

TILT

MICROLOISIRS



SUPER COMPARATIF
Tous les échiquiers
électroniques !

INDIANAPOLIS 500: les meilleures courses de formule 1
au banc d'essai ! ● Exclusif: **Silkworm 4** en avant-première !

● **Wings**: le nouveau simulateur de vol Cinemaware ●

Réalisez votre dessin animé avec **Deluxe
Video III** ● **3615 Tilt**: gagnez une console **NEC**
par semaine !

L 2207 - 77 - 25,00 F



LA SIMULATION EXTRÊME

HARRICANA

RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE

AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTRÊME... HARRICANA !!



DISPONIBLE SUR :
AMIGA - AMSTRAD CPC
ATARI ST - IBM PC & Comp.
DE 149 Frs À 249 Frs
SELON ORDINATEUR



SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1 LES ETAPES DU RAID :

- MINUIT SPORT : Les 22/01 • 29/01 • 5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
- FORMULE SPORT : Les 27/01 • 3/02 • 10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
- AUTO MOTO : Les 28/01 • 4/02 • 11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03

USHUJA : Les 24/02 et 3/03

ET QUOTIDIENNEMENT DU 23/02 AU 10/03 :

- Dans le Journal de 13 h 00
- Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)

GRAND JEU HARRICANA GAGNEZ :

- 5 super vélos tout terrain !
- 10 fantastiques Buggy radio-commandés !
- 20 sacs de sport LORICIEL !



LORICIEL

81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18



36 15 LORI
L'INFO EN AVANT-PREMIERE
suyvez en direc
toutes les étapes du Raid



TILT MICROLOISIRS

2, rue des Bahains, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. (16-1) 48.24.46.21. Télex : 643032 Edmond
Abonnements : tél. (16-1) 64.35.01.25

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Bouteiller

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Kildézet

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chef de rubrique
Mathieu Bross, Dany Bookoutz

Rédaction
Jean-Philippe Delalande

Maquette
Christine Gourdail, Yasmine Chabert, Isabelle Moati

Photographie
François Jolienne

Secrétariat
Catherine Rossgneux, Fabienne Ferrandis

Ont collaboré à ce numéro
Acidie Brossier, Dabibik Bouteiller, Eric Cabritto, Daniel Claret, Pierre Foullet, Jacques Harbon, Olivier Hacheuflou, François Hermelin, Alain Huygheues-Lacour, Judd, Olivier Scaryon, Roger Soudaouk, Laurent Tramadé, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Vilobroux.

MINITEL 3615 TILT

Chef de rubrique
Florence Sappelle

ADMINISTRATION-GESTION

2, rue des Bahains, 75009 Paris, Cedex 09
Tél. (16-1) 48.24.46.21

Directeur de la publicité
Claire Véane

Chef de publicité
Sylvie Lionne

Assistante commerciale
Catherine Lebeuvre

Ventes
Suzanne Presse, Philippe Brunie, Chef des ventes
21,77, rue de Sèvres, 92100 Boulogne.
Tél. (16-1) 46.04.88.10

Service abonnements

Tél. (16-1) 64.38.01.25
France : 1 an (12 numéros) : 299 F (TVA incluse)
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (taux bahains)
(Taux selon nous constants). Les règlements
doivent être effectués par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 virements) BP 20
77332 Perthes. Cedex.

Promotion

Isabelle Neyraud avec Catherine Bouteiller

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallée

ÉDITEUR

"Tilt-Microloisirs" est un mensuel édité par
Éditions Mandelaris S.A. au capital
de 10.000.000 F, R.C.S. Paris B 320.585.799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Sage associé : rue des Bahains, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Monin
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans "Tilt-Microloisirs" sont libre de tous droits. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles Tilt-Service Abonnements 2, rue des Bahains, 75440 Paris Cedex 9. Les exemplaires de Tilt sont distribués gratuitement une fois par semaine sous couvert d'ADP pour complément. Règlement anticipé par chèque ou mandat à l'ordre de "Tilt". 2, rue des Bahains, 75440 Paris Cedex 9. Tirage de ce numéro : 115.000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Night Equal 1^{er} trimestre 1992

Photocomposition et photographie : H.E.L., 94700 Maisons-Alfort.
Impression : Sima, Troyes-Impression, 77200 Troyes.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64.671.

SOMMAIRE
N° 77

10 AVANT-PRÉMIÈRES Cinemaware présente Wings.

qui sera probablement la simulation de vol la plus ludique du marché sur Amiga. Le C 64 se voit attribuer sa première avant-première : Vendetta. Arrivée prochaine de Silkwoorm IV, un super shoot-them-up à faire craquer les jointures ! D'autres avant-premières : Prince of Persia, une aventure sur Mac ; la simulation d'hélicoptère LHX Attack Chopper ; The Plague : la Centurion, Defender of Rome ; Turicam... Et les futures nouveautés de Sales Curve, Accolade, Domark et des Bitmap Brothers.

28 TILT JOURNAL A force de grandir, le PC Forum

est devenu plus important que le Sicob. C'est un bon salon, bien organisé, presque exhaustif, la classe, quoi ! Ludique : après les grands, les petits avec le Salon du jouet et le développement des consoles de jeu. Insolite : pour se changer les idées, des lunettes son et lumière. Et toute l'actualité, tous les livres sur la micro, et les nouvelles indispensables au microphage...

46 ARCADE Line of Fire, une évasion mouvementée.

pleine de feu et d'action, ne vous laissez pas le temps de réfléchir. Inex sans cesse et à deux, si possible. CAL, 50 est l'histoire d'une autre évasion, tout aussi furieuse. Les nombreuses astuces de Toki, un jeu typiquement japonais entre plates-formes et arcade, risquent de vous accrocher dangereusement.

48 HITS La richesse en options de Tennis Cup.

une subtile simulation de tennis, en fait un concurrent sérieux pour le célèbre Great Courts. Pas de quartier pour les terroristes de Die Hard, retranchés dans les méandres d'un building américain et décidés à tout ! Pipe Mania, une histoire de tuyaux, offre l'occasion aux amateurs d'actions rapides d'exercer leur vitesse de perception. Les autres hits : Lost Dutchman Mine, E-Motion, TV Sports Basketball, Wallstreet, Crack Down, Golden Axe, Tiger Heli, Manchester United, Rainbow Islands...

62 ROLLING STOPS De Grand Prix à Paris-Dakar 90.

de Wild Life à Wild Street, de Panzer Battle à Star Wars — ou Kick Off sur CPC et Krypton Egg sur Amiga. Les jeux, bons et moins bons, nouveautés ou adaptations, qui ont fait leur apparition ce mois-ci sur les étagères des boutiques micro.

74 CHALLENGE Les courses de Formule 1.

De même que les MacLaren écrasent les circuits de leur supériorité, un jeu domine tous les autres. Ferrari Formula 1, Triple Battle F1, Grand Prix Circuit et Indianapolis 500 entrent en compétition ! Les voitures sont sur la ligne de départ...

Ce numéro comporte deux encarts non libellés, entre les pages 34 et 37, et après la page 132.

80 CREATION Réalisez des dessins animés

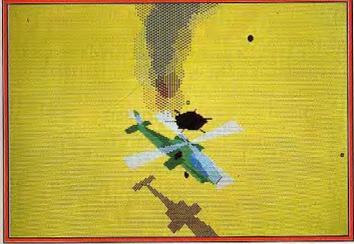
avec Deluxe Video III, un outil pour Amiga d'une richesse stupéfiante. Dessinez sur ST avec Paint Designer, traquez avec Basic Designer. Faites bouger des sprites sur PC avec Sprior. Et créez votre serveur Minitel sur ST avec Halley et Ellipse.

86 DOSSIER Echecs : la nouvelle donne.

La grande majorité des joueurs d'échecs peuvent maintenant trouver un jeu à leur niveau et à un prix raisonnable ! Une sélection regroupant près de quarante échiquiers, du plus simple au plus sophistiqué, testés par le maître Jacques Harbonn...

94 SOS AVENTURE L'atmosphère très british

qui enveloppe l'enquête de The Colonel's Bequest ne peut qu'enthousiasmer les amateurs d'Agatha Christie. Celle de Starflight II emporte les fans de science-fiction, en compagnie d'extra-terrestres, à travers les nébuluses. C'est une planète infestée d'aliens que nettoieront les explorateurs d'Infestation.



LHX Attack Chopper, un simulateur d'hélicoptère arrive sur PC.

101 MESSAGE IN A BOTTLE Indiana Jones and the Last Crusade :

la solution complète ! Offerte, après des jours et des nuits de recherches, par Alain Huygheues-Lacour au regard halluciné... Et tous les messages personnels des aventuriers micros.

106 FORUM Très varié, le courrier !

Les questions techniques côtoient les affirmations préemptoires et les attaques en règle, les avis personnels voisinent avec les analyses perspicaces. La parole est aux lecteurs !

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.



The Colonel's Bequest (PC), meurtres dans un manoir anglais.

114 TAM TAM SOFT Ne restez pas dans l'ignorance :

les dernières nouvelles du mois encore dégoûtantes d'encre, toutes fraîches sorties du traitement de texte de nos reporters.

118 SESAME Désamane le programme !

Le charmant Jujy et son chat, de plus en plus chaleureux (à cause du Chablisi), chavirent à chaque chargement de logiciel.

120 PETITES ANNONCES Elles se donnent à vous...

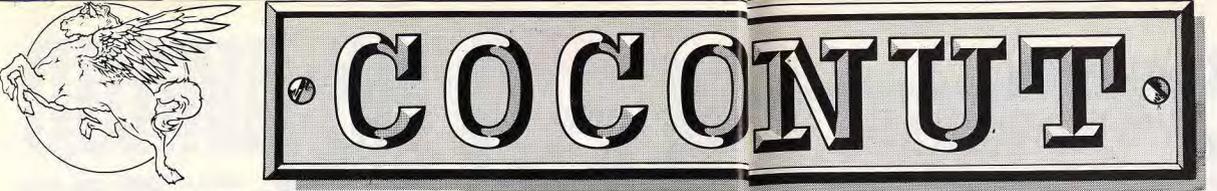
Elles sont gratuites ! Les petites annonces, bien sûr. L'occasion, c'est le cas de le dire, de vendre votre matériel, d'acheter du presque neuf, d'échanger, de prendre des contacts...

132 INDEX Tous les logiciels de ce numéro

classés par ordre alphabétique pour vous permettre de retrouver n'importe quel jeu d'un simple coup d'œil.



Tennis Cup (Amiga) joue en simple ou en double.



PROMOTION
QUIJKJOY 2
TURBO
89 F.

COCONUT ETI
401, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS (1) 43.69.68
Métro Argentine (Ferme de Lons)

IL Y A LES CLIENTS COCOUNUT...
COCONUT REPUBLICAINE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS (1) 43.55.55
Métro Oberkampf

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...
COCONUT MONTPELLIER
C. CHAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER (1) 67.58.58
FERME LE LON

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

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

AMSTRAD CPC		COMMODORE 64		SPECTRUM	
COMPLATIONS :	C/D	COMPLATIONS :	C/D	COMPLATIONS :	C/D
EPK 21	145/150	CD GAMES PACK 00 JEUX SUR UN CD	145/150	WINNERS	180
DRAGON ACTION	145/150	A BRANCHES SUP'VOTEUR PLATIN	145/150	100% DYNAMITE	180
LES MATRES NINJA	145/150	LASER	225/220	EPYKATION	180
LES BARBARES	145/150	100% DYNAMITE	145/150	CONJ UPAYS	180
CON OF PITS	145/150	CON OF PITS	125/150	THE HISTORY SO FAR VOL. 1	145/180
10 JEUX FANTASTIQUES	145/150	THRILL TIME PLATINUM 1	145/180	THE HISTORY SO FAR VOL. 2	145/180
100 A D'OR	145/150	THE STORY SO FAR VOL. 2	180/180	THE HISTORY SO FAR VOL. 3	145/180
LES DRAGUERS	145/150	THE STORY SO FAR VOL. 3	180/180	TAITO CON OF PITS	175/180
LA LECTURE COULON	145/150	LES BEST 200 G.O.	145/170	CD SILVER BRONZE	145/180
LES JUSTICIERS	145/150	LES BEST 200 G.O.	145/170	THE HUNT FOR RED OCTOPUS	125/180
OCEAN DYNAMITE	145/150	OCEAN DYNAMITE (CROWD) 130/180	130/180	GAME SET & MATCH	145/180
TAITO CON OF PITS	145/150	TAITO CON OF PITS	175/180	GAME SET & MATCH	145/180
LES BEST 200 G.O.	145/150	GAME SET & MATCH	130/180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 1	145/180	THE HISTORY SO FAR VOL. 1	145/180	AFTER THE WARS	145/180
THE HISTORY SO FAR VOL. 2	145/180	AFTER THE WARS	145/180	ACTION FIGHTER	120/180
THE HISTORY SO FAR VOL. 3	145/180	ACTION FIGHTER	120/180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 4	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 5	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 6	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 7	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 8	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 9	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 10	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 11	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 12	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 13	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 14	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 15	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 16	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 17	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 18	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 19	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 20	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 21	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 22	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 23	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 24	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 25	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 26	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 27	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 28	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 29	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 30	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 31	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 32	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 33	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 34	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 35	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 36	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 37	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 38	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 39	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 40	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 41	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 42	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 43	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 44	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 45	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 46	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 47	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 48	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 49	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 50	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 51	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 52	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 53	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 54	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 55	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 56	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 57	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 58	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 59	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 60	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 61	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 62	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 63	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 64	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 65	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 66	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 67	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 68	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 69	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 70	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 71	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 72	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 73	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 74	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 75	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 76	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 77	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 78	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 79	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 80	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 81	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 82	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 83	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 84	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 85	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 86	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 87	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 88	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 89	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 90	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 91	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 92	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 93	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 94	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 95	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 96	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 97	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 98	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 99	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180
THE HISTORY SO FAR VOL. 100	145/180	ALIBI	180	ALIBI	180

SPECTRUM		PC 1512 & COMPATIBLES		APPLE II	
COMPLATIONS :	C/D	COMPLATIONS :	C/D	COMPLATIONS :	C/D
WINNERS	180	AMERICAN DREAMS	248	ARKANOID	280
100% DYNAMITE	180	EUROPEAN DREAMS	248	LES JUSTICIERS	280
EPYKATION	180	FLINDERS	248	LES GENS D'OR	280
CONJ UPAYS	180	LES CLASSIQUES VOL. 1	248	KICK OFF	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 1	145/180	LES CLASSIQUES VOL. 2	248	KICK OFF EXTRA TIME	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 2	145/180	WEST PHASER	248	LAST NINJA	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 3	145/180	ANIMA	248	LAST NINJA 2	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 4	145/180	AUSTERLITZ	248	LAST NINJA 3	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 5	145/180	A-T-H-K KILLER	248	LES DRAGUERS	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 6	145/180	AMERICAN CIVIL WAR 3	248	LES DRAGUERS 2	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 7	145/180	BLACK OUT	248	LES DRAGUERS 3	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 8	145/180	BOMBER	248	LES DRAGUERS 4	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 9	145/180	BLOOD MONEY	248	LES DRAGUERS 5	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 10	145/180	BARBARIAN 2	248	LES DRAGUERS 6	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 11	145/180	BLUE ANGELS	248	LES DRAGUERS 7	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 12	145/180	BATTLE OF BRITAIN	248	LES DRAGUERS 8	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 13	145/180	BATTLE OF BRITAIN 2	248	LES DRAGUERS 9	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 14	145/180	BATTLE OF BRITAIN 3	248	LES DRAGUERS 10	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 15	145/180	BATTLE OF BRITAIN 4	248	LES DRAGUERS 11	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 16	145/180	BATTLE OF BRITAIN 5	248	LES DRAGUERS 12	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 17	145/180	BATTLE OF BRITAIN 6	248	LES DRAGUERS 13	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 18	145/180	BATTLE OF BRITAIN 7	248	LES DRAGUERS 14	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 19	145/180	BATTLE OF BRITAIN 8	248	LES DRAGUERS 15	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 20	145/180	BATTLE OF BRITAIN 9	248	LES DRAGUERS 16	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 21	145/180	BATTLE OF BRITAIN 10	248	LES DRAGUERS 17	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 22	145/180	BATTLE OF BRITAIN 11	248	LES DRAGUERS 18	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 23	145/180	BATTLE OF BRITAIN 12	248	LES DRAGUERS 19	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 24	145/180	BATTLE OF BRITAIN 13	248	LES DRAGUERS 20	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 25	145/180	BATTLE OF BRITAIN 14	248	LES DRAGUERS 21	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 26	145/180	BATTLE OF BRITAIN 15	248	LES DRAGUERS 22	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 27	145/180	BATTLE OF BRITAIN 16	248	LES DRAGUERS 23	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 28	145/180	BATTLE OF BRITAIN 17	248	LES DRAGUERS 24	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 29	145/180	BATTLE OF BRITAIN 18	248	LES DRAGUERS 25	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 30	145/180	BATTLE OF BRITAIN 19	248	LES DRAGUERS 26	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 31	145/180	BATTLE OF BRITAIN 20	248	LES DRAGUERS 27	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 32	145/180	BATTLE OF BRITAIN 21	248	LES DRAGUERS 28	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 33	145/180	BATTLE OF BRITAIN 22	248	LES DRAGUERS 29	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 34	145/180	BATTLE OF BRITAIN 23	248	LES DRAGUERS 30	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 35	145/180	BATTLE OF BRITAIN 24	248	LES DRAGUERS 31	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 36	145/180	BATTLE OF BRITAIN 25	248	LES DRAGUERS 32	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 37	145/180	BATTLE OF BRITAIN 26	248	LES DRAGUERS 33	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 38	145/180	BATTLE OF BRITAIN 27	248	LES DRAGUERS 34	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 39	145/180	BATTLE OF BRITAIN 28	248	LES DRAGUERS 35	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 40	145/180	BATTLE OF BRITAIN 29	248	LES DRAGUERS 36	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 41	145/180	BATTLE OF BRITAIN 30	248	LES DRAGUERS 37	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 42	145/180	BATTLE OF BRITAIN 31	248	LES DRAGUERS 38	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 43	145/180	BATTLE OF BRITAIN 32	248	LES DRAGUERS 39	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 44	145/180	BATTLE OF BRITAIN 33	248	LES DRAGUERS 40	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 45	145/180	BATTLE OF BRITAIN 34	248	LES DRAGUERS 41	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 46	145/180	BATTLE OF BRITAIN 35	248	LES DRAGUERS 42	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 47	145/180	BATTLE OF BRITAIN 36	248	LES DRAGUERS 43	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 48	145/180	BATTLE OF BRITAIN 37	248	LES DRAGUERS 44	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 49	145/180	BATTLE OF BRITAIN 38	248	LES DRAGUERS 45	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 50	145/180	BATTLE OF BRITAIN 39	248	LES DRAGUERS 46	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 51	145/180	BATTLE OF BRITAIN 40	248	LES DRAGUERS 47	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 52	145/180	BATTLE OF BRITAIN 41	248	LES DRAGUERS 48	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 53	145/180	BATTLE OF BRITAIN 42	248	LES DRAGUERS 49	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 54	145/180	BATTLE OF BRITAIN 43	248	LES DRAGUERS 50	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 55	145/180	BATTLE OF BRITAIN 44	248	LES DRAGUERS 51	280
THE HISTORY SO FAR VOL. 56	145/180	BATTLE OF BRITAIN 45	248		

The Plague

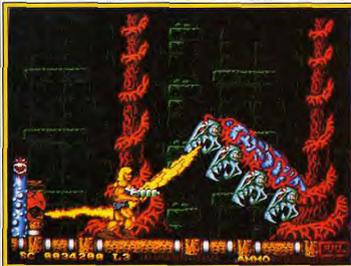
Les programmeurs de *Battle Squadron* et d'*Hybris* s'apprêtent à lancer leur prochain jeu nommé *The Plague*. Cette aventure/arcade vous propose une étourdissante partie de mitraille tout azimut! Les partisans de l'action non-stop seront sans doute sur le qui-vive.

Les membres d'Innerprise Software sont, on s'en doute, des fanatiques des jeux d'arcade. Pour s'en rendre compte, il suffit de rappeler qu'ils ont produit *Hybris*, un excellent shoot'em up, sous le label Innerprise (voir *Tilt* n° 74, page 44). Faire des jeux micro d'une qualité équivalente à celle des bornes d'arcade est un pari que bien peu arrivent à tenir. Les programmeurs d'Innerprise Software, toute jeune société américaine, ont prouvé qu'ils étaient capables de tenir ce pari. *Battle Squadron* est un bijou sur Amiga et va bientôt sortir sur ST! Vous imaginez dans quel état d'excitation je me trouvais quand l'agent de Innerprise, en Grande-Bretagne (Software Business) m'a

proposé de venir voir sa dernière nouveauté. Au vu de la préversion sur Amiga, je peux vous assurer qu'Innerprise Software va encore faire parler d'elle avec son nouveau jeu nommé *The Plague*. Il s'agit d'un véritable jeu d'arcade/aventure dont le scénario n'est encore défini que dans les grandes lignes. Vous êtes, une



Des obstacles ardu.



Tres peu de chances de sureté face au monstre quadricephale.



Un liquide mortel.



Fin du second niveau.

fois de plus, en lutte pour sauver la Terre d'une destruction totale. Tout commence avec des extraterrestres qui ont la fâcheuse habitude de se livrer à des expériences sur les mutations génétiques des êtres vivants. Au cours d'une de leurs expériences, ils envoient, par erreur, une bombe expérimentale sur la Terre. S'ensuit alors une série de mutations de la faune terrestre : de terribles monstres apparaissent! Nos fameux extrater-



De simples abeilles se transformant en monstres!



Faire mouche à tous les coups.

restres ne sont pas fiers, la Terre n'est pas sur leur liste des planètes expérimentales car ils considèrent les humains comme des êtres évolués donc pacifiques et respectables (NDR : les nautils!). Vous êtes donc envoyé par ces extraterrestres, afin de rétablir l'ordre sur Terre.

Doté d'un scrolling horizontal et du mode overscan (plein écran), *The Plague* possède quatre ou cinq niveaux (à définir). Chaque niveau correspond à trente écrans et comporte une quinzaine de monstres différents. La taille de votre personnage, ainsi que celle des monstres est la même que dans les jeux d'arcade (40x50 pixels). Notre préversion ne possède que deux niveaux et nous a agréablement



tude d'embûches mortelles. Dur, dur, quand on n'a que trois vies. Selon Paul Lombardi, dirigeant d'Innerprise Software, le joueur n'aura aucun répit, une fois qu'il aura engagé une partie. La version définitive sort en mai et sera, bien sûr, testée dans *Tilt*. Une version ST est aussi prévue.

Dany Boolack



Enfin une arme puissante!



Matérialisation de monstres.

surpris. L'animation est excellente, les monstres arrivent si vite qu'il faut réagir au quart de tour. Votre personnage, un barbare avec une carrosserie de muscles, armé d'une sorte de laser et de bombes, doit se frayer un passage jusqu'au gros monstre de fin de niveau. Votre barbare peut récupérer en chemin de puissantes armes. Les monstres sont à la fois beaux et impressionnants (superbes graphismes). Les décos, animés, recèlent une multi-

Le nouveau défi des Bitmap Brothers

L'arcade/aventure semble inspirer pratiquement tous les éditeurs. Les Bitmap n'échappent pas à cette contagion. *Cadaver*, sur ST, Amiga et PC, sera peut-être votre prochaine conquête!

Ce talentueux trio est surtout connu pour ses jeux d'action (*Xenon*, *Speedball* et *Xenon 2*). Aussi, c'est avec un certain étonnement mêlé de scepticisme que nous avons accueilli la présentation de *Cadaver*.

C'est le premier jeu arcade/aventure des Bitmap Brothers (B.B.). Pourquoi s'attaquent-ils à ce genre au risque de décevoir leurs

pour laquelle nous nous sommes lancés dans le "business" avec *Xenon*, *Speedball* et *Xenon 2* nous ont ensuite apporté une certaine notoriété et une aisance financière qui nous faisaient jusqu'à présent cruellement défaut. Nous avons maintenu le temps et les moyens pour créer des jeux qui recueillent un investissement important. Et puis, il

doit le thème est l'*heroic fantasy*, plaira à tous les types de joueurs. On y trouve des éléments propres aux jeux d'action, d'aventure et même de jeux de rôles! Les puzzles et autres difficultés seront dosés de façon à être accessibles à tous, tout en conservant un intérêt de jeu élevé.

La préversion sur ST cédée à *Tilt* ne possède que quelques ni-



C'est grâce à cet éditeur que les salles sont créées rapidement.



