMFICH Gestion de catalogues disquettes CPC.

(réf. SE 1266 D) 250 F

TASPRINT CPC sur cassette

(réf. SE 1205 K) 200 F

ASTRO-2001 Planétarium pour CPC 6128.

(réf. SE 1267 D) 325 F

LOGICIELS POUR CPC ET PCW (2 versions sur la même disquette)

TASPRINT, LE TYPOGRAPHE 5 écritures sur CPC, 8 sur PCW. COMPATIBLES Tasword CPC et PCW, Locoscript, Wordstar...

(réf. SE 1206 D) 250 F

TAS-SIGN L'artiste en lettres, enseignes, réclames, créez-les vous-même... (Sous CP/M Plus seulement).

(réf. SE 1262 D) 320 F

LOGICIELS POUR PCW 8256 ET 8512

TASWORD 8000 Le traitement de textes rapide avec "Mailmerge" pour les utilisations professionnelles.

(réf. PS 1217 D) 450 F

MASTERFILE 8000 La base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et puissante (aussi pour PCW 9512).

(réf. SE 1221 D) 550 F

PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLES

TASWORD PC Le traitement de textes des PC, simple, puissant et avec "Mailmerge".

(réf. SE 1226 D) 530 F

TASPRINT PC Le typographe, 26 écritures, créateur de caractères, mode "machine à écrire".

(réf. SE 1251 D) 430 F

TAS-SIGN PC L'artiste en lettres, enseignes, réclames, créez-les vous-même...

(réf. SE 1263 D) 430 F

ILLUSTRATEUR PC Fusion graphique/texte sur PC.

(réf. SE 1269 D) 430 F

MASTERFILE - version PC

(réf. SE 1270 D) 890 F

ASTRO-2001 Planétarium.

(réf. SE 1268 D) 490 F

BON DE COMMANDE

à adresser à

BRETAGNE EDIT'PRESSE - La Hale-de-Pan - 35170 BRUZ - Tél. 99.57.90.37

Désignation	Ordinateur	Qté	Prix unitaire	+ port	Montant

Envoie UNIQUEMENT en recommandé + 20 F par logiciel

TOTAL

Je joins mon règlement chèque bancaire chèque postal mandat carte bleue

Nom _____ Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code Postal _____ Ville _____

N° Carte Bleue

Date limite de validité

Signature

IMPÉRATIF

Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

le hit des **LECTEURS**

Parmi les 25 élus de ces dernières semaines, on notera l'entrée à la 9ème place de l'Arche du Captain Blood (ce qui semble fort mérité et... qui confirme un vote massif des ST'istes). L'autre entrée est celle de Western Games (peut-être est-ce dû à l'aspect humoristique du jeu ?). Nous comptons sur vous pour voter massivement afin de connaître les choix réels que vous effectuez. Force est de constater que parfois, vos goûts diffèrent des nôtres.