Récupérez les objets.

fans? Ils s'expliquent : à 40000 francs de vous surprendre, le premier des BB (il y a trois ans) aurait normalement dû être un jeu arcade/aventure. Mais le développement d'un tel jeu demande du temps, donc de l'argent. En revanche, un shoot'em up est plus facilement réalisable d'autant plus que ce genre était très prisé par le public en 1987. C'est la raison



Le coffre contient une gemme.

recherche d'indices, d'objets, d'adversaires, etc. Côté réalisme, on est pas déçu. Un exemple : au début, le héros ne peut pas soulever ni pousser un objet trop lourd pour lui. Cela ne lui sera possible que si sa force croît (grâce à l'expérience) au cours du jeu. Le château de *Cadaver* comporte cinq niveaux comprenant chacun cent pièces.

La réalisation d'un jeu aussi gigantesque aurait pris des mois sans le *Map-maker* des BB. Cette



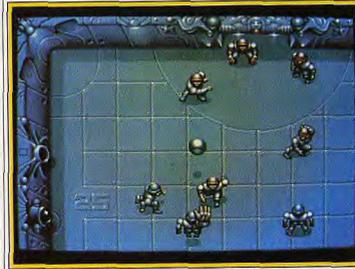
... peut vous sortir de là.

utilitaire leur permet de créer une pièce (avec tous ses pièges, personnages et objets) du château en cinq minutes! Plus de problèmes de programmation avec un tel outil, on ne se préoccupe que de l'aspect ludique du logiciel. Ceci nous permet de penser que *Cadaver* sera un passionnant jeu d'arcade/aventure.



Seule la bombe...

Sortie prévue vers juin/juillet sur ST, Amiga, et PC. Le test de *Tilt* confirmera (ou non) ces premières impressions. Pour finir sachez que les Bitmap Bros préparent activement la sortie de *Speedball 2*, une simulation sportive, dont nous présentons des photos d'écrans. Nous y reviendrons dans le détail dans le prochain *Tilt*. Dany Boolack



Speedball 2 (Amiga) sera le titre suivant des Bitmap Brothers.

Vendetta

Ce jeu d'aventure/arcade, produit par System 3, est annoncé comme le digne successeur de *Last Ninja II*. Il vous enverra sûs aux terroristes kidnapeurs!

Après le succès de *Last Ninja I et III*, System 3 reste dans le même registre pour son prochain logiciel. *Vendetta* est un mot corse qui signifie vengeance, terrible mot qui évoque un désir de donner la mort! Harry, le héros de l'histoire, n'a plus que ce sentiment en tête. D'innames terroristes ont enlevé un éminent scientifique, inven-

Vendetta m'a fait une magistrale démonstration du jeu, trop heureux de me montrer sa dernière oeuvre. Il avait l'air sûr du succès de son produit. Remarque, on peut se permettre une désillusion quant à la qualité, à son actif, des Hits tels que *Barbarian et Cauldron II*. L'idée de Stan Schembri était de faire une arcade/aventure, à la



Les terroristes tirent avant de poser la moindre question!



Le danger vient du ciel.



Combat au couteau.



Un renégat de moins.



Explorez le moindre recoin, des objets y sont peut-être cachés.

teur d'une arme absolue, basée sur la technologie nucléaire. Le kidnapping s'est déroulé sans bavures... ou presque car les terroristes ont également enlevé la nièce du professeur. Or ces truands ignorent que cette belle jeune fille est la fiancée de Harry. Et quand on sait que notre amoureux est un surhomme capable de réaliser l'impossible, on plain les « gentils petits terroristes sans défense ».

Lors de ma visite chez System 3, Stan Schembri, programmeur de

Last Ninja, avec de nouveaux éléments pour qu'elle soit plus guerrière et plus complexe. « Je sais que les joueurs aiment bien jouer les Rambo, comme Conan, St. Ils aiment tirer sur tout ce qui bouge avec une mitrailleuse, voilà pourquoi Harry est un super-soldat. Pour donner de la profondeur à *Vendetta*, j'y ai intégré toute une série d'actions et de puzzles que le joueur doit résoudre s'il veut progresser. »

Ainsi, Harry se lance à la poursuite des terroristes, mais encore

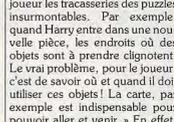


Des graphismes corrects (C 64).



Où sont les objets ?

(fait-il) qu'agisse dans les règles. En effet, notre héros n'est pas un représentant de la loi et doit être capable de prouver le bien-fondé de ses actes. Par conséquent, si Harry n'a pas de preuves de sa bonne foi et se fait interpellé par des policiers, il est arrêté comme un vulgaire truand! Une caméra, par exemple, peut lui être très utile pour prendre des photos qui seront susceptibles de le disculper. A l'écran, le jeu reprend à peu près le même système que *Last*



Accumulez les preuves.



pour se déléguer, Harry doit piloter une voiture (séquence arcade) et c'est à ce moment-là que la police peut l'arrêter. Ce voyage en voiture ne se passe pas sans heurts. Stan y a intégré quelques obstacles et quelques ennemis tel un hélicoptère. Présenté dans cette avant-première sur *C 64*, *Vendetta* sera également développé sur *CPIC*, *Spectrum* (fin mars). Une sortie est également prévue, plus tard, sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

Dany Boolauck

Turrican

De l'action en perspective sur Amiga et C 64.

Une vieille légende raconte les habitants de la Terre pendant le règne du Morgul. La légende vit dans le cœur des hommes et beaucoup croient que le Morgul est revenu pour régner de nouveau sur son royaume perdu. Vous êtes désigné comme étant le champion des humains, étant le champion de la sauver.

Le scénario de *Turrican* est sans bonnes, ni mauvaises surprises. Ce jeu d'action nous vient de Rainbow Arts, la société éditrice de *Denaris* et *X-Out*. *Turrican* comporte trente niveaux qui constituent, au total, 1 000 écrans! Les concepteurs du jeu se sont décarcassés pour varier au possible les différents niveaux. Certains ressemblent aux paysages terrestres tandis que d'autres re-

présentent des mondes d'une autre dimension. Là, les graphistes ont laissé libre cours à leur imagination. Le système reste très classique. Vous dirigez un personnage à travers les différents niveaux affrontant divers ennemis. Les concepteurs nous ont « préparé » plus de cinquante types de monstres, plus dange-



Turrican sur Amiga.

reux les uns que les autres. En plus, le jeu pulvise de passages invisibles, de chambres secrètes, de tunnels obscurs, etc. En outre, le désormais traditionnel monstre de taille gigantesque sera au rendez-vous à la fin de chaque niveau. Le Morgul, lui, vous attendra patiemment à la fin du dernier niveau... Si vous y



Votre personnage dispose d'armes très puissantes.

parvenez. Mais, comme dans tout bon jeu qui se respecte, vous aurez à votre disposition les moyens nécessaires pour vaincre malgré un adversaire aux forces nettement supérieures. Hormis les habituels pistolets laser, vous aurez des canons photoniques, des accumulateurs d'énergie, etc. Les créateurs affirment que le jeu

est si complexe qu'il faudrait des semaines, voire des mois avant de rencontrer le Morgul. Rainbow Arts nous présente *Turrican* sur *C 64* avec, en prime, quelques photos d'écrans de la version Amiga. Sa sortie est prévue pour avril 90. Des versions *ST*, *CPIC* et *Spectrum* sont prévues.

Dany Boolauck

LOGIDREAM'S LE SPÉCIALISTE DU LOGICIEL

TÉLÉPHONE : (16-1) 39 46 87 44



LISTE DE JEUX GRATUITE sur simple demande, préciser la marque de l'ordinateur : AMIGA, AMSTRAD, APPLE, ATARI, C64, MSX, NINTENDO, PC, SEGA, ou THOMSON. ACHAT et VENDE de matériels et d'ordinateurs d'occasion, contrôlés et garantis.

VENTES À L'ÉTRANGER, ENVOI RAPIDE : NOUS CONSULTER.

BON DE COMMANDE à envoyer à : LOGIDREAM'S - RP 315 78164 VIELZY Cedex

Nom : _____ Prénom : _____ Tél. : _____

Adresse : _____

Réf. : _____ Qté : _____ / Réf. : _____ Qté : _____ / Réf. : _____ Qté : _____

Réf. : _____ Qté : _____ / Réf. : _____ Qté : _____ / Signature : _____

Paiement joint (+ 17 F) Contre remboursement (+ 37 F frais)

NOUVEAU POINT DE VENTE matériels toutes marques & logiciels : IDÉAL + 2, avenue Gaston Boissier 92370 CHAVILLE ouvert de 10h à 22h, 7 jours sur 7, sans interruption

Wings

Le prochain jeu d'aventure/simulation de Cinemaware va sûrement faire très mal. La beauté des graphismes et l'excellente qualité des bruitages nous ont séduit. Un futur Hit!

C'est grand silence dans la salle d'ordinateurs de la rédaction de Tilt. Cinemaware vient de nous envoyer une préversion de Wings sur Amigo, leur futur gros titre. Le temps de chargement semble long car nous sommes impatients de voir ce que vaut le jeu. Ah! ça commence, en fait, il n'y a qu'une séquence du jeu à voir, celle du combat aérien. On voit un pilote de la Première Guerre mondiale dans son avion et les graphismes sont toujours aussi somptueux. Mais dans quel univers évolue-t-il? Là, la surprise est totale: il s'agit de graphismes vectoriels en 3D surfaces pleines! C'est une grande première chez Cinemaware qui, jusqu'à présent, n'a utilisé que des dessins animés (des sprites). Le résultat de ce mélange de sprites et de graphismes vectoriels est somptueux. On s'y croirait. Par exemple, l'attaque d'avions allemands (les bruitages

sont démentés!) est fascinante. Quel superbe séquence, digne d'un jeu d'arcade. Wings retracé les aventures d'un pilote de la Première Guerre mondiale et comporte divers séquences dites d'action telles que combats aériens, bombardements, escortes d'avions de reconnaissance ou bombardiers, attaque de ballons d'observation, etc. John Cutter, l'auteur de Wings, nous confie: « Au départ je n'étais pas très chaud à l'idée de créer une simulation de combat



Poursuivi par un adversaire.



Une « bonne » rafale...



Toucher l'ennemi à mort!



Pas de tableau de bord, surveillez les réactions du pilote.

aérien. Entrer en compétition avec les excellents simulateurs de vol actuellement disponibles sur le marché me semblait pure folie! Ces hésitations se dissipèrent lors de mes recherches en bibliothèque sur cette période.

Quelle formidable époque où le mot héroïque avait un sens. Ces combats aériens étaient de véritables histoires d'hommes avant d'être des faits de guerre. Et c'est en lisant des articles de National Geographic (numéros d'après-



Séquence où le pilote harcèle les colonnes ennemies.



Au secours!



Gare aux collisions.

guerre), et en visionnant des films tels que Dawn Patrol et Hell's Angels que j'entrevis l'ossature de Wings. Pour moi, Wings est plus qu'un simulateur de vol, c'est une simulation de la vie!

De son côté, Tim Hays, programmeur du jeu, nous explique: « Comme tout Cinemaware, Wings est un jeu d'aventure avec, comme élément principal, cette simulation de vol. Nous voulions à tout prix nous démarquer des simulateurs de vol traditionnels. Un jeu doit être amusant pour qu'il soit un succès. Or, beaucoup de joueurs sont intimidés par la complexité des simulateurs de vol actuels. Wings est une simulation de vol pour ceux qui détestent ces programmes où il faut constamment avoir un œil sur les ca-

drans du tableau de bord. Comme vos lecteurs pourront le constater sur les photos d'écrans, il n'y a pas de panneau de contrôle bourré de cadrans. Le tout est remplacé par un pilote vu de dos, et dont les réactions vous informent sur la situation. Par exemple, le pilote tourne la tête dans la direction de l'avion ennemi le plus proche. Bref, ce Wings apportera un irrésistible plaisir ludique. Et je ne vous parle pas du son... et des autres effets

ENCORE PLUS FORT QUE KICK OFF!!

Player Manager

CREEZ, ENTRAINEZ ET DIRIGEZ VOTRE PROPRE EQUIPE!

La version améliorée de KICK OFF: La MEILLEURE simulation de football. Ultra rapide et ultra précise.

Possibilité de définir votre propre tactique.

Entraînez votre équipe et regardez les joueurs mettre en application votre nouvelle stratégie.

Plus de 1000 joueurs dans le championnat. Chaque joueur a ses propres caractéristiques.

Un marché du transfert hyper dynamique. Seuls les requins survivront!!!

Possibilité de suivre un joueur particulier sur le terrain et de réviser vos jugements sur vos prochains transferts.

Chargement et sauvegarde de toutes les options du jeu. Championnat et Coupe.



■ VOUS JOUEZ CAPITAINE

Vous avez maintenant la possibilité de contrôler toujours la même joueur ou celui le plus près de l'action, ce qui vous permettra avec une tactique personnelle de créer des ravages dans la défense adverse.

■ VOUS JOUEZ ENTRAINEUR

Pour monter dans la division supérieure, vous devrez trouver les tactiques gagnantes, acheter les bons joueurs sur le marché des transferts et sélectionner votre équipe. Il vous faudra réussir le plus vite possible.

■ VOUS CHOISISSEZ LES TACTIQUES

Quatre tactiques efficaces vous sont proposées, mais vous pouvez en créer de nouvelles en déterminant, à l'entraînement, l'emplacement de chaque joueur en fonction de la position précise de la balle. Vous pourrez voir votre tactique en action à l'aide des lignes de trajectoires.

■ VOUS CHOISISSEZ LES JOUEURS

Chaque joueur possède ses propres qualités: précision de tir et de passe, vitesse, concentration, agressivité, qualité de tacles. D'autres facteurs rentrent aussi en ligne de compte: l'âge, l'expérience, le poids, le tempérament le moral du joueur, les blessures et le nombre d'avertissements peuvent compromettre vos plans.

PLAYER MANAGER VOUS FAIT VIVRE DE MANIERE HYPER REALISTE dans la peau d'un capitaine d'équipe, d'un manager et d'un joueur. Attention vos supporters vous observent!!

Programmé par l'équipe de KICK OFF, TILT D'OR 1989, 4 D'OR 1989, AWARD DU MEILLEUR JEU DE L'ANNEE 1989 EN GRANDE BRETAGNE.



AMIGA - ATARI ST
Bientôt disponible sur C64 et AMSTRAD CPC
ANCO SOFTWARE: Tel: 16 (1) 45 09 19 99

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

Prince of Persia

Ce jeu d'aventure/arcade, signé Broderbund est fabuleux. Déjà disponible sur Apple et IIGS, Prince of Persia a déjà fait ses preuves sur 8 bits. Gageons que, sur 16 bits, il connaîtra le même succès.

Les Applémanniens (petit groupe d'irréductibles dont je suis) connaissent bien ce fabuleux jeu d'aventure/arcade. En effet, Broderbund reste fidèle à Apple et continue de produire des créations originales sur cette machine. Mille excuses aux possesseurs d'Apple II et IIGS mais nous n'avions pas le droit de parler de ce jeu avant sa sortie sur 16 bits.

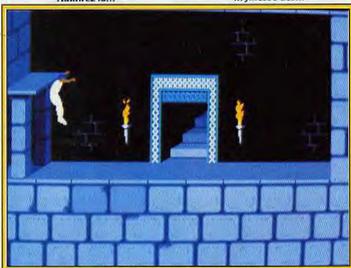
lamentable conversion sur 16 bits. Ce n'est pas le cas pour nous, car Prince est un jeu d'aventure/arcade. En effet, Broderbund reste fidèle à Apple et continue de produire des créations originales sur cette machine. Mille excuses aux possesseurs d'Apple II et IIGS mais nous n'avions pas le droit de parler de ce jeu avant sa sortie sur 16 bits.



Admirer la...

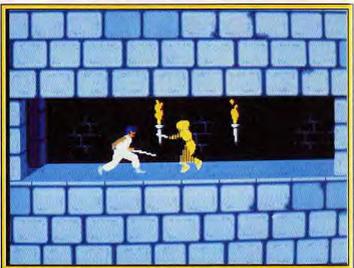


...finesse des...



L'animation du personnage atteint une rare perfection. En l'occurrence, c'est la version PC qui fait l'objet de cette avant-première et, il faut l'avouer, nous avions un a priori favorable avant même de voir le jeu ! C'est exceptionnel à Tilt, mais quand on sait qu'il est l'œuvre du grand Jordan Mechner, il n'y a (a priori !) pas de doute sur la qualité du jeu !

Pour ceux qui ne le connaissent pas encore, Jordan Mechner est le programmeur d'un super-hit international nommé Karateka. Superbe sur 8 bits (notamment sur Apple II), Karateka a subi une



Les combats sont très réalistes et présents.



...mouvements de héros.

de trois attitudes par mouvement. En revanche, la série d'attitudes intermédiaires des héros de Prince of Persia est si impressionnante que le mouvement restitué est d'une fluidité presque naturelle. On n'est pas loin des 20 images/seconde.

Pour les combats à l'épée, J. Mechner a visionné des kilomètres de films des années trente, épluote et les histoires de cape et d'épée étaient très prisées. Le résultat est époustouflant : les atti-

tudes des personnages sont d'un réalisme incroyable. Évidemment, ces effets cinématographiques utilisent beaucoup de mémoire, ce qui laisse peu de place pour les éléments ludiques du jeu. Là encore, on est à la fois séduit et médusé par le contraste entre la simplicité des gestes que fait le héros et la complexité, la variété des pièges.

Le scénario ressemble beaucoup à celui de Karateka. Un jeune inconnu, aimé de la princesse de Perse est emprisonné par le Grand Vizir qui tente de prendre le pouvoir... et la princesse. Vous devez sauver la princesse et le royaume. Créable au joystick ou au clavier, Prince of Persia est déjà disponible sur Apple II. Il sortira en avril/mai sur ST et PC et en septembre sur Amiga et CPC. Quant à la version Mac II c'est le mystère. Dany Boaluck



La moindre faute de jugement et c'est là mort.

Top 100

TOP 8 bits

- LES JUSTICIERS OCEAN, AMSTRAD CPC
- WILD STREET TITUS, AMSTRAD CPC
- OPERATION THUNDERBOLT OCEAN, AMSTRAD CPC
- CHASE HQ OCEAN, AMSTRAD CPC
- TURBO OUT RUN US GOLD, AMSTRAD CPC
- GHOSTBUSTER 2 ACTIVISION, AMSTRAD CPC
- LES VAINQUEURS US GOLD, AMSTRAD CPC
- CHOULS'N GHOST US GOLD, AMSTRAD CPC
- LES 100 % A D'OR OCEAN, AMSTRAD CPC
- 12 JEUX EXCEPTIONNELS GREMLIN, AMSTRAD CPC
- BEST OF CODE MASTERS VOL 3 CODE MASTERS, AMSTRAD CPC
- NINJA WARRIOR VIRGIN, AMSTRAD CPC
- BEST OF CODE MASTERS VOL 4 CODE MASTERS, AMSTRAD CPC
- BATMAN THE MOVIE OCEAN, AMSTRAD CPC
- CRAZY CARS 2 TITUS

TOP 16 bits

- LES VOYAGERS DU TEMPS DELPHINE SOFTWARE, ATARI/ST, AMIGA
- F-29 OCEAN, ATARI/ST, AMIGA
- LES JUSTICIERS OCEAN, ATARI/ST
- OPERATION THUNDERBOLT OCEAN, ATARI/ST, AMIGA
- GHOSTBUSTER 2 ACTIVISION, ATARI/ST, AMIGA
- CHASE HQ OCEAN, ATARI/ST, AMIGA
- LES VAINQUEURS US GOLD, ATARI/ST, AMIGA
- KICK OFF ANCO, ATARI/ST, AMIGA
- STRIDER US GOLD, ATARI/ST, AMIGA
- LES GEN D'OR OCEAN, ATARI/ST, AMIGA
- SHERMAN M4 LORICIEL, ATARI/ST, IBM PC
- RVF HONDA MICROSTYLE, ATARI/ST, AMIGA, IBM PC
- KNIGHT FORCE TITUS, ATARI/ST, AMIGA, IBM PC
- POPULOUS ELECTRONIC ARTS, IBM PC, ATARI/ST
- HARD DRIVEN DOMARK, ATARI/ST

LE JEU DU MOIS

LES VOYAGERS DU TEMPS

4700 AGERS 90, boulevard de la République - 53.646.93.99

48000 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epinay - 71.46.11.00

6400 ANGLET Centre Com. Marcé au Val - L.L. Lupoze - 59.52.40.89

7400 ANCEY 16, rue Bernollet - 70.92.67.29

0600 ANTIBES 2026, route de Grasse - 67.84.18.00

59410 ANDRE Centre Commercial Patis Fofin - 37.28.58.90

69100 ARDENNE 50, rue Paul Valéry - 73.91.40.44

13000 ARLES 2, bis place Lamartine - 19.06.11.00

91000 AVONNE 1, rue de la Vierge - 39.10.10.00

79000 BASSENS CHAMBERY C. Com. Galois, rue Cottin - 70.70.53.13

90000 BELFORT 19, boulevard de France - 34.83.38.21

62000 BERGAINVILLE Centre Commercial Berainville - 31.52.26.03

62400 BETHUNE Centre Commercial le Polygone - 21.58.88.10

92123 BOULOGNE 86, rue Jean Jaures - 31.24.38.21

44000 BREST Centre Commercial Brest - 21.24.14.15

14741 CABRIEUX PL CAMPAGNE C. Com. Barnabod B.L.T. - 42.02.34.45

14000 CAEN 87/91, rue de Bernières - 31.28.82.20

41000 CHALUS Centre Commercial Cordeliers - 21.24.90.77

06400 CANNES Angly, rue Hoche et rue du 04 août - 93.38.82.83

31710 CHAMBRAY LES TOURS C. Com. Chambray - 57.47.28.21.30

90000 CHARENTIS 99, rue du Maréchal - 37.21.39.15

50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris - 33.20.58.92

33000 COMPIEGNE 86, rue St Roch - 31.44.88.00.02

71680 CRECHESSAON Gdl. Marché, des Bourdeilles - 85.37.16.55

40000 CRETEL Carrefour Pompadour RN167 - 48.38.12.51

78000 DIEPPE Centre Commercial Marnesville - 34.82.28.94

59140 DUNKERQUE 86/102 bd Alexandre III - 48.83.88.77

38100 ECHEROLLES C. Com. Espéras Combout - 78.33.34.81

69190 EDULLY Centre Commercial Le Perlier - 78.53.88.01

93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epinay - 78.28.11.50

27300 EPERAY C. Com. Normand - 32.21.17.11

91000 EVRY Centre Commercial Evry 1 - 60.77.80.49

68000 FRESJUS 800, avenue de Latour de Tassigny - 34.63.32.02

72000 LA MANCE C. Com. Beauregard Interm. R. d'Alençon - 42.23.26.40

59000 LILLE 50, rue Nationale - 20.57.38.10

69002 LYON 25, rue Grenette - 78.42.39.10

75000 MANTES LA JOLIE, avenue de la République - 34.78.64.40

59000 MARSEILLE 39, avenue Cottin - 31.78.00.61

14100 MONDEVILLE Centre Commercial Supermarchés - 39.51.82.00.30

42000 MONTBELLIEUX Centre Commercial - 77.34.78.95

60000 MULLHOUSE 75, rue Franklin - 89.89.89.89

50000 NANCY Centre Commercial Supermarchés - 83.20.70.92

44000 NANTES Place de Choisey - 40.84.16.96

50000 NEVERS 11, rue Hoche - 86.21.50.40

69000 NICE Boulevard J. Jaures - 1.98.30.97.87

00000 NICE 102, boulevard Gambetta - 93.88.57.57

30000 NIMES Boulevard Salvador Allende - 1.66.28.87.29

82000 NOYELLES BOUILLÉ C. Commercial Auchan - 21.48.07.71

75000 PARIS 31, place Saintaling - 40.37.41.19

75001 PARIS 31, boulevard Biquetz - 42.43.74.45

75014 PARIS 81, avenue de la République - 45.57.97.81

75001 PARIS 38, avenue Month Piquet - 47.05.00.00

75001 PARIS 38, avenue de Malmou - 42.43.04.13

75001 PARIS C. Com. Miquette Place Vendôme - 45.83.48.92

75014 PARIS 88, avenue du Maine - 47.21.94.30

75011 PARIS 89, avenue de la Grande Armée - 45.87.94.70

75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc - 43.27.70.11

75019 PARIS 21, rue de Belleville - 74.87.25.97

64000 PAULS Centre Commercial - 53.30.24.66

34470 PÉZENAS C. Com. Foucault - 31.77.80.49

66000 PERPIGNAN 28, Cours Lazare Escarpier - 69.34.02.02

46000 PICTEVILLE Place du Marché N. Dame La Grasse - 69.41.63.40

11330 PUILBORGAU rue du 14 Juin C. Com. Basleuil - 46.67.24.56

21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne - 37.66.58.58

42000 ROANNE 11, rue Charles de Gaulle - 77.25.40.50

76000 ROUEN 83, rue des Carmes - 35.07.07.07

76000 ROUEN Centre Commercial - 35.07.07.07

65000 SABLES Centre Commercial Les Plaines - 34.19.61.00

93021 SEINTE MARIE Centre Commercial Sevaux - 43.83.41.11

93000 ST DENIS C. Com. des Aviateurs - 45.82.12.15

93000 SARCLES Centre Commercial Les Plaines - 34.19.61.00

42000 ST ETIENNE 11, rue du Président Wilson - 77.41.75.69

62000 ST ESTIENNE C. Com. St Genès 2 et St Barthelemy - 78.56.19.68

45140 ST JEAN DE LA RUEILLE C. Com. Auchan - 38.45.21.20

91700 STE GENEVIÈVE/BOIS 99, route de Corbeil - 30.16.30.20

67000 STRASBOURG Place du Commerce St Fiel - 58.32.49.40

65000 TARBES 1, avenue Bertrand Dumas - 21.21.21.21

31000 TOULOUSE 86, allée J. Jaures - 57.16.32.30

31000 TOULOUSE Centre Commercial L'Esplanade - 57.16.32.30

10000 TROYES 1, rue de la République - 25.73.78.29

26000 VALENTIGNEY Centre Commercial Valentin - 37.85.82.92

89100 VALENTIGNEY C. Com. V. d'Or, V. de V. et V. de V. - 72.04.54.14

58650 VILLENEUVE A52/COM C. Com. Villeneuve - 21.58.91.47

01440 VITRY Centre Commercial La Châtelaine - 74.23.62.62

Chez NATHAN, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

16

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

LHX Attack Chopper

Grâce à ce logiciel, vous pourrez piloter le LHX Attack Chopper, le futur hélicoptère de l'armée américaine. Ce titre d'Electronic Arts sera peut-être LA simulation d'hélicoptère sur PC.

Que les amateurs de simulations d'hélicoptères se réjouissent, ils auront bientôt autre chose que Gunship (de Microprose) ou 3D Helicopter (de Sierra) à se mettre sous la dent. LHX Attack Chopper vous propose une série de vingt missions (cinq niveaux de difficulté) telles que l'attaque d'une base ennemie, la destruction de chars d'assaut ou encore l'escorte d'avions alliés.

Ces missions militaires ont pour décor des points militairement chauds de la planète : Proche-Orient, Sud-Est asiatique et Amérique latine. Les concepteurs

santes quand on apprend que ce fameux LHX n'est pas encore opérationnel ! Comment Electronic Arts, éditeur de cette simulation, a-t-il pu obtenir des informations ultra-confidentielles du



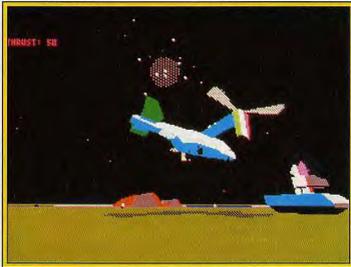
Paré pour le décollage.



La fonction zoom.



D'excellents graphismes sur PC.



Attaque de nuit, à basse altitude, d'un lanceur de missiles.



Lancement d'un missile.



Sus à l'ennemi !



Pendant le briefing.



La colonne de fumée témoigne de la force de frappe de l'Apache.

n'avaient visiblement pas prévu les récents bouleversements dans les pays de l'Est ! Quatre types d'hélicoptères, chacun ayant ses propres caractéristiques, sont sur le pied de guerre. Ce sont tous des modèles américains : Apache, Blackhawk, Osprey et LHX Attack Chopper. C'est ce dernier qui nous intéresse car le LHX est considéré comme l'arme la plus complète et la plus mortelle de l'aviation militaire américaine... dans un futur proche ! Les choses deviennent intéres-

santes quand on apprend que ce fameux LHX n'est pas encore opérationnel ! Comment Electronic Arts, éditeur de cette simulation, a-t-il pu obtenir des informations ultra-confidentielles du Pentagone sur cet appareil afin de les intégrer dans une simulation ? On parle bien de fuites mais rien ne transpire des murs d'Electronic Arts. Voilà de quoi rendre curieux le plus blasé des journalistes. Un saut chez Electronic Arts et me voilà devant un PC-Attack Chopper. C'est ce dernier qui nous intéresse car le LHX est considéré comme l'arme la plus complète et la plus mortelle de l'aviation militaire américaine... dans un futur proche ! Les choses deviennent intéres-

je prends de la note (je note que la maniabilité de l'appareil est excellente). Grâce à l'un des douze points de vues extérieurs, dont les possibilités dépassent celles des simulations actuelles (fabuleux effets visuels), je repère l'appareil. Le combat est immédiat et rapide et se termine par ma défaite.

Mes premières impressions se basent sur une prévention et doivent, de ce fait, être prises avec les réserves habituelles. LHX Attack Chopper offre ce que Gunship et 3D-Helicopter n'avaient pas, c'est-à-dire des points de vues extérieurs (lacune de Gunship), de superbes graphismes et animation (Gunship et 3D-Helicopter sont nettement dépassés). La sortie du jeu est prévue pour la fin mars sur PC. Des versions ST et Amiga pourraient voir le jour dans les mois à venir. Dany Boaluck

LOGICIELS SAVOIR D'ENSEIGNEMENT

Vous présente Ses éducatifs



Ce jeu éducatif, surtout à vocation géographique présente :
- Des cartes imprimées permettant des localisations précises
- Une documentation importante, variée et facile d'accès.
Sont représentés :
- 67 pays et 168 villes
- 2 jeux avec 256 questions dont la difficulté varie selon les renseignements donnés au départ



Participez à la découverte de l'Allemagne.
Sont représentés :
- 11 pays, 20 fleuves, 11 régions et 34 villes de R.F.A., 12 cantons et 20 villes de R.D.A.
- 30 villes de pays voisins.
Jeu avec 163 questions :
- 1 avec réponses en Allemand
- 1 avec réponses en Français



Participez à la découverte de l'Italie.
Sont représentés :
- 10 pays dont 2 voisins, 10 fleuves ou affluents, 20 régions, 8 lacs, 84 capitales de provinces, 9 villes voisines.
Jeu avec 181 questions :
- 1 avec réponses en Italien
- 1 avec réponses en Français



Participez à la découverte de l'Espagne.
Sont représentés :
- 6 pays, 11 fle., 11 fleuves, 18 régions, 58 villes espagnoles dont 62 capitales de provinces, 8 villes voisines.
Jeu avec 112 questions :
- 4 avec réponses en Espagnol
- 1 avec réponses en Français



Participez à la découverte des Îles Britanniques.
Programme réduit :
- Jeu avec 51 questions
- Programme complet : Jeu avec 238 questions (1 Module de 10 noms propres anglais ayant une traduction française, toutes les réponses sont demandées en anglais)



Apprenez les noms de 154 pays de notre planète, avec pour chacun la localisation de la capitale à superficie, la population et le produit national brut par habitant.
Admirez les 100 drapeaux nationaux dressés vous par l'ordinateur.
Afrique, Amérique, Asie, Océanie, Europe. Jeu sur les noms de 154 pays et ceux de 154 capitales.



Logiciel éducatif porté sur les régions de France, et une particulièrement sur une région.
Idéal pour l'éveil des enfants et pour les adultes des plus grands.
Toutes les régions de France sont disponibles.
Ce programme présente :
- La France, une des 22 régions et une partie éducation civique

PROCHAINEMENT ANATOMIE
Découvrez l'anatomie du corps humain, un passionnant panorama éducatif de la merveilleuse machine qu'est l'homme.
Circuits détaillés avec animations :
- Digestion
- Nutrition
- Squelette

Ces logiciels éducatifs sont disponibles sur :
Disquette AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128
Disquette THOMSON T08- T08D - T09 - T09+
Disquette PC 5"1/4 et 3"1/2
512 Ko minimum
C.G.A. - E.G.A. - V.G.A.

Ces logiciels sont distribués par :

I.D.I.
Internationale de Distribution Informatique

86 30 81 30

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

Sales Curve et Accolade Europe

De gros titres en préparation chez Sales Curve et Accolade. *Silkworm IV*, un shoot'em up, et *Gunboat* qui vous mènera au cœur du danger.

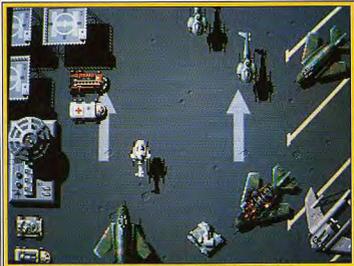
La société Sales Curve est peu connue du grand public. Pourtant certains de ses produits sont des Hits tels *Silkworm* (Tilt d'or du meilleur shoot'em up pour la version Amiga) et *Ninja Warriors* que les amateurs connaissent bien. Dirigé par une charmante jeune femme, Jane Cavanagh, Sales Curve était au départ une société prestataire de services (marketing). Les exigences de la profession l'ont graduellement amenée à avoir une structure d'une éditrice de jeux ! Sales Curve est distribué en France par Virgin. La qualité des jeux, notamment *Ninja Warriors* sur Amiga, nous a incité à voir de plus près leurs futurs produits. C'était une bonne idée ! Le prochain shoot'em up de Sales Curve est plus que prometteur ! Il est inspiré de *Silkworm*, mais le jeu propose tellement d'innovations par rapport à l'original qu'ils l'ont nommé... *Silkworm IV*.

Doté d'un scrolling (défilement) vertical et servi par de somptueux graphismes, *Silkworm IV* sera jouable à deux. L'un contrôle un hélicoptère tandis que l'autre pilote une jeep surmontée d'un ca-

non pivotant à 360 degrés. Il n'y aura... qu'un seul niveau comportant 250 écrans ! Il vous faudra environ une heure pour finir le jeu. Le même système de chargement continué, utilisé dans *Ninja Warriors*, sera repris. Autrement dit, à aucun moment, le jeu ne s'arrêtera ni ne se figera pour changer les séquences suivantes : ce sera de l'action non-stop ! La variété des décors a permis aux auteurs de placer des bases dans des lieux où le joueur-pilote de la jeep changera de moyen de locomotion. Selon le type de terrain, il troquera sa voiture contre un bateau ou un hélicoptère. La conception des décors est très originale. Normalement, le graphiste dessine, pour une forêt par exemple, des

blocs représentant des arbres qui sont ensuite assemblés pour créer le décor forestier. Dans *Silkworm IV*, le graphiste, dessine un arbre (un sprite) qu'il peut multiplier à volonté pour créer une forêt. L'effet est saisissant lorsque la jeep passe sous les arbres, on la voit à travers les feuilles ! Cette méthode prend beaucoup de place mémoire et la vitesse d'animation risque de s'en ressentir. Ronald Piekiet-Weeserik, le programmeur, m'a assuré qu'elle

Je termine avec deux produits Accolade. Non, Sales Curve n'est pas une filiale d'Accolade, ni l'inverse. Il se trouve que Jane Cavanagh est également à la tête d'Accolade Europe ! En fait, les deux sociétés utilisent des structures communes. Donc, les prochaines sorties sous ce label sont *Gunboat* et *Powerboat*. Ce dernier est une course de bateaux ultra-rapides (avec des graphismes vectoriels 3D, surfaces pléniées), très réaliste et assez prenante. Il



Notes l'excellente qualité des graphismes de *Silkworm IV* (Amiga).

sera fluide sur Amiga (sur ST ce sera moins évident) ! Bon, attendons la sortie du programme en juin/juillet (sur tous les formats) pour voir la bête ! J'ai également vu, en cours de développement sur Amiga et C64, une adaptation du coin-op nommé *Saint Dragon*. Nous y reviendrons dans un prochain Tilt.

sortira en avril sur PC, ST, Amiga et C64. *Gunboat* est une simulation militaire qui vous place aux commandes d'une vedette armée jusqu'aux dents. Vous devez patrouiller dans les fleuves et rivières du Viet-nam, de la Colombie et de Panama. Sa sortie est programmée pour mars sur PC.

Dany Boubaluck



Un sprite à la Battle Squadron.

Gunboat d'Accolade sera bientôt sur PC.



Transformez votre jeep en véhicule aquatique dans *Silkworm IV*.



ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC V. COMPATIBLES



AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

Centurion, Defender of Rome

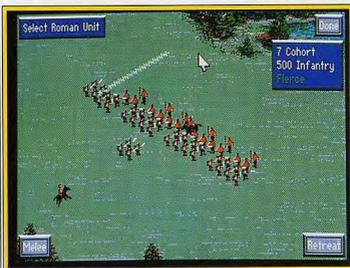
Ce logiciel, signé Electronic Arts, est un jeu de rôle/stratégie. Il vous propose de revivre le parcours d'un officier vers le glorieux titre d'Empereur de Rome.

« Je viens, je vois, je conquiers... » Grâce à cette devise très simple et très directe, Jules César devint l'un des plus grands conquérants qu'ait connus cette Terre. Avec *Centurion, Defender of Rome*, Electronic Arts vous propose de revivre le glorieux parcours de César. Le jeu retrace la montée au pouvoir de l'officier romain que vous incarnez. Cette ascension dans la plus forte armée de l'Europe de 275 avant J.-C. (bonjour l'anachronisme ! NDLR) ne se fera que si vous avez à la fois l'étoffe d'un stratège, d'un diplomate et d'un meneur d'hommes.

Centurion, Defender of Rome est un jeu de rôle/stratégie développé par Evan Robinson, Nicky Robinson et par Kellyn Beek, le créateur de *Defender of the Crown*. Les sorts de stratégie sont souvent trop complexes et nécessitent un long apprentissage pour tirer le maximum d'un système de jeu habituellement indigeste. Prenez encore, les combats sont lents et traités de façon abstraite (en général, c'est l'ordinateur qui les gère) et font fuir les joueurs qui aiment « voir ce qui se passe ». Rien de tel dans *Centurion*. Le joueur intervient dans tous les comparti-

ments du jeu et contrôle personnellement, s'il le désire, le déroulement des combats. Au départ, vous disposez de quelques troupes de fantassins. Les cavaliers ne sont pas disponibles dans un premier temps (ils sont trop coûteux). A partir de là, vous devez vous lancer dans des conquêtes qui sont d'excellents remplis pour gravir, au fil de vos victoires, les échelons de la hiérarchie romaine. Il vous faut donc partir en campagne vers des con-

les nations avoisinantes n'attendent qu'un relâchement de votre vigilance pour attaquer ! D'autre part, le peuple romain lui-même pose quelques problèmes. Son mécontentement à votre égard peut vous coûter les montées en grade tant convoitées. Quelques actes purement démagogiques peuvent vous sortir de ce mauvais pas. Organisez des jeux... si vous avez de l'argent ! Combats de gladiateurs, courses de chars sont au programme. La

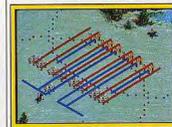


Affrontement contre une armée particulièrement bien entraînée.

trés barbares comme la Gaule ou la Grande-Bretagne. Les rencontres en terres inconnues sont nombreuses et donnent souvent lieu à des combats. Ainsi, vous pourrez piller allègrement ces pauvres barbares en cas de victoire. Ces actes belliqueux rapportent à la fois gloire militaire et richesse. L'argent, élément vital pour un homme de guerre, vous permet d'acquieser des cavaliers et même de disposer d'une flotte afin de semer la terreur et la mort en Méditerranée. Le stade suivant consiste à gérer les territoires conquis (prélèvements d'impôts, installation de bases, etc.), conquérir un pays n'est pas une mince tâche. En effet,

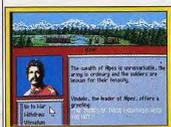


Décidez d'une tactique.



Visualisation de l'attaque.

encore, le joueur peut contrôler un personnage ou un char. La version que nous possédons tourne sur PC (CGA, MCGA, EGA, Tandy, VGA). Les possesseurs d'une carte sonore Adlib pourront apprécier les superbes bruitages (parait-il) qui meublent le jeu. Sortie prévue en mai. Des versions Amiga et C 64 suivront. Dany Boolauck



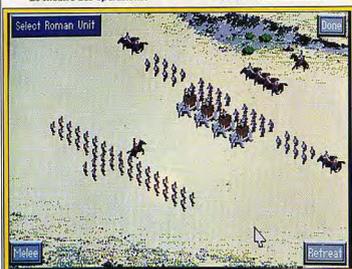
Dialogues avec un barbare.



Le théâtre des opérations.



Choix des commandes.



Pendant le combat, le joueur contrôle personnellement ses hommes.

AUCHAN HYPERS ACCROS: VISEZ LES PETITS PRIX

DU 1^{er} AU 30 AVRIL 1990



En cadeau ce mini C.D.



749^F

L'ensemble avec la console Sega.

Les jeux sont au programme, et Auchan freine ses prix sur la console Sega accompagnée de son accélérateur de tir (le rapid fire), de 2 manettes, d'un jeu et d'un mini-disque compact, le tout proposé à seulement 749 F.

Pour faire vos jeux ? Misez sur Auchan !

Auchan sponsor officiel du 2nd European Videogames Championship



AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

Dans la marmite de Domark

En considérant la variété des thèmes traités par les produits Domark, on peut parier que chacun y trouvera de quoi alimenter son glouton d'ordinateur. De l'aventure, de la stratégie, de l'action et de la réflexion, tout y est.

Beaucoup de titres en préparation chez Domark pour les mois à venir. Certains d'entre eux sont à surveiller de près, car ils possèdent un potentiel ludique indéfinissable. Commençons par *Cyberball* qui est une simulation sportive futuriste ! Il s'agit tout simplement d'un jeu directement inspiré du football américain (une sorte de rugby) dont les joueurs sont des robots ! Les règles sont quasiment identiques au sport national yankee. Chaque camp dispose de deux équipes, l'une offensive et l'autre défensive. Le jeu consiste à faire un touch-down, c'est à dire traverser, balle en main, la zone de buts du camp

adverse nommé *touchline*. Le programme vous offre des plans d'attaque et de défense dont le choix, ainsi que la bonne réalisation, déterminent vos chances de victoire. Tout se complique quand on sait que les robots peuvent être endommagés lors des



Une aventure en 3D.

ture servi par des graphismes vectoriels en 3D, surfaces pleines. Le peu que j'en ai vu m'a tout de suite plu. Exclusivement visuel, l'univers de *Castle Master* rappelle celui de *Dungeon Master*. Gagnons que les aventuriers se lanceront à corps perdu dans la chasse aux esprits que propose le jeu. Sortie sur ST et Amiga en avril. Une version PC est prévue. En ce qui concerne l'adaptation du coin-op nommé *Klax*, nous l'attendons avec impatience. J'ai



Cyberball, un jeu d'action/stratégie (Amiga).

pu y jouer sur la version arcade. On n'en décroche plus ! Même s'il s'agit d'aligner des briques comme dans *Tetris*, *Klax* ne tombe absolument pas dans le remake. Un tapis roulant transporté des briques que vous devez prendre à l'aide d'une plaque à bascule. Vous devez récupérer toutes les briques et les faire tom-



Choix des tactiques (ST).

bots. Ce jeu d'arcade se pratique en solo ou à deux en mode simultané. Les Reptiles, de vils extraterrestres, ont kidnappés des scientifiques et notamment le professeur Sarah Bellum. Le jeu consiste à explorer les différents niveaux des usines situées sur la planète X. Des hordes de robots vous harcèlent pendant que vous libérez les otages. L'unique mode de communication entre les robots et vous, ce sont les décharges de canon-laser ! On retrouve les ingrédients classiques du jeu d'arcade avec des bonus et autres cristaux énergétiques. La sortie de ce logiciel est prévue sur tous les formats en mai. Nous vous donnerons plus de détails dans les tests qui paraîtront dès l'arrivée de ce jeu. Dany Booklauc



Escape from the Planet...



... of the Robot Monsters (ST).

ber dans un bac selon une configuration ou un quota précise au début de chaque niveau. Le joueur peut entasser jusqu'à cinq briques sur sa plaque ou même les rejeter sur le tapis roulant (mais elles reviennent vite !). Ce jeu extrêmement prenant sortira vraisemblablement sur tous les formats en avril. Terminons ce tour d'horizon avec *Espace from the Planet of the Robot Monster* qui veut dire Évasion de la planète des monstres ro-

...maintenant, découvrez la 1^{ère} double simulation!

TENNIS



DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : DE 199 à 249 F SELON MACHINES.

- UN REALISME JAMAIS ATTEINT
- Des animations et un environnement sonore exceptionnel.
 - Un double écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1^{er} plan.
 - TOUS LES COUPS DE TENNIS SONT PRÉSENTS.
 - Tous les effets : lift, coupé et plat.
 - TOUS LES TYPES DE LEU
 - simple, double, entièrement
 - match, quadruple, tournoi, coupe DAVIS
 - 1 ou 2 joueurs.
 - suite d'un match paramétrable
 - adversaires vraiment différents.
 - 1 éditeur agissant de créer son même set d'adversaires.

36 15 LOIS, des jeux, des idées, des milliers de cadeaux à gagner



LORICIEL

81, rue de la Procession 92500 RUELLY - (1) 47 52 18 18



TILT Auchan

FINALES RÉGIONALES
mercredi 9 mai 1990 Dans chacun des 4 magasins
5 chèques de 1 000 francs

FINALE NATIONALE
samedi 27 octobre 1990 au Salon de la Micro
1^{er} prix : 1 chèque de 10 000 francs / 2^e prix : 1 chèque de 5 000 francs
3^e prix : 1 chèque de 2 500 francs / 4^e et 5^e prix : 1 chèque de 1 250 francs
du 6^e au 20^e prix : 1 bon d'achat de 500 francs
dans les hypermarchés AUCHAN.

FINALE EUROPÉENNE
dimanche 28 octobre 1990 au Salon de la Micro
SURPRISE

LE 2ND EUROPEAN VIDEOGAMES CHAMPIONSHIP CONTINUE !

Dans toute la France en avril, les hypermarchés AUCHAN vous attendent pour la première phase éliminatoire du 2nd European Videogames Championship.

Entraînez-vous sur les logiciels sélectionnés pour chaque machine et inscrivez-vous au rayon photo micro-informatique de l'hypermarché AUCHAN le plus proche de chez vous. Les éliminatoires auront lieu de 9 h à 12 h et de 14 h à 18 h au jour indiqué pour chaque magasin dans le tableau ci-dessous.

Sur ATARI STE vous jouerez avec SILKWORM de Virgin Loisirs
sur AMIGA 500 vous jouerez avec PINBALL MAGIC de Loriciel,
sur AMSTRAD CPC 6128 vous jouerez avec P47 de Microprose,
sur console SEGA vous jouerez avec ALTERED BEAST
de Virgin Loisirs,
et sur console NINTENDO vous jouerez avec TROJAN de Capcom.

Dans chaque magasin le meilleur joueur par machine sera sélectionné pour les finales régionales qui auront lieu le 9 mai 1990 dans les 4 hypermarchés AUCHAN de Villeneuve d'Ascq, Bordeaux Le Lac, Avignon et La Défense.

Ces finales régionales détermineront les 4 meilleurs joueurs par machine qui s'affronteront le samedi 27 octobre 1990 lors de la finale nationale sur le stand TILT au Salon de la Micro.

Pour ne pas rater les éliminatoires

Région	Localisation du magasin	CP	Ville	Adresse	Date
Nord	Lanterme	59760	Grande Synthé	RN 40	29 mars
	Ligne	59330	Roubaertin	Centre 1 Les Cabanis RN 52	31 mars
	Roubaix	59223	Roubaix	Boulevard d'Hallem	4 avril
	Leers	59115	Leers	Rue Pierre Calvaux	11 avril
	Béthune	62300	Béthune	Centre Col La Ronde, Rue Dr Drouot RN 42	18 avril 25 avril
Paris et nive grande couronne	Ménil	77200	Cesson	RN 5 Centre Lal Bousmard	29 mars
	Fontenay sous Bois	94120	Fontenay sous Bois	Avenue du Maréchal Lech	4 avril
	Bretigny sur Orge	91280	Bretigny sur Orge	Chemin Départemental 19	11 avril
	Plaisir les Cluses	79730	Plaisir les Cluses	Départementale 163	18 avril
Le Havre	76600	Le Havre	ZAC du Mont Gaudry	25 avril	
Grand Ouest	Bordeaux Le Lac	33000	Bordeaux	Quartier du Lac	4 avril
	Le Mans	72000	Le Mans	RN 108	18 avril
Grand Sud Est	Montargis	13500	Montargis	ZAC de Carro Poulis	29 mars
	St Estève Centre 2	42000	St Estève	Rue Alexandre Poiseul	4 avril
	Pierrefort	69028	Pierrefort	RN 7 - Max Galin	11 avril
	Nice	06340	La Trinité Victor	Centre Cal de la Trinité	18 avril
	Alençon	78300	La Balme de Sillings	21 de la Manducière	25 avril
	St Estève Villars	42900	Villars	Montvay	25 avril

Un salon peut en cacher un autre

Le PC Forum, c'est pour les professionnels ! Cet adage ignore la présence d'Atari, de Commodore et autres représentants des microloisirs dans un salon où l'amateur de micro familiale ne perd pas son temps.