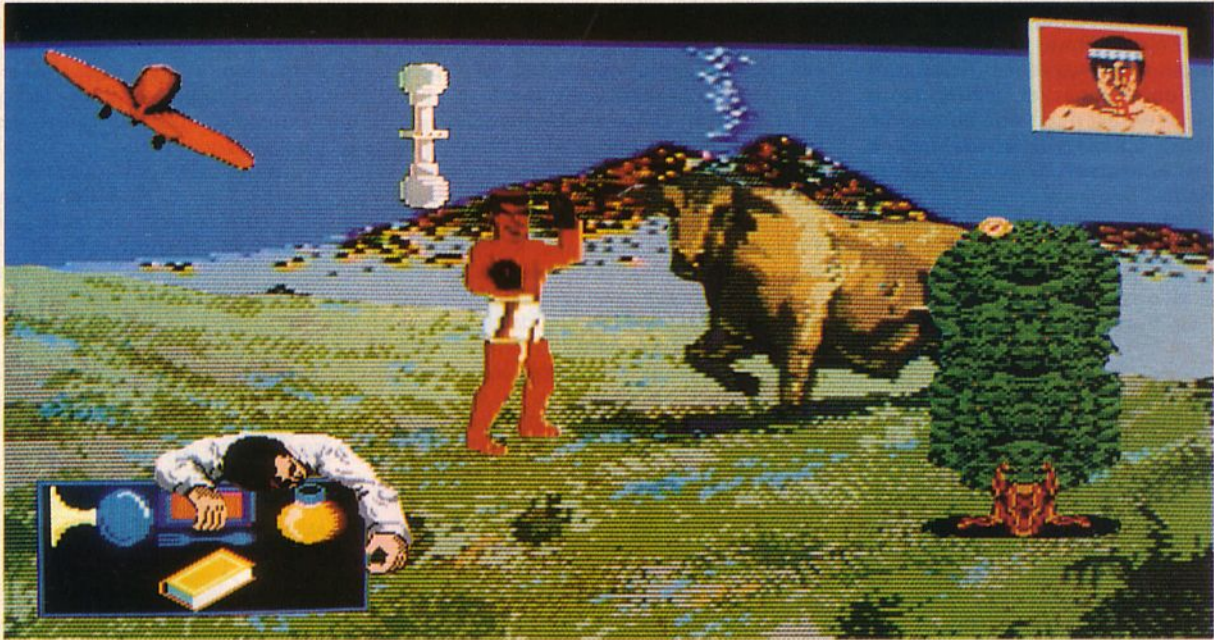
- | | |
|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| 1 - California Games
Epyx | 14 - Combat School
Ocean |
| 2 - Arkanoid
Imagine | 15 - King of Chicago
Cinemaware |
| 3 - Test Drive
Accolade | 16 - Flight Simulator
Sublogic |
| 4 - Defender of the Crown
Cinemaware | 17 - Western Games
Magic Bytes |
| 5 - L'Arche du Captain Blood
Ere Informatique | 18 - Super Ski
Microïds |
| 6 - Barbarian
Palace Software | 19 - Les Ripoux
Cobra Soft |
| 7 - Platoon
Ocean | 20 - Gunship
MicroProse |
| 8 - Terrorpods
Psygnosis | 21 - Le Manoir de Mortevielle
Lankhor |
| 9 - Trantor
Go ! | 22 - Skate or Die
Electronic Arts |
| 10 - Buggy Boy
Elite | 23 - Enduro Racer
Activision |
| 11 - Marble Madness
Electronic Arts | 24 - Chuck Yeager's AFT
Electronic Arts |
| 12 - Goldrunner
Microdeal | 25 - Gauntlet
US Gold |
| 13 - Out Run
Sega | |

les coups de coeur de la **REDACTION**

- | | | | |
|----|------------------------------|-----------------|----------|
| 1 | Space Racer | Loriciels | ATARI ST |
| 2 | Voyager 10 | Free Game Blot | ATARI ST |
| 3 | Ports of Call | Aegis | AMIGA |
| 4 | Great Basketball | Sega | SEGA |
| 5 | XR 35 | Anco | AMIGA |
| 6 | Predator | Activision | C64 |
| 7 | Echelon | Access Software | C64 |
| 8 | Northstar | Gremlin | CPC |
| 9 | Bobo | Infogrames | ATARI ST |
| 10 | Impossible Mission II | Epyx | ATARI ST |



CONCOURS PERMANENT



- Mais que vois-je ? Qu'est-ce ? Un nouveau logiciel ?

- Oui, cher lecteur, c'est un nouveau logiciel sorti tout droit de l'imagination fertile mais non moins perfide, de la rédaction de ta revue préférée, Arcades.

Le but du concours consiste à identifier les **9 titres des jeux** qui sont représentés, par un ou plusieurs éléments, sur cette photo.

Inscris ensuite le **titre exact** de chaque jeu sur les lignes numérotées de 1 à 9. Pour t'aider, sache que ces jeux ont tous été présentés dans les numéros 4, 5 et 6 d'Arcades. Facile, non ?

Pour départager les ex aequo, nous laisserons faire le hasard : un tirage au sort effectué le 31 mai 1988 remplacera la traditionnelle question subsidiaire.

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____

LES LOTS :

1ER PRIX : un bon d'achat de 3 000 F chez le revendeur de notre choix.

2EME PRIX : un abonnement de 6 mois à Arcades.

3EME PRIX : un abonnement de 3 mois à Arcades.

Renvoyez cette page à **CONCOURS MENSUEL ARCADES - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ**
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.
Dernier délai le **30 mai 1988**.

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Ville : _____

Code postal : _____ Signature : _____

Courrier des lecteurs

Vous pouvez nous écrire, pour nous faire part de vos états d'âme, de vos désirs et suggestions... ou de vos colères. Dans tous les cas, n'oubliez pas de mettre votre adresse et, pourquoi pas, votre numéro de téléphone (ils n'apparaîtront pas dans la revue) ; car nous pouvons avoir besoin de vous joindre.