Événement désormais classique de début d'année, le PC Forum s'est tenu du 13 au 16 janvier à Paris, au Parc des expositions de la porte de Versailles. Nombre de sociétés prestigieuses était présentes telles IBM, Compaq, Microsoft, Hewlett Packard et d'autres. La venue en masse de ces exposants démontre avec maestria le rôle de plus en plus important pris par cette manifestation. Elle est purement et simplement en passe de damer le pion au Siboc de septembre (qui, selon certains, est déjà mort) et risque de faire du tort au Siboc de printemps. Une chose est en tout cas certaine : ce dernier satisfait de moins en moins. Les visiteurs le trouvent trop éloigné de Paris et les nouveautés y sont plutôt rares. Les exposants estiment, quant à eux, qu'il y a vraiment trop de monde et qu'il est difficile de faire un travail efficace dans ces conditions. Dans ce contexte, l'événement du PC Forum apparaît completé tout du moins en matière de micro sérieuse.

Et le Tiltman dans tout ça ?

Il est vrai que l'amateur de micro familiale est un peu déçu par ce salon. Certes, les axes sont progressés et agréables, les intervenants et sympathiques, l'organisation irréprochable. Mais, on n'a pas grand-chose à se mettre sous la dent... Signalons toutefois la présence de firmes d'importance en matière de micro ludique : Amstrad, Atari, Commodore, Micro Application, Infogrames et Innelec. Le stand de la filiale française de la société d'Alan Michael Sugar était au second étage, exilée dans un coin sombre. Sur le stand la gamme PC 2000 et quelques PCW. Pas un CPC à l'horizon ! Les produits présentés vont de la solution de gestion au pro-

gramme de paye et tout cela n'est pas le fruit d'un laps de temps. L'impression qu'Amstrad fait une pose afin de définir son futur possible. Attention toutefois, car en micro les choses vont très vite et les concurrents n'attendront pas !

pose d'un lecteur de disquette de 3 pouces et demi ainsi que d'un disque dur de 30 Mo ! Tout cela est



Portfolio/PC 4 : ça communique !

Commodore

C'est sur fond de départ de son responsable, Franck Lanne, que la filiale française de Commodore expose au PC Forum. Ne pas connaître le nom de son successeur ne semble pas cependant ébranler une équipe visiblement confiante en l'avenir. Désormais, Commodore France réalise 40 % de ses ventes sur PC et 60 % sur Amiga et autres 8 bits. L'objectif d'équilibre entre familial et professionnel est presque atteint. Cela explique les efforts effectués de Commodore dans l'univers Ms-Dos. La venue du PC 60 III (un compatible à base de 386 à 25 MHz) le montre bien, de même que la baisse de prix du PC 50 III à base de 386 SX. Toutefois, ces machines, sérieuses et coûteuses pour l'amateur de microcolisirs, n'ont pas retenu notre attention outre mesure. Du reste, les applications vidéo sur Amiga 2000 n'ont plus Home Office mais bien nos Mesures. Nous sommes bien loin des *Plus One* (une Mega STI avec

proposé à 8 990 F TTC sans écran et sans souris. C'est grosso modo dans les prix du marché et a priori, seul les Taïwanais font mieux pour le moment. Mais ils ne sont pas forcément en mesure d'assurer le service qu'une société comme Atari peut fournir. Tous les jours dans l'univers PC, Atari met en avant son Portfolio. Des applications spécifiques sont présentées sur le stand : calculatrice scientifique et financière, module de saisie de code barre, liaison télématique, et autre. Tout cela renforce l'attrait de cet ordinateur qui, visiblement, séduit bien des utilisateurs. En ce qui concerne la gamme ST, signalons la baisse de prix de l'offre Mega Page. Nous sommes de base (un Mega STI avec

moniteur monochrome plus traitement de texte et logiciel de mise en page) passé à 4 990 F TTC. Présenté en catimini par Atari, le Stacy semble mis en suspens pour le moment. Il arrive au compte-gouttes car la société mère s'est aperçue de son insuffisance en autonomie. Une solution devrait être trouvée d'ici peu. En attendant, Atari présente donc le Stacy, comme un micro transportable. Deux choses n'ont frappé sur cette machine : la qualité de l'écran LCD ainsi que le touché très agréable du clavier. S'il pouvait être monté en standard sur le reste de la gamme ! Enfin, pas de nouvelles pour l'instant du TT (le ST à base de 68030) mais nous devrions en savoir un peu plus d'ici peu.

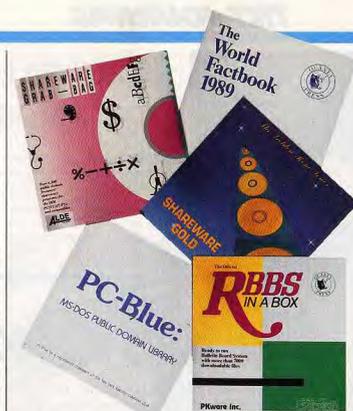
cerne les rumeurs, il apparaît certain que l'Amiga 3000 vera bientôt le jour. Selon toute vraisemblance, il sera présenté au début de l'année suivante même un peu plus tôt. Enfin, en ce qui concerne la console à base de CD ROM et d'Amiga, le non comment est de règle. Disons qu'il n'existe très peu et que rares sont les chanceux qui ont pu la toucher du doigt. Patience donc...

Micro Application

Éditeur de livres mais aussi de logiciels (notamment la gamme GFA), Micro Application affiche une belle santé. Son patron, Philippe Olivier, pense toutefois à l'avenir. Ainsi, des ouvrages sur Macintosh pourraient ainsi être édités. Il est vrai que ce marché est loin d'être négligeable. En revanche, des opérations comme l'ouvrage sur Steve Jobs ou encore celui sur Microsoft sont plus ponctuelles et ne définissent pas une politique déterminée à long terme. Micro Application a eu une occasion à saisir ! En matière de nouveautés, signalons tout de même la venue de divers ouvrages destinés aux possesseurs de PC et compatibles (le Grand Livre du disque dur, Transferts et conversions de données sur PC, le Grand Livre de word 5, etc.). D'autre part, une nouvelle édition du *Livre de Flight Simulator 3* est parue. Elle comprend un livret complémentaire d'une quarantaine de pages qui aborde la version 4 du logiciel et expose les nouvelles fonctions et possibilités offertes.

Innelec

Distributeur bien connu de logiciels de jeux mais aussi de produits éducatifs, Innelec compte dans sa gamme, les lecteurs de disquette Cumana pour Atari, Amiga, PC/PS et compatibles ainsi qu'Amstrad PC 2000 sont ainsi distribués en exclusivité par Innelec. Nous ne pouvons vous fournir pour le moment les prix publics de ces produits. Autre domaine où ce distributeur poursuit



avec accès à une base de données statistique et événementielle regroupant des informations sur pratiquement tous les pays avec

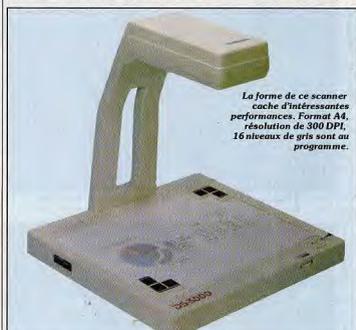
ses efforts, les mémoires optiques. On connaît le *CD Game Pack* de Codemaster sur Commodore 64 : sa venue sur Amstrad CPC est annoncée. A suivre de près donc. Mais, Innelec se concentre surtout sur les CD ROM et propose une dizaine de disques. Pour un peu moins de 800 F TTC, le « C + CD ROM propose un ensemble de programmes écrits en C. Divers langages ont été utilisés (microsoft, aztec, latice, etc.) mais peu importe puisque l'on accède directement aux sources. Dans le même ordre d'idées, le disque *Shareware Grab* regroupe plus de 300 logiciels du domaine public. Jeux, finances, bureautique et éducation sont les principaux domaines abordés par ce disque proposé à un peu moins de 1 000 F. Les *Shareware Gold* et *Software du jour* sont comparables. Toutefois leurs prix sont plus mesurés : respectivement 800 et 500 F. Pour l'anecdote citons aussi le disque *CIA World Factbook*. Pour 1 000 F, vous

Distributeur important, Innelec s'intéresse de très près au CD ROM et s'attaque aux faiblesses de ce support : le manque de titres et le prix trop élevé des disques. Il veut lui donner une nouvelle jeunesse ?

CD 430 de Chiron proposé à un prix compétitif : un peu moins de 7 000 F TTC. Ce modèle ressemble comme un frère à celui d'Atari et, comme ce dernier, leur fait des CD audio classiques.

Infogrames et les autres

Last but not least, Infogrames est en fait le seul éditeur ludique présent au PC Forum. Les produits présentés sont connus : *North and South*, *Drakhren*, *Tin Tin* et *Sim City*. Pour Infogrames, il s'agit en fait de prendre contact avec ce salon très professionnel. L'expérience est-elle négative ? Il semble que non puisqu'elle leur a permis de passer en un marché différent, de prendre contact avec des personnes différentes. Autre éditeur connu de nos lecteurs, Hatter Logiciels présentait au PC Forum, divers produits dont un à particulièrement retenu notre attention : le *Bescherelle électronique*. Ce pro-



La forme de ce scanner cache d'intéressantes performances. Format A4, résolution de 300 DPI, 16 niveaux de gris sont au programme.

en plus diverses cartes du monde. Et bien entendu, vous avez, avec ce disque, le plaisir de compiler des informations regroupées par la CIA. Ce n'est pas rien ! Bien entendu, le CD ROM dont nous venons de vous entretenir son prévus pour PC et compatibles. Reste le problème du lecteur. Signalons l'existence du modèle

gramme pour PC et compatibles est la version informatisée du plus connu des recueils de conjugaison. Très simplement, toute forme de conjugaison (forme active, passive et pronominales) quel que soit le temps) sur 1 200 verbes et plus d'un million de formes verbales, dixit Hatter. Son prix, près de 500 F, le rend relative-



Chiron CDS 430 : le lecteur CD ROM sur PC enfin accessible.



La 120 D+ : le best-seller Citizen change et devient plus performant.

ment accessible d'autant plus qu'il est livré avec un Bescherelle 3+ la grammaire pour tous.

En matière de périphériques, soulignons l'existence du DS 3000. Ce scanner Chinon au format A4 pour PC offre une résolution de 300 points par pouce avec 16 niveaux de gris. Il se connecte par le biais de la RS 232 ou bien par une carte d'interface parallèle. Ses performances sont très convaincantes et il dispose d'un logiciel simple d'utilisation. Il est proposé aux alentours de 7 000 F. Enfin, Star et Citizen poursuivent leur lutte sur le mar-

ché des petites imprimantes. L'un à coup de LC 10 II, l'autre avec sa 120 D+. Elles sont toutes deux proposées à moins de 3 000 F HT et sont spécialement destinées aux utilisateurs personnels.

Certes, le PC Forum n'est pas forcément l'endroit rêvé pour trouver le dernier jeu Ocean, FTL ou Ubi. Il est toutefois intéressant à plus d'un titre car, comme tout salon, il amène son cortège de nouveautés et certaines entrent tout à fait dans le cadre des préoccupations des amateurs de microloisirs. Mathieu Brisou

Les graphistes du mois

Pas moins de trois concurrents ont été sélectionnés ce mois-ci pour participer à notre concours Les Graphistes du mois. Parmi les œuvres reçues, le choix n'a pas été simple. Voici leurs réalisations.



Arnaud Gaucher l'emporte avec deux dessins réalisés sur A500...



... à l'aide de Deluxe Paint 3, Photon Paint 2 et Dipaint 3.



Mals, Xavier Leroy et son Starfighter créé sur Amiga 500...



... et Merveuse Malki sur Atari ST ne démentent pas pour autant.

Les consoles nouvelles s'exposent

Elles seront officiellement disponibles en septembre. Elles, ce sont les nouvelles consoles venues de l'Empire du Soleil-Levant. AHL les a découvertes au Salon du jouet, à deux pas de Paris.



Le Game Boy : sortie en septembre.

Les consoles de jeu genre Nintendo ou Sega, ne se trouvent pas seulement dans les boutiques spécialisées, mais aussi dans les magasins de jouets où sont réalisées une part importante des ventes. D'où leur présence au Salon du jouet.

Distributeur de la console Nintendo, Bandai occupait un grand stand fort bien agencé, avec de nombreux écrans sur lesquels on pouvait découvrir plusieurs nouveautés. On remarquait notamment de petites merveilles comme Tetris, Simon's Quest (la suite de Castlevania, Tilt d'or 89), Turtles Ninjas et Goal, une simulation de foot assez extraordinaire. Parmi les titres annoncés pour cette année, on trouve de nombreux jeux d'arcade très connus : Bionic Commando, Double Dragon II, Solomon's Key, Bubble Bobble, Ristar et Paper Boy. Sont également annoncés Batman, de nouveaux jeux de golf et de tennis, ainsi que la suite de The Legend of Zelda, qui s'intitule The Adventure of Link.

La confiance régnait au stand Nintendo : la console a réalisé d'excellentes ventes en France cette année. Bandai annonce que le rapport des forces entre Sega et Nintendo en France a basculé cette année et avance le chiffre de 70 % pour Nintendo contre 30 % pour Sega. Attention toutefois : ce chiffre reste à vérifier... D'autre part, c'est maintenant officiel, le Game Boy sortira en septembre dans notre pays. Cette console portable sera vendue avec Tetris, à un prix qui devrait se situer entre 600 et 700 F. Le prix des jeux devrait tourner aux alentours de 200 F. La console Sega était bien représentée sur le stand de son importateur. En dépit de la prochaine sortie de la Megadrive, Virgin ne compte en aucune façon abandonner cette console, qui continue à bien se vendre et de nombreuses nouveautés sont attendues très prochainement. En outre, une console de poche Sega devrait arriver dans notre

pays courant 1991. Disposant d'un écran couleur, elle utilise les cartouches du Sega Master System. Mais bien sûr, tous les regards étaient braqués sur la Megadrive qui trônait sur un piédestal. Très attendue, cette console sortira en France au mois de septembre et une bonne vingtaine de jeux, tous plus beaux les uns que les autres, seront alors disponibles. D'autre part, un adaptateur permettant de passer les cartouches 8 bits sur la Mega-

celui de Visuel plus. La présence du CD ROM, qui accompagne le PC Engine, était fort remarquable et il est important de signaler que cette console est désormais disponible avec les couleurs d'origine. Après ce salon, une chose semble certaine : la rentrée sera chaude, avec la sortie de trois nouvelles consoles en septembre. Voilà de bien jolis jouets ! Alain Hughes-Lacour

NES made in CEE

Société nipponne presque centenaire, Nintendo n'a plus grand-chose à voir avec ce qu'elle était au début. L'activité originelle de la firme était en effet la fabrication et la commercialisation de jeux de cartes ! Toutefois, et les Européens sont bien placés pour le savoir, il existe une limite à l'extension de la firme : ses capacités de production. Ainsi, le Game Boy n'est toujours pas officiellement distribué en Europe. Ceci est, semble-t-il, une conséquence des limites de l'outil industriel ne pouvant répondre à la demande plutôt qu'à une politique clairement établie par les éminences grises de la firme. Afin de pallier ce retard, Nintendo a décidé d'implanter une unité de production de consoles en RFA, et de mettre en place une structure destinée à appuyer outre-Rhin la distribution des produits Nintendo et notamment de la Game Boy. Aux dires du directeur de Nintendo, M. Arakawa, ceci se fera de manière harmonieuse avec Biengenhardt GmbH, actuel importateur Nintendo pour la RFA. Les implications de ces décisions sont évidentes pour nos amis germaniques mais qu'en est-il pour le reste de l'Europe ? Seul l'auteur pourra nous en apprendre plus à ce sujet...

Mathieu Brisou



Le pocket Nintendo : made in RFA !

Silicon Beach : vendu !

Les rares véritables amateurs de micro, ceux qui, de temps en temps, lèvent le nez de leur écran et lâchent leur joystick histoire de respirer un peu, connaissent certainement Aldus. Pionnier des applications personnelles destinées aux entreprises, cet éditeur basé à Seattle aux États-Unis est le créateur de Page Maker et donc l'inventeur de la mise en page assistée par ordinateur. Les pionniers sont rares, surtout en ce qui concerne des logiciels, mais Aldus en fait incontestablement partie. Tout cela pour dire que cet éditeur vient d'annoncer son intention d'acquérir Silicon Beach par le biais d'échange d'actions. Après cet accord, cet éditeur de divers utilitaires sur Macintosh

(Super Paint, Super Card, Digital Darkroom et autres) mais aussi de logiciels qui concourent leur heure de gloire sur Mac devrait cesser toute production en matière de micro logiciel. Bien que son activité en ce domaine soit très limitée depuis quelques temps déjà, cette nouvelle tristère nombre d'amateurs de manettes de jeux et de Mac. D'autant plus qu'il n'existe à priori pas de raison valable à cette décision. Enfin, si ce n'est le besoin de respectabilité d'Aldus. On peut, il est vrai, difficilement toucher deux publics. Bref, Aldus a choisi entre les coutumes trop riches et les jeunes usés... Espérons que ce type d'opération ne se multipliera pas trop ! Mathieu Brisou

Livres et Micros

Microsoft, les nouveaux magiciens



Pour le sens commun, Apple est le bébé de Steve Jobs et Microsoft celui de Bill Gates. L'histoire de Microsoft présente en effet de nombreuses analogies avec le fameux fabricant de micro-ordinateurs. Partir presque de rien (comme Apple), Microsoft est devenu en quinze ans le géant mondial de l'édition de logiciels pour micro (plus de 900 millions de dollars de chiffre d'affaires). Outre la création d'un basic pour l'Altair, ou l'élaboration de Presentation Manager pour OS/2 ou

le développement de Ms-Dos pour IBM, Daniel Ichbiah nous fait découvrir certains aspects inconnus de la personnalité de Bill Gates. Un des plus jeunes milliardaires de la planète. Au-delà de la simple réussite d'un homme ou d'une entreprise, c'est toute la culture techno-pop qui accompagne la micro depuis sa naissance qui vous est ainsi révélée. Un excellent ouvrage (Microsoft, les nouveaux magiciens de Daniel Ichbiah : éditions Micro application). Eric Caberia

L'indispensable pour la micro-édition

(pour PC/Macintosh/ST/Amiga)

La PAO (Publication Assistée par ordinateur) s'est taillée une belle place dans le domaine de l'écriture sur micro depuis son apparition, en 1985. La micro-édition qui, à l'origine, n'existait que sur Mac avec Page Maker, s'est démocratisée passant avec d'autres machines et logiciels. D'où une certaine confusion à l'heure des coûts d'autant plus que la fourchette des prix peut aller de 10 000 F à 150 000 F. Contrairement aux classiques traitements de texte, ne s'imprime pas mettre en page qui veut, une solide formation s'im-



pose. Le monde de la micro-édition dispose de son propre vocabulaire. Aussi le livre se propose de faire une présentation par ordre alphabétique des termes les plus utilisés par les typographes. Un panorama des principaux logiciels, micros et périphériques de micro-édition est aussi proposé. L'aspect trop « dictionnaire » du livre n'est malheureusement pas très plaisant. Il est dommage, d'autre part, que les auteurs ne se soient davantage attachés à l'utilisation pratique des logiciels de PAO plutôt que de s'obstiner à présenter des termes que la majorité des utilisateurs risquent de ne pas apprendre (l'indispensable pour la micro-édition, de Virga J.P., éditions Marabout).

MIDI, musique et séquenceurs

(pour Atari ST et STE)

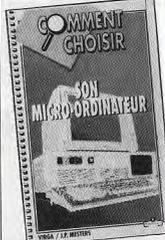
L'Atari ST s'est assuré une confortable réputation dans le monde de la musique. C'est pourtant l'un des domaines d'application de cette machine qui demeure le plus obscur. En effet, nombreux sont ceux qui se sont déjà demandé ce qu'était une interface MIDI, ce qu'était le pilotage d'instruments, bref, en quoi la norme MIDI peut-être d'une aide pour la création musicale ? Ce livre, agrémenté de nombreuses pages graphiques issues du ST, vous permet de résoudre toutes ces difficiles questions en abordant aussi les autres systèmes de séquençage et d'enregistrement avec un séquenceur ou la synchronisation SMPTE. Des astuces vous sont aussi proposées sous la forme de schémas de con-

nexion ou de programmation d'un séquenceur en basic. Le livre peut aussi servir de précieux aide-mémoire pour l'utilisation des principaux logiciels MIDI (Pro 24, Cubase, Notator). En définitive, un livre complet, agréablement de nombreux schémas et exemples d'utilisation qui ne laisse pas insensible aucun musico (MIDI, musique et séquenceurs, de Raff Nedlich ; éditions Micro Application ; prix : 99 F).

Eric Caberia

Comment choisir son micro-ordinateur

L'achat d'un micro-ordinateur est toujours l'objet de longues (autant qu'inutiles) cogitations pour les néophytes. Comment un débutant peut-il en effet ne pas avoir le tournis devant les différents standards de machines, les multiples applications qu'elles sont censées faire, l'immense variété des périphériques. Pour échapper aux sirènes souvent mortelles (pour le porte-monnaie) des publicités, l'utilisateur doit cerner la réalité de ses besoins, et choisir l'ordinateur et les logiciels les plus aptes à les satisfaire (ce qui n'est pas une mince affaire). Cet ouvrage propose donc un tour d'horizon complet du monde et peu fouillis de la micro. L'acquisition est abordé avec un vocabu-



laire simple et accessible, on apprend ainsi à différencier un port Centronics d'une série sortie, la dimension logique n'est pas le sens de côté, puisqu'entre autres, une présentation de la PAO (publication assistée par ordinateur) et de MAO (musique assistée par ordinateur) est proposée, ac-

compagnée des coûts des différentes configurations de machines et programmes pour ces applications. Ce livre très riche constitue un outil indispensable pour les débutants. Il offrira également une mine de renseignements aux utilisateurs plus avertis (Comment choisir son micro-ordinateur, de Virga J.P., Mestres ; éditions Marabout). Eric Caberia

Explosantes fixes

Il ne sera pas question ici de musique contemporaine et encore un album d'histoires extraordinaires que n'auraient sans doute pas ignorés Edgar A. Poe ou H. P. Lovecraft.



Seconde lecture. Neekibo, premier tome des aventures de Julien Bolsvert, jeune homme de bonne famille. Il abandonne un confort douillet pour se précipiter dans un tourbillon africain où l'amour va le cueillir au creux de mille dangers dans un environnement étrange. Partir pour surveiller le déplacement d'une tribu, il sera bousculé au terme d'une équipée dont il ne sortira pas indemne. Finalement, il apprendra que sa mission humanitaire cachait une basse combine aux effets pestilentiels. Neekibo mérite plus qu'un détour, autant pour son dessin très maîtrisé que pour le scénario digne des meilleurs auteurs. Autres lieux, autres métrés. Elektra, fille très sage d'un ambassadeur, rencontre à l'université Matt Murdoch, aveugle depuis un accident et doué de pouvoirs hors de l'ordinaire. Après quatre volumes, Frank Miller donne la genèse de son personnage, la teuse-ninja qui se retrouve avec



historico-documentaires. Au total un album d'histoires extraordinaires que n'auraient sans doute pas ignorés Edgar A. Poe ou H. P. Lovecraft. Seconde lecture. Neekibo, premier tome des aventures de Julien Bolsvert, jeune homme de bonne famille. Il abandonne un confort douillet pour se précipiter dans un tourbillon africain où l'amour va le cueillir au creux de mille dangers dans un environnement étrange. Partir pour surveiller le déplacement d'une tribu, il sera bousculé au terme d'une équipée dont il ne sortira pas indemne. Finalement, il apprendra que sa mission humanitaire cachait une basse combine aux effets pestilentiels. Neekibo mérite plus qu'un détour, autant pour son dessin très maîtrisé que pour le scénario digne des meilleurs auteurs.



prises avec l'ex-titulaire devenu Daredevil. Fouillé et éblouissant dans les épisodes précédents, le graphisme plus conventionnel de la saga des origines est celui des Marvel tel Spiderman. Donc plutôt pour amateurs de comics saucés US années cinquante, les autres peuvent s'en passer. Petit cadeau à retardement, les Pres Nobis, pour ceux qui ne supportent ni les boules, ni les bûches. Au-delà des conventions, volés des histoires grimées de barbus ignobles ou farfelus et de recevables peu enclins à gôter les coutumes festives et conviviales de rigueur. Sans



doute la meilleure somme sur une fête désuète ou le jubilaire coûte des débordements peu agréables. Un présent rigolo pour les adeptes de la dérision. Pour finir, une production de l'école des Beaux-Arts d'Angoulême qui se consacre exclusivement à la BD. Tous les auteurs des Enfants du Nil ne trouveront sans doute pas leur place au sein de la galaxie graphico-littéraire, pourtant ce kaléidoscope révèle des talents. Parmi ces histoires courtes de trois à sept pages, j'ai retenu la révérie érotique d'une femme lascive, et l'adaptation d'un roman japonais. La

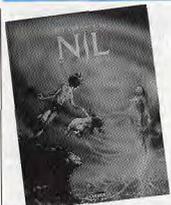
Vie est un rêve sonore, beau comme un film en noir et blanc. Si le cœur vous en dit, précisons que les auteurs avouent de dix-neuf à vingt-deux ans et je gage que la fréquentation d'univers mystérieux et d'énigmes complexes vous donnera envie d'exercer vos talents

ATTACK CHOPPER

FLY THE HELICOPTER OF THE FUTURE.

Coming soon to your PC.

ELECTRONIC ARTS



quelques semaines après la grand-messe d'Angoulême (Entre-Chats, Neekibo, Elektra Saga tome 1, Les Pires Noëls, Les Enfants du Nil sont publiés par Guy Delcourt Production).

Jean-Pierre Steun

Les ordinateurs et leurs secrets



C'est sous forme de cinquante questions/réponses que ce livre se propose de vous faire pé-

Supercharger Amiga

Emulateur PC compatible avec l'ensemble de la gamme Atari ST/STE. Supercharger est en cours d'adaptation sur Amiga. D'après son importateur en France, il devrait arriver sur notre marché au plus tôt au début de l'été 1990. A priori, ses performances seraient équivalentes à celle de la version ST si ce n'est mieux. La version que nous connaissons sur Atari offre une vitesse de traitement située entre celle d'un XT et d'un AT. Le standard graphique émulé est, pour sa part, le CGA, et l'ensemble des périphériques ST sont directe-

ment dans l'univers des souris et des puces. L'auteur, dans un langage simple et efficace, s'adresse aux débutants en parlant des notions de base et même de l'histoire des ordinateurs. Illes est d'un grand nombre de photos couleurs, le livre se lit facilement et aborde des problèmes originaux (l'aut-il avoir peur des ordinateurs ?) Un excellent ouvrage de vulgarisation pour les jeunes venant d'acquies un micro. Educatif et plaisant (les Ordinateurs et leurs secrets de Serge Pout Laus ; éditions Nathan).

Eric Cabilia

Amiga : trucs et astuces

La nouvelle édition des Trucs et Astuces pour Amiga, a été entièrement réactualisée. Vous y découvrez, entre autres, les nouvelles commandes du Workbench 1.3, mais aussi comment détecter le virus, personnaliser le kickstart pour les possesseurs d'un Amiga 1000, améliorer le basic au moyen de ColorCyle et de la désactivation de la souris ou encore comment désactiver la cache-RAM et les lecteurs de disquettes externes qui peuvent poser problème avec certains logiciels de jeu. L'ensemble est clair et contient de nombreux programmes et routines divers, sans compter un certain nombre d'astuces simples mais auxquelles il faut penser. Vous pouvez d'ailleurs éviter la fastidieuse étape de frappe des programmes grâce à la version avec disquette (Edition Micro Application, prix : 5 et 6 € spécialement pour l'exposition, il est le support et l'acteur d'un film où sa trame et celle de l'ordinateur se côtoient et se mélangent en un scénario fantastique, au gré de l'exploration précautionneuse, puis hardie, que mène un enfant. C'est ici que l'instrument informatique intervient comme un partenaire actif, médium dédoublé de neutralité, relayé par la vidéo. Préambule et point d'orgue, cette étape est peut-être la plus magique si on accepte simplement d'observer, en allant de l'écran au tapis et réciproquement. Passé la porte commence un parcours où le visiteur va s'acclimater à l'univers des pixels. D'abord sur un mur de cubes blancs et noirs, puis à l'aide d'une souris qu'il déplace sur des repères chiffrés. Vient ensuite un chemin de graminées ponctués de dominos géants aux vertus structurantes et ludiques, avant de nouveaux écrans chargés de dessins à colorier, de portraits-robots d'un digitalomaton ou traités sa propre



Supercharger en version ST, ment gérés. En outre, on s'attend à une compatibilité avec l'ensemble de la gamme Amiga. M. B.

Harricana 90

Vous le savez certainement, Lortiel sponsorise un équipage en route dans l'Harricana — un raid international dans le Grand Nord canadien. Toutefois, Lortiel va plus loin que la simple opération de sponsoring puisque Laurant Weil, président-directeur général de cette société, fait partie de l'équipe. Il pilote un moteur et s'est préparé activement au voyage comme on peut le voir sur le document publié ici. Nous lui souhaitons bien du courage pour ce raid hors du commun. M. B.



Laurant Weil de la tige... sur le raid hors du commun. M. B.

A la découverte du pixel

Comment découvrir les pixels lorsqu'on est un enfant ? Le centre Pompidou, grâce à des logiciels conçus spécialement, a tenté de répondre à cette vaste question.

L'Atelier des enfants est un petit espace situé dans le hall du centre Georges Pompidou, c'est pourquoi on n'est pas immédiatement repérable. Une fois n'est pas culture, il se signale sans complexe sous la forme d'un superbe tapis, posé près de l'entrée, et, animé par un moniteur vidéo. Créé spécialement pour l'exposition, il est le support et l'acteur d'un film où sa trame et celle de l'ordinateur se côtoient et se mélangent en un scénario fantastique, au gré de l'exploration précautionneuse, puis hardie, que mène un enfant. C'est ici que l'instrument informatique intervient comme un partenaire actif, médium dédoublé de neutralité, relayé par la vidéo. Préambule et point d'orgue, cette étape est peut-être la plus magique si on accepte simplement d'observer, en allant de l'écran au tapis et réciproquement. Passé la porte commence un parcours où le visiteur va s'acclimater à l'univers des pixels. D'abord sur un mur de cubes blancs et noirs, puis à l'aide d'une souris qu'il déplace sur des repères chiffrés. Vient ensuite un chemin de graminées ponctués de dominos géants aux vertus structurantes et ludiques, avant de nouveaux écrans chargés de dessins à colorier, de portraits-robots d'un digitalomaton ou traités sa propre

Jean-Pierre Steun

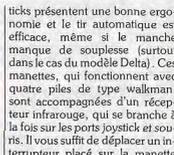
Libérez les manettes!

Oui, il serait vraiment temps de couper le cordon ombilical reliant les joystick à votre micro ! Solution miracle : l'infrarouge. Désormais fiable, ce type de transmission permet de jouer dans son canapé...



Le Red Shot.

Visuel plus annonce la sortie d'une nouvelle gamme de manettes à infrarouge. La Red Shot est un joystick de type arcade qui dispose de deux boutons de tir, ainsi que d'un bouton start et select (pour l'utilisation sur console Sega ou Nintendo). Il est également muni d'un tir automatique à deux vitesses. Le modèle Delta est pourvu de deux boutons de tir placés de chaque côté, ce qui le rend accessible aux droitiers comme aux gauchers. Cette manette dispose également d'un tir automatique, ainsi que des boutons start et select. Ces deux joy-



Le Playwalker.



Le Red Shot Delta.

sticks présentent une bonne ergonomie et le tir automatique est efficace, même si le manche manque de souplesse (surtout dans le cas du modèle Delta). Ces manettes, qui fonctionnent avec quatre piles de type walkman, sont accompagnées d'un récepteur infrarouge, qui se branche à la fois sur les ports joystick et sur le joystick. Il suffit de déplacer un interrupteur placé sur la manette pour que deux joueurs puissent s'en servir à leur tour. Il est important de noter que ces deux manettes fonctionnent en norme Atari (Amiga, ST, CPC, Sega, etc.), mais qu'elles sont également compatibles avec la console Nintendo. Elles sont vendues au prix de 599 F. Le Playwalker est un émetteur à infrarouge, qui se place à la ceinture ou s'accroche autour du cou. Il est prévu d'une prise de type Atari, ce qui vous permet d'y connecter le joystick de votre choix et de jouer en marchant dans la pièce si vous le désirez. Le Playwalker permet donc d'adapter la technique infrarouge à votre joystick préféré. Cet appareil fort intéressant est vendu 399 F. Alain Hughes-Lacour

Binocles en son et lumière

Une paire de lunettes c'est triste. Mais revues et corrigées par l'informatique à l'aide de lumières et de sons, c'est plus drôle. Mais, ça sert à quoi ?

Récemment présenté au CES de Las Vegas, le MCI Dreamachine est un appareil proposé par une société d'outre-Atlantique nommée Light and Sound Research.



Notes les lumières rouges.

Arrivé jusqu'à nous grâce aux bons offices de Jérôme Bonaldi de Canal +, ce système électro-informatique d'un genre nouveau se propose de développer par ses capacités mentales, intellectuelles voire spirituelles. Je sais, je sais, la lecture de la précédente phrase vous laisse perplexes : envie de rire ou de crier à l'escoquerie ? Sérieusement, ce fut la première réaction du sieur Acadic Brizotou. Mais, son esprit critique ne s'est pas emballé outre mesure et il s'est décidé à voir la chose de plus près. Bref, nous avons testé le système, histoire de vérifier son efficacité. Concrètement le MCI



Brizotou et le MCI Dreamachine.

Dreamachine se présente sous la forme d'une paire de lunettes, d'un casque type Walkman et d'un module de sélection servant au choix d'un programme ainsi et à la gestion du volume sonore et du pitch. Reste à décrire les bases scientifiques sur lesquelles repose le MCI. Grosso modo, le cerveau humain génère quatre formes d'ondes (beta, alpha, theta et delta), chacune caractérisée par une fréquence propre. Le

HIT PARADE Tous Ordinateurs

N° de Meis	TITRE	Ma Distrib	NEW
1	F20 RETALIATOR Ocean (ST, Amiga)	NEW	
2	RAINBOW ISLAND Ocean (Amiro, ST, Amiga)	1	
3	BLAK TIGER US Gold (Amiro, ST, Amiga)	2	
4	IVYHONEY Ocean (ST, Amiga)	NEW	
5	DRAGON'S BREATH Falcon (ST, Amiga)	NEW	
6	LES VOYAGERS DU TEMPS Dolphin Cinématique (ST, Amiga)	10	
7	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amiro, ST, Amiga)	6	
8	OPERATION THUNDERBOLT Ocean (Amiro, ST, Amiga)	4	
9	INDIANA JONES (Amiro, ST, PC, Amiga)	11	
10	CHASE H.Q. Ocean (Amiro, ST, Amiga)	5	
11	INFESTATION Progress (ST, Amiga)	NEW	
12	SHOOT 'EM UP CONST. KIT (ST, Amiga)	15	
13	GHOSTLY GHOSTS US Gold (Amiro, ST, Amiga)	5	
14	CABAL Ocean (Amiro, ST, Amiga)	8	
15	LES INCORRUPTEBLES Ocean (Amiro, ST, Amiga)	6	

NOUVEAUX A SURVEILLER

- SECRET OFFENSE Dolphin Cinématique
- EMOTION US Gold
- CRACKDOWN US Gold
- SHADOW WARRIOR
- HEAVY METAL US Gold

Vente par correspondance 93.42.57.12 Depuis PARIS 16.93.42.57.12 MINITEL : 3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE

- FORUM DES HALLES 5, rue Piquette et 4, Passage de la Réole Novena-2 Métro et RER Les Halles Tél. 45.08.15.78
- PRINTEMPS HAUSMANN 64, boulevard Haussmann 75008 Paris Métro Hiver-Courmarin Tél. 42.82.58.36

MC' Dreamachine se propose de favoriser la venue d'ondes theta — associées à la créativité, et à l'apprentissage — par une sorte de conditionnement sensoriel. Le casque c'est pour vous empêcher d'entendre et, par dissociation, faire parvenir à votre cerveau des ondes theta, les lunettes c'est pour vous empêcher de voir — car il faut fermer les yeux — et associer aux perceptions auditives des sensations visuelles. Concrètement, après avoir effectué la mise en place de l'ensemble, on sélectionne un programme sur le boîtier de commande. Au nombre de dix, et d'une durée de 15 à 60 minutes, ils sont conçus pour favoriser la relaxation, la méditation, la motivation, etc. Dès qu'on appuie sur le bouton correspondant à une séquence, lumières et sons apparaissent. Concentré et décontracté, les yeux fermés, vous entendez des sons rythmés selon un tempo qui n'est pas sans rappeler les derniers morceaux de House Music. Côté lumière, on a droit à un festival que ne renieront pas les purs et

durs de l'époque psychédélique. Bref, l'ensemble donne un résultat bizarre et, à la longue, crispant. N'abusez pas... Tout cela est très intéressant donc mais la question est tout de même de savoir si c'est réellement efficace. Nous avons soumis divers copies à l'influence du MC' Dreamachine. Les commentaires vont de «J'ai les jambes coupées» de la part d'une de nos maquettistes à l'habituel «c'est nul» d'Acidic Britzou (à moins, nous aurions tout de même été étonné). Entre ces deux commentaires, les appréciations varient du «bof» au «fait voir». Donc, les résultats sont visiblement loin d'être concluants. Soulignons toutefois que les essais ne se sont pas déroulés dans un cadre idéal. Malgré tout, le comportement de nos sujets est resté le même après la séance. L'efficacité du système reste donc à valider pour démontrer. Si vous voulez tenter vous-même l'expérience, patience: Le MC' Dreamachine n'est pas, pour le moment, importé en France.

Mathieu Brisou

Les Tilt d'or font école.

Les Tilt d'or Canal + font des émules. Des revues, histoire de se mettre à la page, remettent désormais des récompenses à divers éditeurs et programmes. Mais tous ces prix sont-ils bien utiles ?

Le 30 janvier dernier, notre confrère *Génération 4* a décerné ses 4 d'or aux meilleurs jeux de l'année 1989. Le gotha de la micro ludique était bien entendu. Les derniers sentent à la Locomotive, une boîte de nuit située au cœur de Pigalle. Ambiance détonnée, bavardages et *hard drinks* on the rocks sont de rigueur dans le long couloir qui sert de bar. Mais, où se trouve le podium ? On joue des coudes, on se faufile, on le trouve enfin ! Sur ce podium, Stéphane Lavoisard, un peu — disons très — tendu ouvre la cérémonie. Avant de donner les résultats, rappellent le mode de vote : la rédaction de *Génération 4* a sélectionné une série de titres pour chaque catégorie. Ensuite, lecteurs et rédaction ont voté pour désigner les gagnants

toucher. *M 1 Tank Platoon* de Microprose remporte le titre de meilleure simulation et *F-29 Retaliator* d'Ocean celui de la meilleure simulation de vol. Son éditeur est en outre nommé meilleure compagnie étrangère. *Indiana Jones*, aventure de LucasFilm, l'emporte dans sa catégorie mais s'ajoute en outre les titres de meilleur packaging et meilleur jeu étranger ! En catégorie meilleur jeu 3D, *Interphase*, programme d'imagewords a obtenu la majorité des suffrages.

Delphine fait un tabac

Pendant ce temps, les *Voyageurs du temps* fait son bonhomme de chemin : meilleur jeu d'aventure français et meilleur jeu français tout court. Son éditeur, Delphine Software, est nommée meilleure compagnie française. Le meilleur jeu d'aventure interactif est B.A.T. d'Ubi Soft et, côté jeu de stratégie, *Sin City*, de Maxxis remporte la majorité des suffrages. *Shadow of the Beast* de Psygnosis s'ajoute le prix du meilleur bruitage et de la meilleure réalisation. Electronic Arts domine l'Ocean Tempeste. Skateball d'Ubi Soft (simulation sportive) *Defender* et *le Crown* de Cinemaware (réflexion/stratégie), *Airborne Ranger* de Microprose (simulation de guerre) et *Iron Lord* d'Ubi Soft (aventure) récompensent chacun un prix. Enfin, *Coktel Vision* se distingue en catégorie jeux éducatifs pour *Anglais top niveau*. Que conclure de ces deux remises de prix ? Tout d'abord que leur multiplication embrouille un peu les cartes mais que chaque possesseur de machine s'y retrouve en fin de compte... Ce n'est déjà pas si mal !

Ubi plébiscité !

En matière d'adaptation (ciné, dessin animé), *Robocop* d'Electronic Arts, *Skateball* d'Ubi Soft (simulation sportive) *Defender* et *le Crown* de Cinemaware (réflexion/stratégie), *Airborne Ranger* de Microprose (simulation de guerre) et *Iron Lord* d'Ubi Soft (aventure) récompensent chacun un prix. Enfin, *Coktel Vision* se distingue en catégorie jeux éducatifs pour *Anglais top niveau*. Que conclure de ces deux remises de prix ? Tout d'abord que leur multiplication embrouille un peu les cartes mais que chaque possesseur de machine s'y retrouve en fin de compte... Ce n'est déjà pas si mal ! Dany Booleack et Mathieu Brisou

3615 TILT

Une console NEC Pc Engine pour le meilleur, chaque semaine.



MICROMANIA

ATARI ST - AMIGA
Venez découvrir les toutes dernières nouveautés
F 29, Ivanhoé, Dragon's Breath, Black Tiger...

AMSTRAD CPC LE MICROCLUB NOUVEAU

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

- | | | |
|-------|---------------------|-------------------|
| N° 1 | Arkanoid 1 | + Arkanoid 2 |
| N° 2 | Gauntlet 1 | + Gauntlet 2 |
| N° 3 | Out Run | + Road Blaster |
| N° 4 | Enduro Racer | + Super Hang On |
| N° 5 | International Karat | + Yie Ar Kung Fu |
| N° 6 | Gryzor | + GreenBERT |
| N° 7 | California Games | + Winter Games |
| N° 8 | Street Fighter | + Tiger Road |
| N° 9 | Platoon | + Predator |
| N° 10 | Crazy Cars | + Supersprint |
| N° 11 | Bubble Bobbie | + Flying Shark |
| N° 12 | Ace of Aces | + Infiltrator |
| N° 13 | Renegade | + Target Renegade |
| N° 14 | Top Gun | + Slip Fight |
| N° 15 | Rolling Thunder | + Rygar |
| N° 16 | Daley Thompson | + Super Test |
| N° 17 | Matchday 2 (foot) | + Basket Master |
| N° 18 | Wonderboy | + Wizzball |
| N° 19 | Quartet | + Rampage |
| N° 20 | Hypersports | + Track'n Field |

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes de jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA !

Pour Pâques, des super promotions dans tous les magasins Micromania.

MICROMANIA ou FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. 135 M² DE JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA PC Compatibles, Thomson...

GENIAL

FORUM DES HALLES

5, rue Pivouette et 4, Passage de la Réale Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Camartin
Tél. 42.82.58.36

RAYON AGRANDI

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34.65.32.91

Le plus grand choix de logiciels sur le sud-ouest parisien + de 2500 jeux en stock

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4^e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43.71.12.41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE

MAGASIN PRINTEMPS 13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis 1 an Si un logiciel ne fonctionne pas nous l'échangeons immédiatement contre un logiciel neuf



LES NOUVEAUX SONT
D'ABORD
CHEZ MICROMANIA!

BP3 06740 CHATEAUNEUF TEL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

COMPILATIONS

COMPILATION 1
249 F

- + SILKWORM
- + DOUBLE DRAGON
- + XENON
- + GEMINI WING

MAGNUM 4
249 F

- + OPERATION WOLF
- + AFTER BURNER
- + DOUBLE DRAGON
- + BATMAN CAPED CRUSADER

LES GEN' D'OR
249 F

- + BIO CHALLENGE
- + R TYPE
- + VOYAGER
- + INTERNATIONAL KARATE+

LES VAINQUEURS
299 F

- + FORGOTTEN WORLDS
- + THUNDERBLADE
- + TIGER ROAD + LAST DUEL
- + BLASTEROIDS

COLLECT. PLATINUM 2
249 F

LES JUSTICIERS
249 F

- + DRAGON NINJA
- + RAMBOCOP
- + RAMBO 3

+ IKARI WARRIORS
+ RUGBY BOY
+ SPACEHARRIER
+ BATTLEPHISX + BOMBJACK
+ LIVE AND LET DIE
+ THUNDERCATS
+ BEYOND ICE

PREMIER COLLECTION 3
299 F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

COMPILATIONS (suite)

COMMANDO 269F	TRIAD 3 299F
+Skull+ Action Service	+BLOOD MONEY
+Wanted+Warlock's Quest	+SPEEDBALL
GREMLIN ACTION ST 299F	+ROCKET RANGER
+Cybermaid	LES BEST OF US GOLD 299F
+Motor Massage	+Out Run+1943
+Technoop	+Street Fighter+Gauntlet 2
+Artura	RADIATION HITS 249F
+Deflector	+944 Turbo Cup +Space Race
AMERICAN DREAMS 259F	+Mach 3
+Supernik+Operation Jupiter	EUROPEAN DREAMS 259F
+Operation Neptune	+Teenage Queen+Billard Simulator
+Bubble Ghost	+Action Service +Bobo
STARWARS TRILOGY 249F	SUPER QUINTET 259F
+La Quête des Étoiles	+Les Passagers du Vent 1 et 2
+L'Empire Contre-Attaque	+Bubble Ghost+Ébouave
+Le Retour du JEDI	+Warlock's Quest

NOUVEAUTES (à paraître)

A NE PAS MANQUER

CABAL 199F
COMBO RACER 199F
CRACK DOWN 199F
DRAGON'S BREATH 259F
E-MOTION 199F
F29 249F
HEAVY METAL 199F
JIMMOSAMOLE 199F
IVANHOE 249F
MAUPTI ISLAND 289F
MIDWINTER 299F
NINJA SPIRIT 249F
PINBALL MAGIC 199F
SECRET AGENT 199F
SECRET DEFENSE : 199F
OPERATION STEALTH 299F
SHADOW WARRIORS 199F
VENUS 199F

AUTRES NOUVEAUTES

ANTAGO 199F
BATTLE OF BRITAIN 249F
BLADE WARRIOR 249F
BLOCK OUT 249F
BLUE ANGEL 239F
COLORADO 249F
COSMOS 249F
CYBERBALL 199F
DRAGON FLIGHT 299F
DRIVIN FORCE 269F
FATAL GRAVITY N.C.
GHOST AND GOBBLINS 199F
GRAVITY 249F
HARRICANA 249F
HEROES QUEST 249F
HOT ROD 249F
JUMPING JACK SON 229F
KHALAAN 299F
KID GLOVES 249F
KILLING GAME SHOW 249F
KLAX 199F
LOAD RUNNER 199F
LOST PATROL 249F
PINBALLS SIMULATOR N.C.
PIEMANIA 260F
POWERBOAT 249F
ROCK'N ROLL 199F
SCRAMBLE SPIRITS 249F
SKEWER DIE 249F
SKIDZ 199F
SONIC BOOM 249F
STARFLIGHT 249F
STEYX 199F
THE THIRD COURIER 249F
TOYOTTOS 229F
CHALLENGE GOLF 199F
VRROOM 199F
WARHEAD 249F

PROMOTIONS ATARI ST

Exemple...

Action Fighter 249 F 99 F
Atoathr 185 F 99 F
Barhach 249 F 149 F
Bloodwyth 245 F 149 F
Castle Warrior 259 F 149 F
Day of the Viper 249 F 149 F
Déjà Vu 2 249 F 99 F
Dragon Spirit 199 F 99 F
Fighting Soccer 199 F 99 F
Hard Drivin 199 F 99 F
Hillstar 245 F 149 F
Hound of Shadow 249 F 149 F
Hyper Force 249 F 99 F
Lust Duel 199 F 99 F
Mystery of Mummy 249 F 99 F
Necron 249 F 99 F
Passing Shot 249 F 99 F
Powerdrift 249 F 99 F
Quartz 249 F 99 F
Rainbow Warriors 249 F 99 F
Savage 249 F 49 F
Sleeping Gods Lie 299 F 99 F
Starblaze 249 F 99 F
Victorians 199 F 99 F
etc...