Notre facteur s'est habitué au volume de courrier et il arrive maintenant avec une remorque derrière son vélo, alors vous pouvez y aller. A vos stylos !

**Stéphane QUENTRIC
92370 CHAVILLE**

En parcourant votre dernier numéro, je me suis arrêté sur le courrier des lecteurs. Je suis alors rapidement revenu à la première page ; non, ce n'est pas le dernier magazine féminin à la mode ! Je ne sais pas c'est peut-être les illustrations ridicules de cette rubrique ou alors le style des lettres : 1ère lettre : "Ta revue est super-extra-géniale" ; 2ème lettre : "Je trouve votre magazine génial..." ; 3ème lettre : "J'adore Arcades"... A croire que vous les écrivez vous-même. Faudrait peut-être épurer ! Autrement le canard, il est pas trop mal : ça change du début où tout le monde il était beau et tout le monde il était gentil. Fallait chercher le mauvais logiciel. Pour vous, ils étaient tous bons. Maintenant ça va, ça saigne un peu et les appréciations sans être géniales sont intéressantes ; mais il faudrait peut-être organiser la rubrique par machine ou par thème. Le reste est bien. Si, si ! Ah ! J'allais oublier

APRES UNE CURE DE 5
NUMEROS D'ARCADES, JE
PETE LA FORME !! SPACE
HARRIER SUR ST, ÇA VOUS
DIT ??



les coups de cœur de la rédaction. Bizarre ! Pour vous Tetris est mieux que King of Chicago ou Jinxter. C'est subjectif mais à ce point... J'espère, naïvement, que ma lettre pourrait envisager la possibilité de finir dans la rubrique lecteurs plutôt que dans la corbeille. Continuez, votre magazine va devenir bon.

• *Mon vieux Stéphane, au risque de te décevoir, on n'invente pas les lettres. D'ailleurs, on conserve les originaux ! OK pour les dessins qui ne te plaisent pas. Tu vois, on n'hésite pas à publier "in-extenso" tes critiques. Quant aux "coups de cœur de la rédaction", le nom de la rubrique est explicite : tu as le droit de préférer King of Chicago ou Jinxter à Tetris. D'autres préféreront Super Sprint ou Chuck Yeager's AFT... Le hit-parade des lecteurs est fait pour ça. Au fait, et si tu nous envoyais ton hit ? Faut aussi participer ! Allez, sans rancune ?*

Sans nom ni adresse...

Votre revue n'est pas mauvaise. Cependant, j'y verrais des objections. Tout d'abord, pourquoi avoir supprimé les tests de machines, c'était très bien tout ça ! Ensuite, je trouve votre rubrique sur les flippers, nulle ! De plus, vous présentez dans la rubrique "Mayday" des plans de jeux "archi-vieux" ! Vous pourriez l'agrandir cette rubrique mais en y mettant des solutions pour des jeux connus. J'apprécie beaucoup l'actualité. Vous pourriez par contre réduire les pages de jeux. Votre revue est tout de même chouette. Allez salut !

• *Salut à toi, noble inconnu qui semble aimer Snoopy... En réponse à ta lettre, on ne cherchera pas d'excuses, seulement quelques raisons :*

- Rubrique flippers : elle plaît à plusieurs d'entre vous. As-tu voté contre dans le sondage pour faire pencher la balance ?
- Mayday : si les plans sont "archi-vieux", c'est surtout parce que la revue est toute jeune et que nous vérifions soigneusement vos envois. D'ici peu, ça devrait s'enrichir... Au fait, n'aurais-tu pas quelques solutions "inédites" à proposer ?
- Tests de machines : on a surtout parlé des consoles Sega et Nintendo et des machines Amiga et ST. Les autres bécanes sont plus anciennes ; crois-tu qu'il serait intéressant de les présenter encore ?

Marc BEROT - 83140 SIX-FOURS

Je vous écris d'abord pour vous féliciter de votre dossier "simulateurs de vol" car

peu de revues se lancent dans un tel dossier. Elles parlent surtout des jeux d'arcade (sans jeu de mots...) et aussi c'est le mieux réalisé que j'ai vu jusqu'ici. Je voudrais aussi vous demander un renseignement : j'ai lu dans votre dossier que Chuck Yeager's tourne sur Commodore 64. Etant possesseur d'un CPC 6128, je voudrais savoir si vous pourriez me renseigner : est-il sorti ou va-t-il sortir sur CPC car j'ai essayé de téléphoner à l'éditeur mais moi et l'anglais ça fait deux ! Je vous en remercie.

• *Hélas, et nous le regrettons pour les possesseurs de "CPC", cet excellent simulateur de vol ne sera probablement pas adapté sur leur machine.*



Cyrille FRANDON - 83140 SIX-FOURS

Je tiens à te signaler que les deux cartouches dont tu parles pour les consoles Atari 2600 et 7800 (Winter Games et Summer Games) sont à considérer selon la console sur laquelle tu les utilises. Ainsi, sur la 2600, tu as bien des graphismes plus que limités mais sur la 7800 (non importée officiellement en France), les graphismes sont nettement supérieurs à ceux des versions Amstrad et Apple de ces deux hits (puisque les cartouches pour ces deux consoles, tout en étant compatibles, s'adaptent aux capacités spécifiques des machines). Secundo, ton dossier sur les simulateurs de vol est fort bien réalisé. On apprécie l'expérience de l'auteur de cet article, mais il y a quelques erreurs ou omissions à déplorer :

- Tomahawk, F15 Strike Eagle, Fighter Pilot, Spitfire 40 et Kennedy Approach (qui n'est pas l'apanage du C64) sont aussi disponibles pour les Atari 800 XL ainsi que Flight Simulator dont tu connaissais l'existence pour cette machine.

- D'autre part, il existe d'autres très bons simulateurs de vol sur Atari 8 bits tels que : Final Flight, Flying Ace, Jumbo Jet Pilot, Jumpjet, Mirage 4000, Solo Flight I et II, Super Huey et Spitfire Ace (j'en passe !) que tu as passés sous silence dans ce dossier. Sans rancune !



• *Décidément, on écrit beaucoup à Six-Fours ! Merci pour les précisions et on fait amende honorable en publiant ta lettre !*

Patrice ROUX - 44160 PONTCHATEAU

Cher Arcades, il y a un petit "clic" dans ta revue. Je trouve que tu testes trop de logiciels sur Commodore, Amstrad ou sur Atari, c'est normal ; mais, MSX alors qui a pourtant une importante logithèque. Aussi, tu devrais mettre un dossier "technique" car ça manque un peu ! A part ça, ta revue est super et l'humour y est présent. C'est rare !

• *Nous le répétons, Patrice, on teste les logiciels tels qu'ils arrivent sur le marché. La production MSX (même si la logithèque existante est importante) est en baisse. Par contre, dès que nous recevons des nouveautés sur cette bécane, nous en parlons ! Rendez-vous dans notre prochain numéro pour USAS de Konami...*

Quant au dossier "technique", on dépouille actuellement le sondage du numéro 6 pour réagir selon le désir de nos lecteurs.

Manuel CONTANTE - 75015 PARIS

Vous devez penser que je suis un "censuré"... car je vous écris tout le temps, mais j'aime tellement "ARCADES" (malheureusement, je ne l'ai connu qu'en achetant le n° 6), je suis prêt à lui écrire plus de 20 lettres par mois. Eh oui ! Je me considère plus qu'un de vos fans. Je ne trouve aucun défauts, si je vous le jure ! J'aimerais vous supplier de tester le jeu "Hurlements" car comme vous le savez je suis un fan de "Zombi" et "Hurlements" en étant la suite... Si vous pouviez faire ça pour moi, je ferais n'importe quoi pour vous en remercier. Encore merci et salut à toute l'équipe d'ARCADES.

• *Bon, merci pour les fleurs... Pour "Hurlements", tu as le banc d'essai dans ce numéro. Heureux, non ?*

Daniel RAMOS - (pas d'adresse)

Je trouve que vous ne testez pas assez de logiciels sur Amiga... Dans le numéro 5, il n'y a eu que 4 jeux testés sur Amiga contre 12 sur ST. Alors, on fait du chouchouisme ?

Petite curiosité : avec quel ordinateur F. Solons fait-il ses super dessins ?