BATMAN LE FILM 199F
BATTLETECH 249F
BLOODWICH 249F
BOMBER 299F
CHASE HQ 199F
CHICAGO 50 249F
CONFLICT EUROPE 249F
CRAZY SHOT(PASER) 199F
DE LUXE STRIP POKER 199F
DRAWINGS 249F
DUNGEON MASTER 245F
DUNGEON MASTER EDIT 95F
ESS(HERMES) 299F
FALCON 235F
FALCON MISSION DISK 1 199F
FERRARI FORMULA 1 245F
FULL METAL PLANET 249F
GAZZA 269F
GHOSTBUSTERS 2 239F
GHOSTBUSTERS 199F
GREAT COURTS 249F
PRO(TENNIS COURT) 199F
HARD DRIVIN 199F
HOUND OF SHADOW 249F
HIGHWAY PATROL 249F
INDIANA JONES (ARCADE) 199F
INVESTATION 249F

3615 MICROMANIA C'EST GÉANT

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD. 119F
Double prolongateur de Manette et souris 75F
Adaptateur ST Joueurs Manette SPEED KING 109F
Manette US GOLD 109F
Manette PRO 5000 129F
CHEETAH MACH1 129F
CHEETAH 125+ 83F



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

BP3 06740 CHATEAUNEUF TEL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

HIT PARADE

BLACK TIGER 199F
CHAOS STRIKES BACK 225F
(SUTE DUNGEON MASTER)
EAGLE'S RIDER 249F
INDIANA JONES(AVENT.) 249F
LES VOYAGEURS DE TEMPS -LA MENACE- 249F
NINJA WARRIORS 199F
OCEAN BEACH VOLLEY 199F
OPERATION THUNDERBOLT 199F
RAINBOW ISLAND 199F
SELICK 299F
SHERMAN M4 249F
SIM CITY 299F
SUPER CARS 199F
TENNIS CUP 240F

JACK NICKLAUS GOLF 199F
KICK OFF 269F
NICK'D UP EXTRA-TIME 149F
ENLIGHT FORCE 699F
LE PETITRE MAXIA 199F
LES KOSMOPOLITES 199F
LES PORTES DU TEMPS 285F
MANIAC MASSION 249F
MICROPHONE SOKCER 249F
NEVERBUND 169F
NORTH AND SOUTH 249F
PET 249F
PARIS TAKAR 90 255F
PLAYER MANAGER 269F
POPULOUS 249F
POPELLES (DATA DISK) 99F
RICK DANGEROUS 259F
ROCK STAR (I WAN.) 295F
RVE HONDA 269F
SHINOBU 199F
SPACE ACE 440F
SPACE HARRIER 2 249F
STARS 249F
SUPER WONDERBOY 199F
TANK ATTACK 249F
TARGHAN 245F
THE STRIDER 199F
TIME SCANNER 198F
TOWER OF BABEL 279F
TURBO OT RUN 199F
TV SHORT FOOTBALL 249F
VIGILANTE 149F
WATERLOO 249F
WILD STREETS 269F
XENON 2 MEGABLAST 249F
X-CUT 199F
ZAC MAC CRACKEN 249F

JEUX POUR CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA 749F	CONTROL STICK SEGA 159F
RAPID FIRE SEGA 1049F	LE PISTOLET MANETTE SPECIALE 149F
PISTOLET SEGA 359F	LE PISTOLET (SPEED KING) 269F
3 JEUX PISTOLET SEGA 269F	LUNETTES SD 309F
	AFTER BURNER 252F
	ALIEN SYNDROME 295F
	ALEX KID/LOST STAR 295F
	ALEX KID/H T V 295F
	ALISTE POWER STRIKE 295F
	AMERICAN BASEBALL 295F
	BASKETBALL NIGHTMARE 295F
	CALIFORNIA GAMES 295F
	CAPTAIN SILVER 295F
	CASINO GAMES 295F
	CLOUD MASTER 295F
	CYBORG HUNTER 295F
	CAPTAIN FURYCE 295F
	DEAD ANGLE 285F
	GOLDEN AXE 315F
	SCRAMBLE SPIRITS 295F
	SPELL CASTER 325F
	LORD OF THE WORLD 295F
	MONOPOLY 295F
	OUT RUN 325F
	OUT RUN 3D 315F
	PHANTASY STAR 395F
	RAMBO 3 325F
	RAMPAGE 295F
	ROCKY 295F
	SHOOTING GAME 285F
	SPACE HARRIER 295F
	R T TYPE 199F
	SHINOBU 295F
	TENNIS ACE 295F
	THUNDERBLADE 285F
	VIGILANTE 295F
	WONDERBOY 3 295F
	YS 285F

NOUVEAUTES

BASKETBALL NIGHTMARE 295F
CALIFORNIA GAMES 295F
CAPTAIN SILVER 295F
CASINO GAMES 295F
CLOUD MASTER 295F
CYBORG HUNTER 295F
CAPTAIN FURYCE 295F
DEAD ANGLE 285F
GOLDEN AXE 315F
SCRAMBLE SPIRITS 295F
SPELL CASTER 325F

HIT PARADE

ALTERED BEAST 325F
DOUBLE DRAGON 325F
DYNAMITE DUJ 295F
GHOSTBUSTERS 295F
RASTAN SAGA 295F
R T TYPE 199F
SHINOBU 295F
TENNIS ACE 295F
THUNDERBLADE 285F
VIGILANTE 295F
WONDERBOY 3 295F
YS 285F

SECRET COMMAND 99F
SUPER TENNIS 99F
TEDDY BOY 99F
TRANSBOT 99F
WORLD GRAND PRIX 99F

PRIX EXCEPTIONNELS

ENDURO RACER 99F
FANTASY ZONE 1 99F
GLOBAL DEFENSE 99F
TEDDY BOY 99F
TRANSBOT 99F
WORLD GRAND PRIX 99F

LES CLASSIQUES MICROMANIA ATARI ST : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix réduits.

ARCTHOX 49F	FUSION 49F	SOLOMON'S KEY 49F
BARBARIAN 49F	GUNFLEET 2 49F	THE FIGHTER 49F
BARB'S TALE 1 49F	MARBLE MADNESS 49F	MUSIC CONSTRUCTION SET 49F
BIONIC COMMANDO 49F	OUT RUN 49F	LEADERBOARD 49F
	SKYFOX 2 49F	

Vous jechez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12 / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo
* Envoi le jour même de la réception de la commande par paiement par carte.
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

T2	TITRES	PRIX	NOM
			ADRESSE
Participation aux frais de port et d'emballage + 18 F			
Précisez cassette		Disq	Total à payer = F
Date d'expiration - / - Signature :			

Remarque : je joins un chèque bancaire / CCP / monobanque / je préfère payer au facteur à réception (en valant 10 jours frais de remboursement - N° de Mandat Recoursif)
ENTREUSE VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - Co4 - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

3615 MICROMANIA CHEZ QUIZZ DÉMENTS !

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TEL 93.42.57.12 OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

DES COMPILATIONS GEANTES

COMPILATION 1 99 / 149 F

- + SILKWOOD
- + DOUBLE DRAGON
- + XENON
- + GEMINI WING

12 JEUX FANSTASTIQUES 149 / 199 F

- + STORMLOLD (arcade)
- + SUPER SCRAMBLE (mto)
- + SKATE CRAZY (sim. skate)
- + NIGHT RAZER (sim. val)
- + ARTURA (avent./action)
- + DARK FUSION (arcade)
- + GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
- + ARCADE FOOT BALL (foot)
- + TECHNOCOOP (arcade)
- + MOTOR MASSACRE (arcade)
- + MARAUDER (shoot'em up)
- + H.A.T.E. (shoot'em up)

DOUBLE ACTION 149 / 199 F

- + DOUBLE DRAGON
- + WEC LE MANS
- + REAL GHOSBUSTERS
- + DALEY THOMPSON OLYM.

LES BARBARES 149 / 199 F

- + BARBARIAN 2
- + RENEGADE 3
- + DOUBLE DETENTE
- + GUERILLA WAR

LES VAINQUEURS 149 / 199 F

- + FORGOTTEN WORLDS
- + THUNDERBLADE
- + TIGER ROAD
- + LAST DUO
- + BLASTERIOD

LES MAITRES NINJAS 129 / 179 F

- + DOUBLE DRAGON
- + LAST NINJA 2

EPYX 21 CHALLENGE OLYMPIQUE 149 / 199 F

110 m haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, annexe, plongeon de haut vol...

NOUVEAU DRIVERS 149 / 199 F

- + CHICAGO 90
- + HIGHWAY PATROL
- + QUAD
- + GRAND PRIX 500

LES 100 % A D'OR 149 / 199 F

Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %

- + OPERATION WOLF
- + AFTERBURNER
- + R TYPE
- + TITAN
- + 1 autocollant inédit
- + 1 super poster de Miss X

BARBARIAN 1 99 / 149 F

COMPILATIONS

- LES JUSTICIERS 145/195F
- LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
- Dragon Ninja
- Robocoop
- +Rambo 3
- EPYX ACTION 129/199F
- +Impossible Mission 2
- +California Games
- Street Sports Basketball
- +4 X 4 Off Road Racing
- +The Games Winter Edition
- SOCCER SAU 99/149F
- +Footballer of the Year
- +Gary Lineker Super Star Soccer
- +Gryzor
- +Salamander+Driller
- +Rolling Thunder
- GAME SET MATCH 129/179F
- +Tennis+Hypersport+Ping Pong
- +Foot+Golf+Baseball
- +Bovine+Pool+Super.Déathlon
- LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
- +Roadblasters
- +Tiger Road
- +1943
- +Impossible Mission 2
- +Spy Hunter + Blackbeard
- +Coliseum
- 12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
- +Cybermond
- +Defektor
- +Mask+Blood Brothers
- +Nebulus+Hercules
- +Nordstar+Exolon
- +Les Maîtres de l'Univers
- +Venom Strikes Back
- +Marauder + Ramaroma
- OCEAN DYNAMITE 149/199F
- +Platoon
- +Predator
- +Side Arms
- +Crazy Cars
- +Combat School
- +Gryzor
- +Salamander+Driller
- +Rolling Thunder
- GAME SET MATCH 129/179F
- +Tennis+Hypersport+Ping Pong
- +Foot+Golf+Baseball
- +Bovine+Pool+Super.Déathlon
- LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
- +Roadblasters
- +Tiger Road
- +1943
- +Impossible Mission 2
- +Spy Hunter + Blackbeard
- +Coliseum
- BEST OF US GOLD 149/199F
- +OGame 2
- +Crashrun
- +California Games +720*
- ARCADE ACTION 115/185F
- +Renegade
- +Super Sprint+Rampage
- +International Karaté 2
- GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
- +Street Fighter
- +Bionic Commando
- +Side Arms
- +Gunsnoke
- +Désolator
- +Shackled
- LES DEFIS DE TAITO 149/199F
- +Target Renegade
- +Arkanoid 1
- +Arkanoid 2
- +Bubble Bobble
- +Flying Shark+SlapFight
- SPECIAL ACTION 99/149F
- +Gryzor + Target Renegade
- +International Karaté 2
- +Salamander
- +Basket Master+Shaolin Road
- GOLD SILVER BRONZE 149/199F
- +23 Epreuves Sportives de Epyx



MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TEL 93.42.57.12 OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

NOUVEAU LE MICROCLUB

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

- | | | |
|-------|-------------------------------|-------------------|
| N° 1 | Arkanoid 1 | + Arkanoid 2 |
| N° 2 | Gauntlet 1 | + Gauntlet 2 |
| N° 3 | Out Run | + Road Blaster |
| N° 4 | Enduro Racer | + Super Hang On |
| N° 5 | International Karaté + Gryzor | + Yie Ar Kung Fu |
| N° 6 | California Games | + Green Beret |
| N° 8 | Street Fighter | + Winter Games |
| N° 9 | Platoon | + Tiger Road |
| N° 10 | Crazy Cars | + Predator |
| N° 11 | Bubble Bobble | + Supersprint |
| N° 12 | Ace of Aces | + Flying Shark |
| N° 13 | Renegade | + Infiltrator |
| N° 14 | Top Gun | + Target Renegade |
| N° 15 | Rolling Thunder | + Slay Fight |
| N° 16 | David Thompson | + RYgar |
| N° 17 | Matchday 2 (foot) | + Super Test |
| N° 18 | Wonderboy | + Basket Master |
| N° 19 | Quarter | + Wizzball |
| N° 20 | Hypersports | + Rampage |
| | | + Track'n'Field |

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

SUPER PROMOTION

- | | | |
|----------------------------------|------|----------------------------|
| MANETTES ET CABLES | | |
| MANETTE US GOLD | 109F | Cable de THERMAGEMENT 49F |
| (+ une montre digitale GRATUITE) | | |
| Manette SPEED KING | 109F | |
| Manette Navigator | 149F | |
| Magnétique à Microchips 79F | | HOUSSE DE PROTECTION 89F |
| PCD 566 | 129F | Housse CPC 484 MONO 89F |
| CHEETAH MACHI | 129F | Housse CPC 464 MONO 89F |
| CHEETAH 125+ | 85F | Housse CPC 6128 CDU 89F |
| | | Housse CPC 6128 MONO 89F |
| | | DISQUETTES VIERGES 95F |
| | | 4 Cassettes Vierges 29F |
| | | 4 Disquettes Vierges 59F |
| | | 10 Disquettes Vierges 195F |

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

- BLACK TIGER 99/149F
- CLYDEWYCH 143/199F
- BOMBER 149/199F
- CRACKDOWN 109/149F
- DOUBLE DRAGON 2 99/149F
- E-MOTION 106/149F
- HEAVY METAL 99/149F
- HOSTAGES 169/229F
- HOT ROD 99/149F
- IMPOSSIBLE 99/149F
- NINJA SPIRITS 99/149F
- PINBALL MAGIC 149/199F
- SECRET AGENT 99/149F
- SHADOW WARRIORS 99/149F
- ALPHA KID 99/149F
- BATMAN (LE FILM) 99/149F
- CARRIER COMMAND 99/149F
- CHUCKY TEACHER 99/149F
- CONTINENTAL CRUISE 99/149F
- CRAZY CARS 2 129/199F
- CRAZY SHOOT(PASTR) 169/199F
- DRAGON SPIRIT 99/149F
- DEMONITE DLX 99/149F
- FIGHTING SACKER 99/149F
- FOOTBALLER OF YEAR 2 99/149F
- GAZZA 139/199F
- GHOSTS'N GHOSTS 169/199F
- GUNSHIB 185/245F
- HARD DRIVIN' 89/139F
- HEROES OF LANCE 93/139F
- KICK NICKLAUS GOLF 99/149F
- KNIGHT FORCE 139/199F
- LES MICROLUPINES 139/199F
- LE MANOR DE MORNE 149/199F
- MELTRUES AMISTÉ 109/199F
- MOTEL 129/199F
- NEW ZEALAND STORY 99/149F
- PAT 129/199F
- RICK DANGEROUS 99/149F
- SCRAMBLE DE LUXE 99/149F
- SHINOBI 99/149F
- SHUFFLE PUCK CAFE 149/199F
- SKWEK 145/195F
- SPIDERMAN 139/199F
- SUPER WONDERBOY 99/149F
- THENAGE QUEEN 169/229F
- TEST DRIVE 2 129/199F
- THEY'RE IN LA LINE 99/149F
- TUSKER 99/149F
- VILLANTE 99/149F
- WILD STREETS 139/199F
- WINDSURF WILLY 149/199F
- WINGS OF FURY 149/199F

AUTRES NOUVEAUTES

- BOMBZAL 99/149F
- CYBERBALL 99/149F
- CRACK CENTURY 139/199F
- HARRICANA 149/199F
- ML 139/199F
- LOAD RUNNER 149/199F
- PINBALLS SIMULATOR 102/229F
- PIPERUN 139/199F
- PLAYER MANAGER 139/199F
- ROCK'N ROLL 99/149F
- SCRAMBLE SPIRITS 99/149F
- SOMIC BOOM 99/149F
- SPACE HARRIER 2 99/149F
- SPIRAL 99/149F
- TARGHAN 99/149F
- THE CYCLES 99/149F
- YENNETTA X-OUT 99/149F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12 / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo
 *Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgente. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)
 BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

NOM
 ADRESSE
 Code postal
 Tél
 PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
 Participation aux frais de port et d'emballage + 18 F
 Précisez cassette Disk Total à payer = F
 Date d'expiration - / - Signature : _____

CAL.50

SEGA

Votre avion a été abattu au cours d'une mission au-dessus de la jungle, lors de la guerre du Viêt-nam. Après vingt ans de captivité, un hélicoptère américain vient se poser au beau milieu du camp. Vos compatriotes ont tout juste le temps de vous libérer avant d'être abattus par vos gardiens. C'est le moment ou jamais, vous saisissez une mitrailleuse, bien décidé à vous

sages au-dessus de vous en vous mitraillant. De plus, en plein combat, vous devez regarder où vous mettez les pieds car il y a de nombreux pièges, garnis de bambous acérés. Cet excellent shoot-'em-up est le meilleur jeu de type Commando. Les décors sont vraiment superbes, avec une foule de détails qui lui donnent une ambiance très particulière. Mais c'est le mode de contrôle très original qui fait la force de ce programme. En effet, la manette de direction tourne sur elle-même et votre personnage pivote en même temps, ce qui vous permet de vous déplacer en tirant dans toutes les directions. Ce mode de contrôle est très performant et il suffit de quelques secondes de jeu pour le maîtriser parfaitement. Un shoot-'em-up passionnant, pour jouer seul ou à deux.

Toki

TAD CORPORATION

Un ignoble sorcier a enlevé votre fiancée et, comme si cela n'était pas suffisant, il vous a transformés en gorille. Mais ça ne va pas se passer comme ça, il y a encore de la baston dans la jungle ! Vous voilà parti pour un long périple, au long duquel vous affronterez toutes sortes d'animaux, tous plus bizarres les uns que les autres. Un mode de contrôle très simple vous permet de tirer dans toutes les directions et, bien sûr, vous êtes capable de sauter très haut et de grimper aux lianes. Le second niveau se déroule dans les eaux d'un lac, avec de nombreux monstres aquatiques qui vous attaquent de toutes parts. Le troisième est un shoot-'em-up et jeu de plates-formes, Toki est un jeu d'arcade pas comme les autres. Il séduira tous les amateurs de jeux typiquement japonais, comme *Super Mario Bros.* Au cours de votre progression, vous découvrirez des tas de bonus et d'armes supplémentaires et il y a de nombreuses astuces à découvrir. Mais soyez prudent, car une fois que vous aurez commencé à y jouer, vous ne pourrez plus vous arrêter et vous risquez d'y laisser vos économies.

Alain Huyghues-Lacour

La vie est dure pour les joueurs d'arcade. Toute l'armée ennemie est à leurs trousses, et même la jungle de Toki est complètement intuitive.

Line of Fire

SEGA

On est souvent impressionné en découvrant un nouveau jeu d'arcade de Sega. C'est à nouveau le cas avec ce shoot-'em-up. Pour tant, ce n'est pas le scénario qui crée la surprise, car le thème ne brille pas par son originalité. Prisonnier dans une base ennemie, vous décidez de vous évader. Lors de la séquence de présentation, vous maîtrisez vos gardiens avant de faire une razzia dans l'armurerie de la base. Enfin, vous vous emparez d'une jeep et vous foncez vers la sortie. En fait, ce programme est la réponse de Sega au célèbre *Operation Thunderbolt* de Taito. En effet, comme dans ce dernier, on peut jouer à deux et chaque joueur dispose d'une mitrailleuse lourde pour faire des ravages dans le camp ennemi. La jeep se conduit toute seule, vous laissant ainsi vous concentrer sur le tir. Heureusement, car les soldats ennemis sont nombreux et lourdement armés. Dans un premier temps, la jeep fonce dans les couloirs de la base tandis que des soldats tentent désespérément de vous bloquer le passage. Ils surgissent en tirant sur votre véhicule, ou bien ils vous attendent au détour d'un couloir. Certains épaulet leur fusil et d'autres lancent des cocktails ou des haches dans votre direction. Mais plus dangereux encore, certains tirent des missiles qui arrivent sur vous à toute allure et si vous ne les faites pas exploser en plein

montre une fois de plus une totale maîtrise de l'animation 3D. Le paysage défile de manière fluide et tout va très vite. La version assise est fort agréable, chacun son siège et sa mitrailleuse. Il est vraiment conseillé de jouer à deux, tout d'abord parce que c'est bien plus amusant. Mais, surtout, on n'est pas trop de deux pour repousser les assauts ennemis. Si vous jouez seul, vous n'aurez guère de chances de faire de vieux os et les parties seront tellement courtes que vous resterez sur votre faim. Mais si vous êtes deux, le combat sera terrible. Ce n'est pas le jeu d'arcade le plus passionnant du moment, mais la qualité de la réalisation vaut bien quelques pièces.



Les combats de Line of Fire en direct sur console Sega.



Tennis Cup



AMIGA

Fans de Becker ou de Lendl, vous avez maintenant le choix entre deux programmes : le désormais fameux Great Courts, nerveux et proche de l'arcade, et le déjà célèbre Tennis Cup, plus proche de la simulation et d'un maniement plus délicat.

Loriciel. Responsable de projet : Christophe Gomez ; programme : Benoit Aron ; graphisme : Dominique Sablons ; musique et bruitages : Michel Winogradoff

Depuis Great Courts d'Ubi Soft, sacré Tilt d'or 89, les amateurs de tennis attendaient avec impatience le seul soft capable de contrecarrer sa fulgurante carrière : Tennis Cup de Loriciel. C'est un véritable combat des chefs, que nous vous offrons ce mois-ci, une lutte dont ressort la conclusion suivante : Tennis Cup de Great Courts, deus, avec des avantages des deux côtés. Un challenge d'enter ! Pour comparer ces deux softs, nous étudions point par point chacun de leurs composants.

Qualité graphique : Tennis Cup se différencie de son confrère par sa présentation. Son écran est partagé en deux fenêtres, une pour chaque joueur. Rêbalt, les sprites sont évidemment plus petits. Il faut alors tout le soin apporté au dessin pour contrecarrer ce handicap. Le pari est à moitié réussi. Sur Great Courts, la vision était bien plus nette mais le joueur situé en fond de court appréciait mal la partie. Dans ce nouveau programme, chacun voit clairement ce qui se passe, mais c'est plus petit, plus

NAME	FRANCE
ATP RANKING	93
NATION	FRANCE
SERVICE	97%
FOREHAND	92%
BACKHAND	86%
FOREHAND VOLLEY	83%
BACKHAND VOLLEY	96%
CREDITS	25



Les caractéristiques d'un joueur.

Entraînement à la machine, tilt!



Chacun des terrains peut scroller individuellement pour décoller les bords du court.



Graphisme et mouvements réalistes. confus parfois. Un seul défaut réel défavorise Tennis Cup : lorsque l'adversaire fait son service, la balle sort en haut de l'écran...

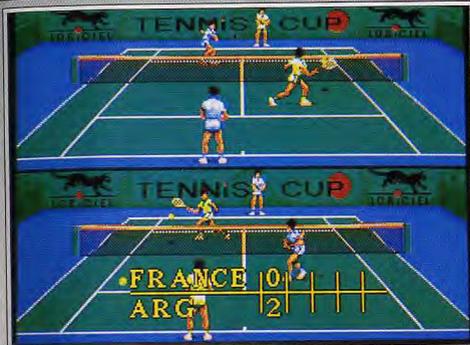
Animation : le déplacement des joueurs de Tennis Cup est plus varié, plus réaliste (pas de 288°, smash, etc.) mais du même coup un peu moins souple que celui de Great Courts. Un bon point pourtant, il existe trois vitesses de jeu différentes sur Tennis Cup. En revanche, le scrolling horizontal, qui permet de voir le sportif en train de courir jusqu'aux extrémités du terrain, est un peu saccadé et parfois difficile à suivre.

Bruitages : ceux de Great Courts étaient exceptionnels, et ils sont encore meilleurs dans Tennis Cup. Qu'il s'agisse de la présentation animée de chaque match ou des symboles vocaux, c'est superbe. Un « plus » certain en faveur du nouvel arrivé. **Phases d'entraînement :** elles sont bien plus développées pour Tennis Cup qu'elle ne l'étaient sur Great Courts. Vous allez travailler une à une chacune des manœuvres, de la volée au smash. Mais, plus qu'un simple entraînement pour le joueur, ce travail va vous permettre d'accumuler des points de performance qui agenceront le tableau détaillé de vos connaissances. Par exemple, si vous ne possédez que 50 % d'aptitude à l'engagement, vous raterez beaucoup de vos services. Un bon entraîne-



Le jeu en double, vraiment génial ! ment en salle vous permettra de réduire peu à peu ce handicap. Les caractéristiques du joueur sont bien sûr sauvegardées.