• *Non, on ne fait pas de "chouchouisme" ! On teste les jeux comme ils nous arrivent et, pour l'utilisateur, il vaut mieux une production de qualité à la quantité. Ceci dit, l'Amiga est bien présent dans nos colonnes. Au fait, Solons utilise un Amiga... Ça te va ?*

P. - S. : La rédaction a convaincu les maquetistes d'illustrer cette rubrique avec tes dessins.

AVANT MA VIE N'AVAIT
AUCUN SENS...
JE NE SAVAIS MEME PAS QUE
GOLDRUNNER ETAIT SUR
AMIGA...
(SANGLOTS...)



DEPARTEMENT OCCASIONS



JEU ELECTRONIQUES
MICRO INFORMATIQUE
VIDEO . HI-FI . SON

DEPOT VENTE

71 RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS - TEL. (1) 45.49.14.50
MAGASIN OUVERT SANS INTERRUPTION DE 9 H 30 à 19 H 30 DU LUNDI AU SAMEDI

Vends TO9 + crayon + souris (nouveau modèle) + contrôleur manette (neuf) + 1 manette + 20 jeux (Arkanoid, Rafale...) + Kid-Kit + 1 boîte de 10 disks vierges + 4 disks de progr. + nbx listings et revues + 1 livre : le tout état neuf 2 800 F. Pour tous renseignements, appeler le 74.21.71.50. (heures de repas).

Affaire ! Vends C64 + lecteur de disk + 300 jeux (100 disks) + 2 joysticks + 2 boîtes de rangement + Simon BASIC + autoformation BASIC : 3 000 F. Tél.64.01.88.04.

Echange-Vends-Achète news sur CBM 64 en K7. Possède : Maîtres de l'Univers, Bismark, Bra-vestarr, 720°, Jet Boys, Out Run, Red October, Rampage, Rampart, Rastan, Giana Sisters, 1 Alien, Inside, Outing. Achète jeux sur power bas prix. DEVLIEGHIERE Arnaud - 24 avenue Hautmont - 59420 Mouvaux. Tél.20.26.00.82.

Cherche logiciels de jeux (pour jouer avec manette) ou utilitaires pour Apple II C. Cherche imprimante + drive II C (très bon état). CHRISTOPHE William - Cahuac - 12300 De-cazeville. Tél.65.43.03.12.

Vends 6128 couleur (bon état) + multiface two + 2 joysticks + magnéto + nbx jeux & programmes + revues : 4 000 F. ROUSSANIDES Jean-Pierre - 8 rue Robert Pottier - 92230 Gen-nevilliers. Tél.47.98.90.10 (après 18h).

Vends 42 disquettes : 500 F. DDI : 1 000 F ou l'ensemble : 1 300 F. RAPHAEL. Tél.(1).43.72.64.64. (le soir). Laisser coordon-nées sur répondeur.

Vends synth. vocal SSA1 + console CBS pour TV avec prise péritel + 3 logiciels + cons. 10 jeux (sport) + console de pilotage. Le tout 1 500 F. Tél.69.21.19.73. (après 19h). Deman-der Didier.

Vends drive 1541 Commodore + boîtes de ran-gement + cartouches + nombreuses disquet-tes. Tout ou séparé, le prix à débattre. Tél.68.52.21.47. (heures repas). Demander MATTIOTTI Thierry.

Echange Mission en Rafale Thomson K7 contre Quad Thomson K7. GOGNET Jean-Michel - Gerville - 76790 Etretat.



Vends disquette Monopoly et joystick pour Amstrad : le tout 280 F. Recherche news déses-pérément du genre Bob Morane ou alors Game Set and Match sur Amstrad - CPC 6128. RO-DIER Olivier - 40 rue des Couronneries - 86000 Poitiers. Tél.49.45.50.59. (à partir de 18h).

ST maniaque recherche tous contacts pour échange logs + trucs et solutions. Réponse assu-rée. FRIGO Nicolas - 354 rue des Basroches - 45660 Maroie. Tél.38.91.19.99. (après 19h).

A vendre Adam + 2 consoles CBS + nbx jeux. Le tout 1 500 F. FORGET Fabrice - 3 rue Blai-se Cendrars - 95560 Baillet. Tél.34.69.85.77.

Vends Amiga 500 + 1 drive Amiga + moni-teur haute résolution 1084 + 30 disquettes dont 280 softs jeux et utilitaires de très nombreuses news. Matériel en excellent état, servi 5 mois. Garantie totale de 2 ans sur tout le matériel. Prix à débattre. Tél.48.40.75.52. (après 18h).