Coups et effets : pour l'engagement, par exemple, l'orientation du joystick décide du point visé sur la partie adverse du court. Et, pour le renvoi des balles, les différences sont notables entre les deux softs. Le maniement est bien plus souple sur Tennis Cup que sur Great Courts. Là où le joueur devait se décaler de la balle pour tirer dans les coins, il faut ici orienter la manette quand on lâche la gâchette. Même chose pour les lob, le fait de lifter la balle... Le programme est bien plus facile à jouer et tout aussi ludique.



Les fenêtres sont petites, cela gêne parfois pour l'engagement... On s'habitue!

Richesse du jeu : Tennis Cup gagne beaucoup dans les smashes qu'il offre au fillet. C'est sportif, difficile, parfois imparable et toujours impressionnant... Mais c'est surtout grâce à la richesse de ses menus d'option qu'il prend l'avantage. Outre les nombreux modes d'entraînement, les terrains, et tournois différents, il est possible de jouer en double, en ne contrôlant que l'un des deux coéquipiers, ou en faisant jouer les deux joystick côte à côte.

Conclusion : Great Courts ne possède qu'un avantage certain sur son confrère : la vue plein écran est beaucoup plus facile à suivre, bien plus agréable à jouer. En contrepartie, Tennis Cup pour lui la ri-

chesse de ses nombreuses options, plus de possibilités au niveau des coups, une maniabilité plus aisée et surtout un suivi plus grand en ce qui concerne l'évolution de votre sportif. Great Courts est finalement plus « arcade » que son confrère, Tennis Cup apparaît plus à une simulation. Personnellement, je reste très attaché à Great Courts. Mais ne maniez pas encore à fond toutes les subtilités de Tennis Cup. À ce niveau de compétition, la parfaite connaissance du soft entre au moins à 20 % dans l'appréciation du jeu. Ne jetez donc pas votre Great Courts adoré et pourquoi pas investissez à nouveau dans Tennis Cup, surtout pour le jeu à deux ou en double ? Quant à ceux qui ne possèdent pas encore de tennis micro, tout dépend de leur sensibilité. À ce prix ou arcade avec un zeste de stratégie ? A vous de voir...

Type	tennis
Intrêté	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Avis
Tennis Cup apporte au tennis sur ordinateur certains des éléments qui manquaient à Great Courts. Ainsi la possibilité de toujours voir son joueur au premier plan est appréciée et le jeu en double contre l'ordinateur une excellente idée. En revanche, il est très difficile d'anticiper au service et on aurait préféré posséder deux programmes de ce type, mais si vous n'en voulez qu'un, Great Courts reste le bon choix. En effet, mis à part la possibilité de jouer en double contre l'ordinateur, Great Courts est supérieur à Tennis Cup sur tous les plans.

Avis
Tennis Cup est un programme agréable, mais je pense qu'il est surmûlé. Les fans de tennis voudront peut-être posséder deux programmes de ce type, mais si vous n'en voulez qu'un, Great Courts reste le bon choix. En effet, mis à part la possibilité de jouer en double contre l'ordinateur, Great Courts est supérieur à Tennis Cup sur tous les plans.

Alain Huyghues-Lacour

Great Courts, plus vaste, plus arcade.

Die Hard

PC CGA, EGA

Vous en rêchiez depuis longtemps : de l'action pure et dure sur PC ! Die Hard offre des décors superbes en 3D, une animation saisissante et une rude mission exigeant réflexes et stratégie.

Activision. Programmation : Nels Bruckner ; 3D : Cyrus Kampa ; graphismes : Tom Collier, Susan Greene et Steve Snyder ; musique et bruitages : Bryce Morsello

Superbe, ce soft est tout simplement superbe ! Innovateur, complet, très bien réalisé, voilà un Hit comme on aimerait en rencontrer tous les jours, surtout sur PC. Le scénario de Die Hard est classique. Alors qu'une grande fête se déroule au 32 étage d'une tour de Los Angeles, une équipe de terroristes investit soudainement l'édifice. Prise d'otages, menaces corporelles, demande de rançon, la situation est désespérée. John McClane, policier de son état en visite dans le building, est le seul homme capable de renverser la vapeur. Il a d'ailleurs plus d'une raison d'agir : sa femme son devoir de gardien de l'ordre, John s'agit sur elle prisonnière des terroristes...

Décrivons tout d'abord le décor de cette époque. Toutes les pièces, couloirs ou terrasses que vous allez visiter sont dessinées en 3D. Les objets, bureaux, chaises, armoires à dossiers, etc. sont tous traités dans le détail. La gestion 3D est excellente,



Contre l'ennemi, pistolet ou close-combat.

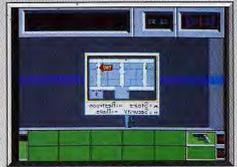
de même qualité que celle qui a séduit les amateurs de Dungeon Master par exemple. Elle donne les très nettes appréciations de l'orientation de votre personnage. Le terrain de manœuvre est de plus assez étendu : on accède par des escaliers à plusieurs étages qui comportent chacun une vingtaine de pièces environ. Face à cette représentation aussi réaliste que l'encore plus éblouissante. John, votre héros, est vu de dos par le joueur. Sa silhouette est superbe, comme digitalisée, grande et vraiment saisissante de vérité. Et dès que l'on actionne la manette, quel plaisir pour le jeu. Ce jrois que la démarche de John est la plus



Un code secret, accès au deuxième niveau. souple que j'ai jamais visionné sur PC. Et pour couronner le tout, il faut encore un applaudissement pour la richesse des mouvements. Pilote soit du joystick, soit au clavier, le héros peut avancer, reculer, effectuer des pas croisés sur le côté et surtout tourner sur lui-même de 90 degrés. Toutes ces actions engendrent un scrolling plongeant ou tournant parfaitement souple et réaliste. A tel point que si l'on enchaine plusieurs rotations, c'est le vertige assuré. A côté de ces simples déplacements, John va aussi effectuer des sauts périlleux, dégainer son arme et viser sur toute l'étendue du décor qui lui fait face. Le mouvement du bras, le hachisement des

jambe, c'est génial. Dans les combats à mains nues, les coups de poing, de pied ou parades enfoncées même *Budokan* ou *Brave Lee Lives!* Il y a un teste plus qu'à parler des silhouettes ennemies qui apparaissent devant vous avec la même souplesse pour comprendre que *Die Hard* innove vraiment... Le mode EGA est très bien traité dans le choix des couleurs. En CGA, on perd bien sûr cet atout mais le réalisme de l'animation suffit largement à motiver sûr des machines assez rapides (PC cadencés à 8 mega minimum).

Face à tant de qualités graphiques, la stratégie aurait pu pêcher par manque de complexité, de fo-



Reproche des lieux sur la carte.

rique. Mais pas du tout! Vous allez tout de même, fouiller les corps et donc collecter des armes, des cordes, une radio pour savoir ce que fait l'ennemi, un brique pour lire les cartes quand il fait sombre, absorber des médicaments pour reprendre des forces, etc. L'orientation dans le bâtiment est facilitée par des cartes murales. A chaque niveau, John doit déconnecter une centrale pour avoir accès à l'ascenseur et s'approcher toujours plus de son but, la confrontation avec le chef des terroristes et la délivrance de sa femme.

Die Hard doit être résolu en vingt minutes maximum. Il n'y a pas de sauvegarde et seul un minu-



Armes et indices, fouillez les cadavres.



Un décor 3D simple, et dessiné avec raffinement.

lage précis, une parfaite maîtrise du combat et une grande connaissance des lieux vous permettront de résoudre l'avenue. Et croyez-moi, ce ne sera pas pour les dix premières parties, loin de là! Le seul reproche que l'on puisse faire à ce soft réside dans son mode de gestion joystick. Malgré la classique option de recentrage de la manette, je n'ai pas pu éviter l'emploi complémentaire du clavier pour une précision maximum. Ce petit défaut mis à part, *Die Hard* est assurément l'un des meilleurs programmes d'aventure/action disponibles à ce jour sur PC. Possesseurs de compatibles, s'il y a un soft à acquérir ce mois-ci, en plus de *Colonel's Bequest*, c'est bien celui-ci!

Oliver Hautefeuille
Type : aventure/action 3D
Intérêt : 17
Graphisme : *****
Animation : *****
Bruitages : *****
Prix : C

Avis

Die Hard est un bon jeu d'exploration de labyrinthe et de tir. Les riches possibilités de combat apportent une certaine diversité ainsi que le placement aléatoire des adversaires. L'animation 3D surfaces pleines est impressionnante de fluidité.

Jacques Harbon

Avis

Ce programme intéressant offre un bon mélange entre action et réflexion. La réalisation est excellente, surtout en ce qui concerne l'animation 3D sur surfaces planes. On notera que les mouvements des personnages sont très bien rendus. Le jeu rappelle assez *Opération Jupiter*, en mieux.

Alain Huyghues-Lacour

E-Motion

AMIGA

Simple, efficace, de bon goût, mais en même temps tactique et nerveux, E-Motion met les nerfs à fleur de peau : une fois entamé, le jeu ne vous laissera plus de répit. E-Motion crée une accoutumance!

US Gold

Rarement, tout rarement, le joueur féru d'action/reflexion trouve chez son revendeur une pareille dose d'originalité, de simplicité et de jouabilité. E-Motion nous arrive sur micro comme *Pacman* il y a plusieurs années : un principe de jeu tout simple, un graphisme beau mais démodé et pourtant... au bout de dix secondes de jeu, c'est fini, impossible d'abandonner cette partie diabolique avant le nuit, ou même le petit matin...

Le principe. Vous dirigez une boule surmontée d'un bec et de deux yeux, style *Shadock*. Ce personnage pivote sur lui-même plus d'avance sur un premier coup de réacteur. Deuxième élément, l'ennemi,



d'autres boules de couleurs qui encombront peu à peu votre écran. Pour gagner, il suffit de percuter l'une des boules afin qu'elle en percute une autre, mais attention, de même couleur... Sinon, l'accomplissement de deux boules différentes donnera naissance à une troisième sphère, une de plus à éliminer pour finir le tableau.

Votre *Shadock* possède bien sûr une réserve d'énergie qui peut renforcer ou gâcher les bédés boules avant qu'ils ne deviennent adultes, c'est à



Les élastiques sont diaboliques...

dire « grosse boule ». En revanche, une boule adulte que l'on ne parvient pas à détruire assez vite finira par exploser et tomber du même coup plus de 50 % de votre énergie. Dur, dur! Certains tableaux sont d'une simplicité enfantine. Deux boules de même couleur sont immobiles, proche l'une de l'autre. Il suffit alors de se placer dans l'alignement, de donner un coup de réacteur pour envoyer la première cogner la seconde. Mais très vite, l'affaire se corse : les deux boules vont par exemple être reliées entre elles par un fil élastique. Un choc dans la première et l'autre prend une trajectoire imprévue, vient cogner une boule d'autre



... surtout accrochés à votre *Shadock!*

couleur et c'est le début de la fin. Très vite, l'écran se transforme en un monstrueux sapin de Noël animé, le joueur ne sait plus où donner du bec et c'est l'explosion en chaîne, la dispersion façon puzzle, le mort assuré du *Shadock*.

Pour chaque tableau, une stratégie précise permettra au joueur patient de progresser. Il peut aussi user des épreuves intermédiaires pour collecter de l'énergie en sus : il s'agit le plus souvent de tableaux où il faut slommer avec précision pour collecter uniquement les petites boules bleues par exemple, sans toucher aux rouges... Patience et joystick-précision! Toutes ces stratégies prennent encore plus d'ampleur lorsque deux joueurs luttent sur le même ta-



Inertie, réflexion, mangez les petites boules et percutez les autres. Dur!

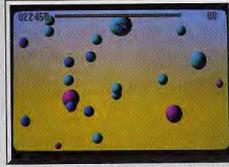


Des obstacles pour plus de stratégie.

bleau. Il arrive même que les deux *shadocks* soient reliés entre eux par un élastique. Du délire! Puisqu'il use d'un décor très simple, E-Motion soigne d'autant plus le contexte graphique et sonore de l'aventure. Les boules sont en relief, leurs teintes montrent des dégradés subtils. Les bruitages très sympa et l'animation, d'une fluidité impressionnante ne souffrent vraiment d'aucun défaut. Le maniement du *Shadock* est très précis et la gestion de l'inertie à laquelle sont soumis tous les mouvements est excellente.

Face à la simplicité de ce scénario et à la grande qualité de sa mise en scène, le joueur va très vite porter toute son attention sur la mise en place de ruses diaboliques. E-Motion permet par exemple au *Shadock* de traverser l'écran, c'est-à-dire de sortir par le haut pour se retrouver en bas. Résultats, il faudra sans cesse imaginer très vite les angles de trajectoire en fonction de cela, lancer sa boule en travers à gauche pour percuter à droite, etc. Deuxième handicap qui ouvre finalement bien des stratégies efficaces, le décor est souvent encombré de barrières. A vous d'en user pour des rebonds bien calculés!

Enfin, quelques nouveaux indices apparaissent au fur et à mesure que l'on progresse dans les tableaux de difficulté croissante, une petite boule, par exemple, qui vous permet de goboter toutes les



Où le joueur se laisse dépasser...

sphères adultes... Amateurs de *Pacman*, défenseurs du casse-briques, adeptes de tous les *Skweek*, E-Motion sera votre prochaine victime. Partez à l'offensive le cœur haut mais prévoyez tout de même calmant, vitamine C et aspirine pour les heures à venir!

Oliver Hautefeuille

Type : action/inertie/précision
Intérêt : 17
Graphisme : *****
Animation : *****
Bruitages : *****
Prix : B

Avis

J'ai beaucoup aimé l'originalité d'E-Motion. C'est l'un des rares jeux à être sorti de l'entente des deux partenaies de Québec doit être parfaite pour avoir quelque chance de réussir. Les niveaux sont variés et la progression de difficulté bien menée.

Jacques Harbon

Avis

Un programme d'US Gold qui n'est pas une conversion d'arcade, voilà qui est surprenant! Le concept d'E-Motion est aussi original que ludique. On s'amuse beaucoup avec ce jeu et c'est encore plus drôle à deux. Espérons qu'US Gold persistera dans cette voie.

Alain Huyghues-Lacour

TV Sports Basketball

AMIGA

Pour mieux réussir les passes, Cinemaware a fait l'impasse sur ses habitués graphismes. Le réalisme de la simulation de Basketball est très réussi. Les règles du jeu sont respectées par ce programme. Vos fautes seront donc sanctionnées par des coups francs et les tirs au panier sont impressionnants.

Cinemaware, Programmation : Larry Garner, Andrew Condon, Dan Pinal ; graphisme : John Duggan ; bruitages : Jim Simmons

Ce dernier Cinemaware se démarque un peu de ses prédécesseurs. Ici, les superbes graphismes auxquels la marque nous avait habitués sont rares. En revanche, le jeu est très réaliste en prenant TV Sports Basketball accepte un ou deux joueurs d'affrontant au luttant de concert contre l'ordinateur. Avec l'adaptateur joystick se connectant sur la prise parallèle, il est même possible de jouer à quatre simultanément. Deux types de jeux sont proposés : exhibition (par laquelle il faut commencer pour se familiariser avec le contrôle des joueurs) et league où vous allez jouer une série de matchs de difficulté croissante, le programme gardant trace de vos résultats et établissant différentes statistiques.

Après quelques belles images (présentation du stade, publicités et commentaire télévisé), on entre dans le vif du sujet. Il faut, dans un premier temps, choisir les équipes, puis le nombre de joueurs dans chaque équipe (de 2 à 5). Pour cette première partie, il vous conseille de limiter à deux le nombre de joueurs. Différentes options permettent d'affiner le jeu. Tout d'abord la durée de chaque période va de 3 à 12 minutes. Ensuite, les passes entre joueurs peuvent être assésées par le programme qui



Saisissez la balle au bond pour avoir l'engagement.

(son maillot) est un peu plus sombre). Enfin, la figure des joueurs peut être prise en compte. Le jeu se déroule toujours face au panier d'un équipe. Si vous êtes en attaque, il faut trouver rapidement un partenaire démarqué et lui passer la balle. Agissez rapidement car une passe sûre à un moment donné le devient beaucoup moins quelques instants plus tard. Si votre joueur dispose d'une bonne liberté, il peut tenter un panier. Pour cela, il faut maintenir le bouton de tir et le relâcher au son



Votez jouer est sur le point de marquer.



Et hop, on court vers l'autre panier.

met du saut de votre joueur. Vous n'aurez pas à choisir la direction de tir, mais votre précision dépendra bien entendu de l'habileté de votre joueur, et son placement et de la distance au panier.

Certaines positions de tir athlétiques donnent lieu à de superbes mouvements (retourné, lancer à une main en rotation, etc.). Si vous marquez le but, vos adversaires reprennent la balle et se dirigent vers votre camp. Une petite animation complémentaire, où l'on voit les joueurs courir infréquent, intervient systématiquement lors de tous ces changements de camp. En défense, il vous faudra marquer le joueur qui a la balle pour gêner son dribble et l'empêcher les passes, ce qui n'est guère évident au début. De même, il faut une bonne synchronisation pour sauter au moment où le joueur adverse tente un panier et intercepter la balle.

Le programme suit toutes les règles du basket-ball et vous réussit de faire des fautes au début. Certains sont sanctionnés par des coups francs. Il faut sauter et relâcher le bouton de tir lorsque l'index de tir se trouve à mi-parcours. Vous pourrez à tout moment revoir le jeu au ralenti ou en accéléré, en marche avant ou arrière. Entre chaque période, et à la demande de l'équipe qui a la balle, il est possible de modifier la composition de l'équipe, de changer le marquage des joueurs adverses ou le joueur que vous contrôlez. Faites vite car le temps est limité.



Le présentateur télé de TVS.

TV Sports Basketball est le premier logiciel à proposer une simulation très réaliste de basket-ball doublée d'une excellente quantité (disquettes).

Type	Basket-ball
Intéret	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Avis

Menu précis, stratégie puissante, une réalisation soignée, certes... Mais lorsqu'on joue à ce soft, l'aspect arcade est trop dévalorisé face à la simulation. TV Sports Basketball est un jeu confus et seuls les amateurs de grand réalisme supporteront son jeu. Olivier Hautefeuille

Avis

Cinemaware a réussi une excellente simulation de basket à la réalisation très soignée. Le jeu cependant ce soft bien complexe. Or, pour moi, un jeu du sport doit être simple et ludique. On doit pouvoir y jouer tout de suite, sans étudier la notice.

Alain Hughes-Lacour

Wall street

ATARI ST

La bourse est un champ de bataille où la rapidité d'exécution est aussi vitale que dans un combat à armes réelles : la spéculation provoque l'angoisse !

Magic Bytes, Programmation : Yusuf Aydin ; graphismes : Raph Vogel

Wallstreet est un jeu de spéculation boursière qui se rapproche tout à fait de conditions réelles. Vous pourrez donc y apprendre d'importantes connaissances tout en vous amusant. Le jeu accepte un à quatre joueurs.

Avant de commencer, vous allez répondre à une série de questions assez ardues concernant le domaine boursier et l'économie en général. Le système de questions à choix multiples (quatre choix possibles) et réponse en temps limité a été retenu. En fonction de vos résultats, vous obtenez une somme de départ (de 5 000 à 50 000 dollars).

Le but du jeu est d'atteindre un capital d'un million de dollars (bigre ! l'avant la limite de tous que vous serez bête). Vous disposez de huit manières de placer votre argent : livret d'épargne, argent fixe, devises (mark allemand), etc. Tous ces investissements (proprement de vingt actions, différentes), valeur à revenu fixe (emprunts d'Etats) et stocks. Plus le placement est sûr, moins il rapporte. Ainsi si vous pouvez doubler rapidement votre capital avec une bonne opération d'actions, vous pouvez aussi vous retrouver pratiquement à sec. Vous aurez donc intérêt à établir un difficile compromis entre ces impératifs contraires.



Il faut persévérer pour parvenir au million.

A chaque tour de jeu, le programme vous informe des dernières nouvelles (1 à 3 titres au hasard parmi plus de 140). La présentation de ces nouvelles est suffisamment variée (télé, communiqué de presse, etc.) pour ne pas lasser. Si la nouvelle ne vous intéresse pas, vous pouvez toujours passer à la suite. Mais attention, si elle constituait la seule nouvelle du tour, vous allez perdre votre possibilité d'intervenir. Cette lecture des nouvelles s'avère capitale et il faut envisager les conséquences de chacune d'elles pour y parler ou, au contraire, en profiter. A tout moment, vous pouvez prendre connaissance du cours de valeurs avec rappel des quantités de



Le résultat du test n'est qu'un encouragement.

titres achetés, du cours d'achat et du cours actuel. Cela vous permettra de ne vendre qu'à bon escient, bien qu'il soit parfois indispensable de vendre à temps, même à perte, avant d'aller droit à une catastrophe. Si vous désirez vendre ou acheter un titre, vous allez vous retrouver face à un autre tableau. Vous ne disposez que de dix secondes pour vos opérations boursières, ce qui, d'après les auteurs, est censé réactiver le stress de la Bourse.

Bien d'autres opérations sont accessibles à partir de ce tableau : emprunt à concurrence de la moitié des sommes investies en action, comparaison du portefeuille des différents joueurs, renseignements complets fournissant toutes sortes d'informations



Le tableau des actions par catégories.



Tirez les bonnes conclusions des nouvelles.

sur le monde de la Bourse (ce qui vous permettra, entre autres, d'obtenir ensuite de meilleurs résultats au questionnaire de départ) et graphiques des fluctuations des cours des différentes actions. Au chapitre de doléances, signalons que le programme ne gère absolument pas le souris, mais le problème reste mineur du fait du faible nombre de touches concernées. A mi-chemin sur jeu et soft édité, Wallstreet ne manquera pas d'intéresser les millionnaires en herbe (disquettes).

Jacques Harboun

Type	simulation boursière
Intéret	15
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitages	—
Prix	C

Version Amiga

La version Amiga de Wallstreet est exactement superposable à la version ST et n'appelle donc aucun commentaire particulier.

J.H.

Intéret	15
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitages	—
Prix	C



La version Amiga est identique.



Crack Down

ATARI ST

Votre tempérament héroïque vous pousse une fois de plus à sauver le monde de la mégalomanie d'un savant dément. Seul ou assisté par un compère, il vous faudra prendre des risques pour démanteler la forteresse qui abrite le scientifique diabolique.

US Gold

Contrairement à la plupart des jeux d'arcade de Sega, Crack Down n'est pas un programme très spectaculaire, ce qui ne le nullement empêché de remporter un certain succès cette année. Un savant fou, retranché dans sa forteresse, a créé une armée d'humanoïdes dans le but de conquérir le monde. Une fois de plus, vous êtes là pour sauver la Terre, en vous introduisant dans la forteresse afin de la faire sauter, secteur après secteur.

Comme dans Xybots, l'écran est séparé en deux de manière à permettre à deux joueurs de travailler en équipe, chacun suivant sa progression sur son écran. L'action est vue de dessus, à la manière de

Gauntlet, et le décor défile en scrolling multidirectionnel. Pour faire sauter chaque niveau, vous disposez de trois bombes que vous devez placer aux emplacements marqués d'une croix. Mais attention, il s'agit de bombes à retardement et le compte à rebours se déclenche dès que vous avez posé le premier engin. Vous disposez donc d'un temps limité pour placer les deux autres bombes et gagner la sortie avant que tout explose. Vous devez rester constamment sur vos gardes, car de nombreux gardiens rôdent et ils sont très rapides.

Il faut disposer d'excellents réflexes pour survivre, car seul votre environnement proche est représenté



Crack Down : un jeu d'arcade de Sega pour deux joueurs.



Déposez les bombes sur les croix.

sur l'écran et, lorsque vos ennemis apparaissent, ils sont déjà presque sur vous. Au cours de votre progression, vous découvrirez des armes plus ou moins puissantes, mais ne tirez pas à tort et à travers car les munitions vous sont comptées.

Lorsque vous avez épuisé vos munitions, il ne vous reste plus qu'à utiliser vos poings pour vous défendre. Cela vous oblige à prendre de sérieux risques, car vous devez vous approcher de vos ennemis pour les abattre alors qu'ils peuvent vous tirer dessus. Pour échapper à leurs tirs, vous pouvez toujours vous coller aux murs, mais cela est tout de même assez périlleux. En haut de l'écran se trouve une carte sur laquelle

sont indiquées votre position et celle de vos ennemis, ainsi que les emplacements où les bombes doivent être déposées. Il est très important de jeter régulièrement un coup d'œil à cette carte afin de se repérer. Mais pendant ce temps-là, un ennemi peut surgir et vous abattre sans que ayez la possibilité de réagir. Il est donc conseillé de mettre la pause avant de la consulter et de ne reprendre la partie qu'une fois que vous avez mémorisé la configuration du secteur dans lequel vous vous trouvez.