GAGNER AU LOTO

un rêve qui peut devenir réalité sur AMSTRAD avec

LOTO-INFORMATIC

LOTO ASSISTE PAR ORDINATEUR

- véritables programmes de qui vous révèlent tout ce que vous devez savoir pour
- trouver facilement les numéros qui ont le plus de chance de sortir
 - obtenir automatiquement les grilles les plus performantes
 - établir sans peine vos jeux et contrôler leurs résultats
 - tester vos propres idées grâce au fichier toujours à jour

Documentation détaillée + CADEAU contre 4 timbres
INFORMATIC Applications
 B.P. 78 - 67800 BISCHHEIM
 Tél. 88.33.58.85



N° 1 - ATARI au service du graphisme



N° 2 - Les jeux vidéo façon NINTENDO



N° 3 - AMIGA 500 : une merveille



N° 4 - Dossier : ATARI ST



N° 5 - Dossier simulateurs



N° 6 - 60 JEUX au banc d'essai

BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

Cochez la case de votre choix

JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)	
<input type="checkbox"/> 1 à 20 F x _____ = _____	<input type="checkbox"/> 2 à 20 F x _____ = _____
<input type="checkbox"/> 3 à 20 F x _____ = _____	<input type="checkbox"/> 4 à 20 F x _____ = _____
<input type="checkbox"/> 5 à 20 F x _____ = _____	<input type="checkbox"/> 6 à 20 F x _____ = _____

+ FRAIS DE PORT

- 12 F pour 1 revue - 16,50 F pour 2/3 revues
- 23 F pour 4 à 7 revues

TOTAL

NOM _____
 Prénom _____
 Adresse _____
 code postal _____
 Ville _____

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

Ils sont présentés dans ce **NUMERO**

Ils existent déjà ou ils sont prévus sur votre machine :
gérez votre budget pour choisir les titres qui vous intéressent...

Atari ST
C64
Amiga
Compatible PC
Amstrad CPC
Thomson
MSX
Spectrum
Sega
Nintendo

		Atari ST	C64	Amiga	Compatible PC	Amstrad CPC	Thomson	MSX	Spectrum	Sega	Nintendo
Voyager 10	Free Game Blot	•									
Echelon	Access Software		•								
Tau Ceti	CRL	•	•		•	•					
Arkanoid II	Imagine		•			•			•		
Ports of Call	Aegle			•							
ATF	Digital Integration		•			•			•		
Bobo	Infogrames	•									
Eagles Nest	Pandora			•		•					
Stealth Mission	Sublogic		•								
Challenge	Coktel Vision	•			•	•	•				
Pirates	Microprose	•	•		•	•					
Subbattler Simulator	Epyx	•	•	•	•						
Destroyer	Epyx		•	•	•						
Rolling Thunder	US Gold	•	•	•		•			•		
L'affaire Sydney	Infogrames				•	•					
Mission Elevator	Reline Software			•							
City Defense	Kingsoft			•							
Firefly	Ocean		•						•		
Star lord	Softbook				•						
Space Racer	Loricléls	•		•							
XR-35	Anco			•							
Spidertronic	Ere International	•									
Demon Stalkers	Electronic Arts		•								
Vyper	Top Down			•							
Garrison	Digital Dreams			•							
Space Quest	Sierra	•			•						
Galactic Invasion	Microllusions			•							
Music Construction Set	Electronic Arts	•									
Instant Music	Electronic Arts		•	•							
Impossible Mission II	Epyx	•	•		•	•			•		
Predator	Activision	•	•			•			•		
Shoot'em up Construction kit	Outlaw		•								
Armorik le viking	Infogrames				•						
Warlock's Quest	Ere International	•									
Gnome Ranger	Level 9	•	•	•	•	•			•		
Hurléments	Ubl Soft				•	•					
Blood Valley	Gremlin	•	•			•			•		
Knight Orc	Rainburd	•	•	•	•	•			•		
Emerald Mine	Kingsoft			•							
Footman	Top Down			•							
Solitaire Royale	Spectrum Holobyte				•						
Cyberoid	Hewson		•			•			•		
Géologie	Coktel Vision	•			•	•	•				
Northstar	Gremlin	•	•			•			•		
Nigel Mansell's Grand Prix	Martech					•			•		
Great Football	Sega									•	
Great Baseball	Sega									•	
Great Basketball	Sega									•	
Great Volleyball	Sega									•	
Wrecking Crew	Nintendo										•
Kung Fu	Nintendo										•

BULLETIN D'ABONNEMENT

Abonnez-vous, nous vous offrons
2 cadeaux !

1er cadeau

Nous vous offrons un cadeau, à choisir en fonction de la durée de votre abonnement (1 an ou 2 ans). Indiquez l'ordre de vos préférences, l'envoi se faisant dans la limite des stocks disponibles. Pour être bien servi, **ne tardez pas à répondre**.

Je m'abonne pour **1 an** et je choisis le cadeau numéro ____ ou, s'il n'est pas disponible, le cadeau n° ____ (choix dans liste des cadeaux "abonnement 1 an").

Je m'abonne pour **2 ans** et je choisis le cadeau numéro ____ ou, s'il n'est pas disponible, le cadeau n° ____ (choix dans liste des cadeaux "abonnement 2 ans").

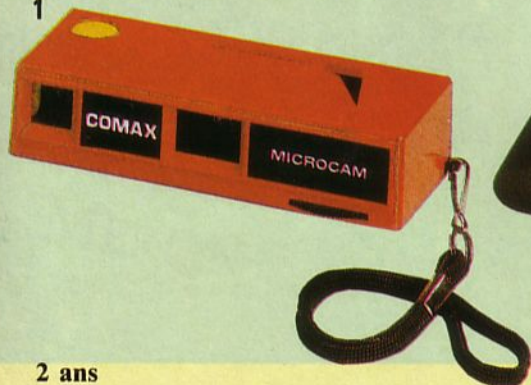
1 an

Appareil photo Comax 110

Pendule-Scotch

Réveil LCD

1



2



3



2 ans

Appareil photo Comax 24x36

Stylo-calculatrice

Cube Radio FM

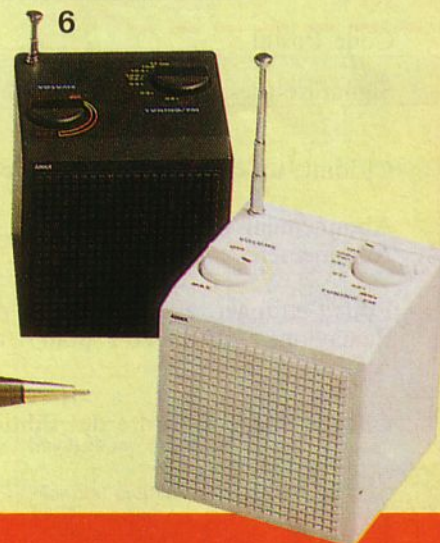
4



5



6



2ème cadeau

En collaboration avec ERE Informatique, nous vous offrons aussi un logiciel à choisir dans la liste des titres ci-jointe. Là encore, indiquez un ordre de préférence car l'envoi se fera dans la limite des stocks disponibles.



SPECTRUM K7

- 5/5
- COBALT SIMUL. VOL

THOMSON

- QRISP ARCADE MO5-6 K7
- TAPIOCATRAZ AVENTURE MO5-6/TO7-70 K7

AMSTRAD K7

- ELECTRIC WONDERLAND ARCADE
- PACIFIC ARCADE
- 1001 BC AVENTURE

AMSTRAD DK

- HARRY ET HARRY 1 AVENTURE
- TENSIONS
- 1001 BC

C64/128 K7

- 5/5 (CINQ SUR CINQ) COMPILATION ARCADE
- CARTOUCHE MEGAMEM (RAM + 50 K)

ATARI ST

- TURBO GT ARCADE
- EDEN BLUES ARC/AVENTURE

ZX 81 K7

- 3 D F.1 ARCADE
- SURFIX ARCADE

MSX 1

- MACADAM BUMPER K7/DK

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de _____ F pour mon abonnement _____ an(s).

Abonnement 1 an : 200 F

Abonnement 2 ans : 400 F

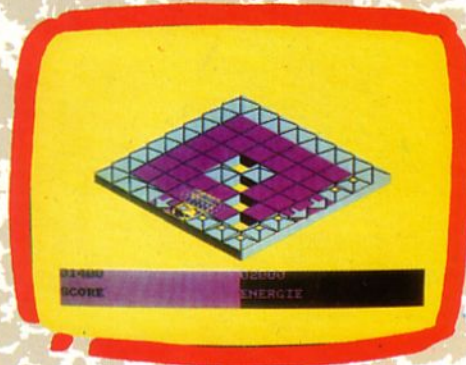
Pour l'étranger, ajouter pour le port, 60 F pour 1 an ou 120 F pour 2 ans (envoi "surface").
Par avion, ajouter 120 F pour 1 an ou 240 F pour 2 ans.

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

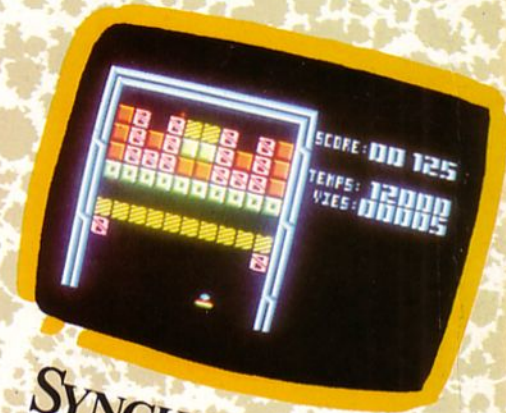
PRESENTE :



PAC PUNK



VS4



SYNCHRONOUS

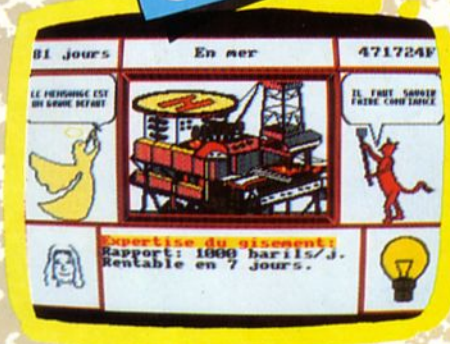
ATTENTION...

DISPONIBLE IMMEDIATEMENT POUR TOUS LES CPC

... UNIQUEMENT SUR DISQUETTES !



MERLIN



PETROL



DUEL

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A :
BRETAGNE EDIT' PRESSE
La Haie De Pan - 35170 BRUZ
Tél. 99.57.90.37

Mode de règlement : _____

Chèque Mandat Chèque postal

Nom _____ Prénom _____ Commande en date du : _____

Adresse _____ Signature _____

Code postal _____ Ville _____

TITRES	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANT
PAC PUNK		75,00	
VS4		75,00	
SYNCHRONOUS		75,00	
DUEL		75,00	
MERLIN		75,00	
PETROL		75,00	

PORT FORFAIT	De 1 à 3 logiciels	10 F
	De 4 à 6 logiciels	13 F
Total		
Envoi en recommandé		7 F
Montant global		

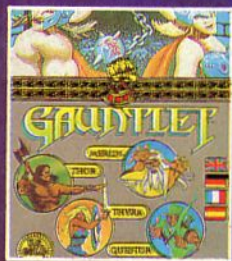
Logiciels disponibles uniquement sur disquettes !

Que La Force soit avec Vous

"Vous en aurez besoin!! Les reflexes et pouvoirs d'un simple mortel ne suffiront pas si vous relevez le défi de ces quatre conversions arcades qui sont arrivées au sommet du hit-parade et qui sont regroupées ici, pour la première fois, en un seul emballage".

GAUNTLET

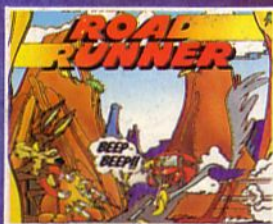
ATARI
GAMES



C & VG, ont-ils dit. "Graphisme superbe, bon son, parfaitement jouable - que voulez-vous de plus?"
Meilleure vente en 1986. Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 48 semaines.



ATARI
GAMES



ROAD RUNNER

Le jeu C & VG du mois. "Une des meilleures conversions que j'aie jamais jouées".
Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 20 semaines.

ATARI
GAMES



INDIANA JONES

ST User a dit: "Un jeu arcade super. Bon son, bon graphisme, beaucoup d'action."
Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 18 semaines.

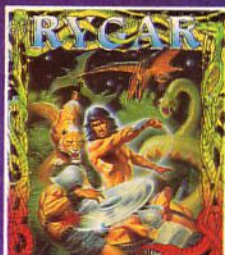
LES GEANTS DE L'ARCADE

Amstrad • CBM 64/128
Spectrum 48/128K



RYGAR

TECMO



"Aussi passionnant que le jeu arcade original". AMTIX.
"Ceci est un jeu superbe".
YOUR SINCLAIR.