Cette conversion bénéficie d'une réalisation de bonne facture. Le scrolling multidirectionnel est fluide et les commandes répondent bien. Les sprites



Le compte à rebours a commencé.



Rassemblez les armes qui traînent.

sont de petite taille (c'est inévitablement le prix à payer pour pouvoir jouer sur deux écrans), mais le graphisme est réussi. La progression de difficulté est bien dosée et on avance rapidement dans le programme, que l'on joue seul ou à deux.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brulottes	★★★★
Prix	C

Avis

Crack Down n'est pas d'une originalité démentée. En revanche, on prend du plaisir à parcourir chaque labyrinthe, à trouver sur carte le meilleur moyen de rejoindre les bombes, surtout en mode deux joueurs. Voilà un soft prenant. Il ne s'agit cependant pas d'un grand jeu. Olivier Hautefeuille

Avis

Crack Down est un bon jeu de labyrinthe et de tir qui n'est pas sans rappeler Gauntlet. Le jeu en équipe est intéressant et certaines options (se plaquer contre les murs pour éviter les tirs, par exemple) amusantes. Mais je trouve la carte vraiment trop petite et bien peu lisible. Jacques Harbon



Une superproduction (sur Sega 8 bits) aux graphismes élaborés.

Golden Axe

CONSOLE SEGA

Des soldats sanguinaires, des amazones montées sur dragons, des géants armés de marteaux, des chevaliers en armures, des squelettes avec des sabres, voilà un échantillon des adversaires que, barbare sans peur mais pas sans reproche, vous aurez à affronter. Ça cogne dur ! Intellectuels s'abstenir...

Conception Sega

Bien des joueurs attendent avec impatience la conversion sur micro de ce grand jeu d'arcade de Sega. Mais on est jamais aussi bien servi que par soi-même (et surtout, aussi vite), alors, une fois de plus, c'est la console Sega qui a le primat de Golden Axe. Comme le Barbarian de Psygnosis et ceux de Palace, ce beat-them-up s'inspire des aventures de Conan le barbare. On y retrouve tous les ingrédients de Theotric Fantasy : la redoutable épée du barbare, la magie et les dragons crachant du feu. L'action commence alors que notre barbare se retrouve face à face avec l'avant-garde d'une armée en campagne. Armés de masses d'armes, les soldats l'encerclent et il est visible qu'ils ne sont pas animés de bonnes intentions. Par Corin, ça va saigner ! Vous donnez un bon coup d'épée au plus audacieux, vous vous retournez pour frapper le second, puis vous en attrapez un et va vous le lancez à l'autre bout de l'écran.

Le fon est donné, il va falloir dépenser beaucoup d'énergie pour survivre. Mais n'oubliez pas que pour faire de vieux os, un barbare ne doit pas uniquement compter sur sa force. Ne frappez pas comme une brute, car le timing est la clé du succès. Vous vous débarrassez assez rapidement de vos premiers agresseurs, mais les combats s'enchaînent sans interruption et le plus dur reste à faire. Vous al-



Des graphismes d'arcade pour la version Megadrive !

lez devoir combattre des amazones montées sur des dragons, qui vous balisent d'un coup de queue ou vous font rôler d'un jet de flammes. Face à ces furies, la meilleure technique consiste à les désarçonner d'un coup d'épée et à emprunter leur monture, avant qu'elles n'aient eu le temps de réagir. Mais il y a aussi les joyeux méprables, deux géants armés de lourds marteaux, ainsi que des chevaliers en armure et des squelettes qui se servent de leur sabre en virtuoses. Il n'est pas question de se relâcher un instant, et même lorsque vous prenez un repos bien mérité après une rude journée de combat, des lutins viennent vous harceler. Si vous les attrapez



A cheval sur le dragon, et là !



Utilisez de magie contre vos ennemis.



Les enfants prennent la fuite (Megadrive).

pez, vous récupérez des sorts qui vous seront fort utiles lors des combats suivants.

Golden Axe est la meilleure conversion d'arcade que l'on ait vu sur cette console depuis longtemps. On y retrouve la plupart des éléments du programme original et le graphisme est excellent. L'animation est parfois saccadée, mais les mouvements des personnages sont particulièrement convaincants. On prend beaucoup de plaisir à projeter un soldat dans les airs, ou à regarder les mouvements d'attaque des squelettes. Ce n'est certes pas un jeu à recommander aux intellectuels, mais les amateurs d'action pure et dure vont s'éclater. Golden Axe est le programme le plus barbare du moment!

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	★★★★

Version Megadrive

Les rares éléments du jeu d'arcade qui sont absents de la version 8 bits, figurent sur la version Megadrive. Par exemple : il est possible de choisir son héros coiffeur parmi trois personnages (un barbare,



Des personnages différents sur Megadrive.



Gare aux squelettes (Megadrive).

une amazone et un nain) et surtout on peut jouer à deux simultanément.

On retrouve également des scènes secondaires, comme les enfants qui fuient le village en courant.

Et puis, selon le sort utilisé, on a droit à des effets spéciaux différents, comme une mini bombe atomique ou une tête de dragon qui noie vos adversaires sous un déluge de flammes. D'autre part, les mouvements des différents personnages sont encore plus variés que dans la version précédente. En revanche, l'animation n'est pas aussi fluide que l'on pourrait l'espérer sur une telle machine, mais le graphisme et la bande sonore sont excellents, un beat-theme un de ceux d'une qualité comparable à celle de la borne d'arcade.

Alain Huyghues-Lacour

Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	n.c.

Lost Dutchman Mine

ATARI ST

Tamiser le fond de la rivière pour en retirer l'or est un moyen assez lent de s'enrichir. Mieux vaut rassembler les morceaux de carte d'une mine fabuleuse. Contre les serpents, les Indiens, les bandits et la soif, sachez choisir entre violence et ruse.

Magnetic Images. Programmation : David Lindley, Steve March.

Ce jeu combine l'aventure, l'action, et la stratégie. Avant toute chose, signalons qu'il ne fonctionne absolument pas avec les anciennes ROM. Vous incarnez un chercheur d'or du Far West en pleine période de la ruée vers le métal jaune. Votre quête ultime consiste à retrouver la fabuleuse mine perdue de Jacob Waltz à l'aide des six morceaux d'une carte. En attendant, il vous faudra surtout apprendre à survivre.

Au début, vous disposez tout juste de 250 dollars. La première chose à faire est de vous rendre chez le commerçant. Celui-ci vous propose vivres, boissons et tout un équipement. Il est préférable au début de vous munir d'un peu de nourriture, d'une gourde, d'un tamis pour prospecter à la rivière et d'un hameçon pour pêcher.

Allez ensuite faire un tour à la rivière en choisissant un endroit pas trop éloigné de la ville pour cette première fois. Bavez et remplissez votre coupe. Vous



Pêcher au tamis, il faut choisir!



Avis

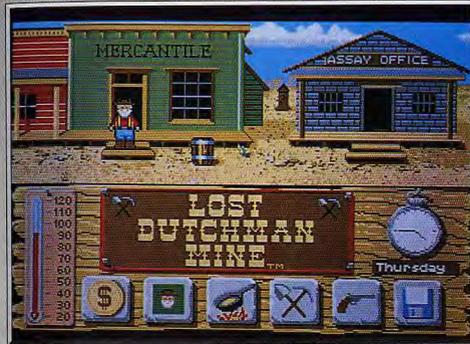
J'avoue avoir été impressionné par la qualité de Golden Axe sur une simple console 8 bits. Les décors de ce programme sont très variés et fouillés et l'animation d'excellente facture. La possibilité de déplacement en profondeur est un « plus » indéniable, d'autant qu'elle est parfaitement bien gérée.

Jacques Harbonn

Avis

Voilà une très bonne adaptation arcade. Pour une console 8 bits, la Sega est exploitée au maximum. Profondeur du terrain, d'action, richesse des coups et variété des ennemis, c'est un programme qui me semble aussi jouable que joli. En plus, le joueur voit toujours très bien où il frappe l'ennemi. Un bon beat-them-up.

Olivier Hautefeuille



Il faut d'abord entrer chez le commerçant pour acquies l'équipement de base.



Plumez-le pour avoir la carte.

prendre de l'endroit de la rivière. Si vous avez trouvé un bon filon avec une forte teneur aurifère, retirez l'endroit pour y revenir. En revanche, il peut aussi vous arriver de retourner en ville avec de lourds sacs qui ne contiennent, après expertise, pas la moindre petite pépite d'or.

Avec l'argent de la vente de votre or, il est important de compléter peu à peu votre équipement. Pour commencer, achetez une autre gourde pour disposer d'une meilleure autonomie en eau et voyez si vous pouvez maintenant acheter un pistolet. Cette arme va se révéler bien utile par la suite. En effet, en dehors de la ville et de la rivière, vous pouvez à tout moment être attaqué par des serpents, des Indiens ou des bandits. Pour les serpents, le plus simple est de fuir. En revanche, Indiens et bandits risquent de vous dévaliser si vous ne vous défendez pas promptement dans un mini jeu de tir. Si vous tombez sur un bandit recherché, vous pourrez même toucher l'argent de la capture.

Revenons à nos achats. Si l'ou reste de l'argent, allez en déposer une partie à la banque, tout en sachant que les hold-up sont assez fréquents. Pourquoi ne pas faire un tour maintenant au saloon? Si Dan le joueur est présent, vous pouvez tenter une petite partie de poker. Il joue correctement, bien qu'il n'aime guère bluffier. Vous pourrez lui gagner quelque argent mais il est peu probable que vous le

mettiez suffisamment à sec pour l'inciter à jouer sa portion de carte de la mine. Il est sans doute temps maintenant d'aller dormir avant d'affronter une autre dure journée. Continuez à faire des aller-retours à la rivière de manière à vous enrichir pour compléter votre équipement et surtout acquies les trois mules qui vous seront indispensables pour de longs trajets. Surveillez sans cesse votre tonus pour boire et manger à temps, sans oublier de vous faire soigner par le médecin en cas de blessure par serpent, balte ou flèche.

Une fois en possession d'un équipement complet, vous pourrez tenter une exploration des montagnes



Entrée de la mine, de nuit.



Cherchez l'or et les morceaux de carte.

pour y dénichier l'entrée d'un souterrain ou d'une mine abandonnée. C'est là que vous trouverez l'or le plus pur et surtout certains morceaux de carte, ce qui vous mènera à explorer les cent mines à la recherche de la mine de Waltz.

Lost Dutchman Mine allie des graphismes nombreux et variés, quelques scènes d'action amusantes et quelques brutautés digitales réussies, au service d'un jeu prenant qui vous tendra longtemps en haleine.

Jacques Harbonn

Type	aventure/action/stratégie
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

Avis

Ce soft est avant tout sympathique et original. La gestion de la nourriture, des armes et de l'argent sont ses atouts majeurs. En contrepartie, les brutautés ne sont pas géniales et les épreuves de combat trop lentes. J'hésiterais personnellement à acheter ce logiciel. Mais il y aura sûrement des amateurs.

Olivier Hautefeuille

Avis

Un programme très ludique, à la gestion très simple, et dont on apprécie la grande variété de faction. La réalisation n'est pas extraordinaire, mais c'est secondaire.

Alain Huyghues-Lacour

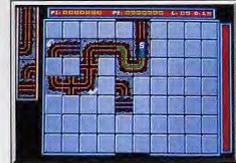
Pipe Mania

AMIGA

Coup d'œil rapide et décision instantanée sont indispensables pour obtenir un score valable dans cette histoire de tuyaux. Un jeu aux règles simples mais qui vous visse devant l'écran!

Empire. Concept et programmation : The Assembly Line; graphismes additionnels : Lucassfilm.

Pipe Mania offre une grande bouffée d'air frais dans un univers ludique qui ne se renouvelle guère. De temps à autre, on peut arriver un programme aussi ludique qu'original, comme Tetris ou Pipe Mania,



Cela se complique dans les niveaux supérieurs.

et on se demande pourquoi personne n'y avait pensé plus tôt. Allez donc savoir pourquoi ce sont les idées les plus simples qui sont généralement à l'origine des meilleurs jeux ?

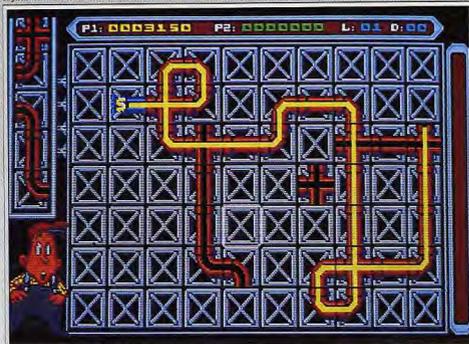
Une autre caractéristique de ce type de jeux, c'est leur longévité. Alors que l'on finit toujours par se lasser des meilleurs jeux d'arcade, ils tiennent la distance. Deux ans après sa sortie, je fais encore une partie de Tetris chaque jour et je ne suis pas le seul. Il en ira certainement de même avec Pipe Mania. Vous mettez le doigt dans l'engrenage et vous n'avez plus une chance de vous en sortir. Un robinet est placé de manière aléatoire sur une



Gare aux pièces inutilisées.

tu vous présente sur l'écran et non utilisé. Il faut donc réfléchir très vite en évitant de paniquer quand le liquide se rapproche dangereusement de la fin de votre tuyau. Heureusement, vous pouvez voir les quatre pièces qui suivent celle que vous êtes en train de poser, ce qui vous permet d'anticiper. Le principe de jeu reste toujours le même, mais l'affaire se complique tout au long des 36 tableaux de ce programme. On voit d'abord arriver des obstacles qu'il faut obligatoirement contourner, puis des tuyaux marqués d'une flèche, dans lesquels le liquide peut circuler uniquement dans la direction indiquée. Dans les niveaux supérieurs, il y a des

Il faut éviter les obstacles.



Pipe Mania : un jeu aussi simple que génial !

grille comportant 70 cases. Vous disposez de portions de tuyauterie, de différentes formes, que vous devez placer bout à bout, de manière à former la canalisation la plus longue possible. Au bout de quelques secondes, le liquide commence à passer dans le tuyau et vous pouvez placer de nouvelles pièces tant que le liquide continue de couler. Plus votre tuyauterie est longue, plus vous marquez de points. Mais votre canalisation doit impérativement couvrir un nombre de cases minimum pour pouvoir accéder au niveau suivant. Vous avez la possibilité de corriger une erreur en remplaçant une pièce par une autre, mais cela diminue votre score. Vous perdez également des points pour chaque portion de

pression, ce n'est plus facile, en raison d'un choix plus large, mais en fait, on en hésite que plus et on ne sait plus où donner de la tête. D'autre part, une option fort intéressante vous permet de jouer à deux simultanément, chacun disposant de ses propres pièces. Enfin, il est possible de sauvegarder ses scores, ce qui est particulièrement stimulant dans ce type de jeu.

Ce programme génial amènera même les joueurs d'arcade les plus acharnés à débaucher sur des temps leurs shoot-them-up (j'en ai fait l'expérience). Un must. Alain Hugues-Lacour

Type	réflexion/action
Intérêt	★★★★★ 19
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	★★★★ C

Aviz

Au même titre que Tetris ou E-Motion, Pipe Mania est un soft génial et surtout aussi simple que novateur, le genre de partie dont il est quasi impossible de décrocher dès que l'on y a touché. dommage que la version testée ne soit pas complète, j'aurais vraiment voulu pousser les tableaux au maximum du brain storming. Un best à acheter d'urgence. Olivier Hautefeuille

Aviz

Pipe Mania est l'un de ces jeux qui n'attire pas l'œil au premier abord mais qui n'en est pas moins captivant. On se dit sans cesse : « Encore une dernière partie et j'arrête », et il est bien difficile de quitter finalement le jeu. Un nouveau Tetris ?

Jacques Harbom

Tiger Heli

PC ENGINE NEC

Ni nouveauté, ni originalité dans cette conversion d'arcade où un hélicoptère survole l'ennemi. Mais pour l'action, il n'y a rien à dire, c'est tout bon ! Concentrez-vous bien avant de vous accrocher aux manettes et lancez-vous dans la bagarre !



Vous survolez les lignes ennemies.



De l'action pure et dure pour un jeu d'arcade frénétique.

Conception Taito

Taito crée de grands jeux d'arcade et, quand on voit la certaine des conversions qu'il réalise sur le PC Engine, on regrette que cet éditeur n'excuse pas également ses talents sur micro. Quand on joue à Tiger Heli sur son moniteur, on a vraiment l'impression de se trouver dans une salle d'arcade. C'est vraiment un shoot-them-up qui décote. Mais si vous cherchez un programme original ce n'est pas la bonne adresse. On cherchera en vain la moindre innovation ; Tiger Heli, C'est l'action à l'état pur. Vous survolez les lignes ennemies en hélicoptère et ce n'est pas une promenade car il y a du monde

d'autres vous procurent des super-bombes, mais les plus importantes sont celles qui vous permettent de changer de type d'arme. Ce sont des pastilles qui changent continuellement de couleur et, suivant la couleur affichée au moment où vous la récupérez, vous prenez une arme différente. Cela paraît simple, mais ces pastilles se déplacent en permanence, tout en changeant de couleur, et il n'est pas toujours évident de les récupérer au bon moment. Lors des premières parties, on perd de nombreuses vies en essayant de les récupérer, tandis que les ennemis profitent de ces secondes d'inattention pour vous attaquer. Mais, au bout d'un cer-



Un gardien de fin de niveau.

pour vous accueillir. Tout le long du jeu, vous affrontez des hélicoptères et des avions ennemis et, selon que vous survolez la terre ou la mer, vous avez affaire également à des tanks ou à des bateaux de guerre. Le survol de l'énorme porte-avions du second niveau est particulièrement éprouvant, sans même parler des engins inférieurs qui vous attendent à la fin de chaque niveau. Heureusement qu'il est possible de récupérer des armes très efficaces, car on n'rait pas loin avec l'armement de base. Vous amèlez votre armement de manière très classique, en ramassant des pastilles, qui apparaissent une fois que vous avez détruit certaines cibles. Certaines augmentent votre puissance de tir,



L'animation est particulièrement rapide.



Survol périlleux du porte-avion.



tain temps, on s'aperçoit que le mouvement de ces boules colorées est toujours le même, ce qui vous facilite bien les choses.

Tiger Heli bénéficie d'une excellente réalisation. Le graphisme est très fin, les couleurs nuancées et la bande sonore efficace. Mais l'animation est indubitablement le point fort de ce programme. Les scénarios traversent l'écran à toute allure et les hélicoptères se déplacent de manière particulièrement vélocité. Et puis, les commandes répondent au quart de



Les armes dépendent de la pastille.

tout, avec une grande précision, ce qui offre une parfaite jouabilité. Bravo Taito, ça c'est l'arcade ! Mais on ne saurait trop recommander aux cartographes et aux grands navigateurs de s'abstenir. Alain Hugues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	★★★★★ 17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutalités	★★★★★
Prix	★★★★★ E

Aviz

Tiger Heli devrait plaire à tous les amateurs de shoot-them-up. Il dispose en effet de nombreux atouts : réalisation d'excellente qualité tant au niveau du graphisme, de l'animation que du son, armes variées et surtout maniabilité exemplaire. Jacques Harbom

Aviz

C'est de l'arcade, du shoot-them-up pas papri pour un sou, du vrai, du dur qui coupe ! Et il paraît que sur la méga, c'est encore plus beau, plus musclé. Certains éditeurs devraient s'inspirer de tels chefs-d'œuvre. Amateurs du genre, un titre de plus à ne pas rater. Olivier Hautefeuille



Un combat de choc instant !

Manchester United

AMIGA

Non content de vous faire jouer les directeurs de club de foot, soucieux de mener ses joueurs au bout de la saison dans les meilleures conditions, Manchester United vous fait descendre sur le terrain pour marquer vous aussi les buts qualificateurs.

Krisalis

Il n'est pas évident de réaliser une nouvelle simulation de football après le fantastique Kick Off. Mais à l'occasion de la Coupe du monde, de nombreux programmes de foot sont prévus dans les mois qui viennent. Manchester United est le second programme de Krisalis, un nouvel éditeur anglais, qui vient de passer un an à développer cette ambitieuse simulation. Le concept est fort intéressant, puisqu'il joue sur deux tableaux, en offrant à la fois des matchs de foot de style arcade et la gestion d'une équipe durant toute une saison.

Vous tenez le rôle du manager de la célèbre équipe de Manchester et vous devez tout faire pour la mener à la victoire, en Coupe comme en Championnat. Vous êtes le patron, à vous de prendre les bonnes décisions.

Au début de la saison votre équipe se compose d'un certain nombre de joueurs, sur lesquels vous disposez de renseignements précis. Vous faites une sélection avant chaque match et vous décidez du type d'entraînement que chacun d'eux doit suivre. Mais attention, tout est dans le dosage de cette préparation, car des joueurs sous-entraînés perdent leur forme physique, tandis qu'un surentraînement les fatigue et augmente les risques de blessures. En cours de saison, vous aurez la possibilité d'acheter ou de vendre des joueurs et vous pourrez même

faire des offres à d'autres équipes, qui les acceptent ou non. Mais vous devez également assumer les problèmes traditionnels des entraîneurs si certains joueurs sont blessés ou suspendus. Si un, ou plusieurs, de vos meilleurs joueurs sont indisponibles avant un match important, vous aurez du mal à vous en sortir, mais il faudra vous débrouiller pour les remplacer au dernier moment. Cet aspect stratégique intéressant a déjà été largement développé dans d'autres programmes, comme Football Manager. Mais, contrairement à tous les programmes de ce type, vous ne vous contentez pas, dans Manchester United, d'assister pas-



Suivez votre progression dans la presse.



Vous disposez d'un large éventail d'options pour gérer votre équipe.



sivement à des matchs qui se résument à quelques points de couleur qui s'affrontent sur un rectangle, ou à un texte explicatif qui vous décrit le déroulement de la partie. En effet, cette fois vous prenez le joystick et vous jouez un véritable match, comme sur une borne d'arcade. Le terrain est représenté de côté, avec une perspective plongeante et vous contrôlez le joueur le plus près de la balle, qui est indiqué très clairement par quatre flèches. Vous ne voyez qu'une petite portion du terrain, qui défile en scrolling multidirectionnel.



Des matchs aérochés.

Mais vous disposez d'un scanner indiquant la position de tous les joueurs. Vous pouvez faire des corners, des coups francs, des penalties et, selon la durée de la pression sur le bouton du joystick, vous contrôlez l'angle et la puissance de votre tir. Chaque joueur réagit en fonction de sa forme physique. Cela est particulièrement flagrant dans le cas de certains joueurs, qui sont bien moins rapides que d'autres sur le terrain. Autre innovation dans un programme de ce type : vous pouvez jouer à deux, mais en mode arcade uniquement. Manchester United bénéficie d'une réalisation soignée, avec un graphisme agréable et une animation



La foule retient son souffle.

fluide. Ce programme surclasse très largement toutes les autres simulations de management d'une équipe. En ce qui concerne la partie arcade, il n'atteint pas la quasi-perfection de Kick Off, mais la jouabilité est satisfaisante et les parties à deux joueurs sont plaisantes. Une simulation de foot très complète, qui est unique en son genre.

Alain Hugbues-Lacour
Type : simulation sportive
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutalités : ★★★★★
Prix : C

Avis

Tout le partie stratégique de ce soft ne m'intéresse pas vraiment, même si elle semble complexe et bien étudiée. Acheter et vendre les sportifs, préparer leur entraînement, sélectionner les joueurs selon l'ensemble de leurs résultats passés, etc., cela fait beaucoup de tableaux! La partie arcade est bien faite mais n'arrive pas à la cheville de Kick Off, par exemple. Seulement pour ceux qui ne manquent aucun sou de foot...
Oliver Hauteleulle

Avis

Manchester United est l'un des rares jeu d'administration de team de football réellement prenant. Les possibilités de gestion de l'équipe sont variées et complètes et surtout le jeu de la balle très jouable et cette possibilité est originale dans ce type de softs. La réalisation d'ensemble du programme est d'un bon niveau.
Jacques Harbonn

Rainbow Islands

AMIGA

Andy Braybrook est un programmeur qui monte... tout comme le héros de Rainbow Islands qui utilisent des arcs-en-ciel pour escalader des plates-formes successives. Un jeu original qui bénéficie d'une solide réalisation et d'une maniabilité parfaite.

Ocean. Programmation : Andy Braybrook ; graphisme : John Cumming ; son : Jason Page ; musique : Steve Turner

Alors que l'on commençait à ne plus y croire, voilà que Rainbow Islands arrive enfin. L'attente a été longue, car ce programme est terminé depuis plus de six mois et nous l'avions déjà testé dans le numéro 69. Depuis, Ocean a récupéré les droits de Rainbow Islands et il fallait négocier avec Micro-



Le gardien de l'île: une arête...



L'une des meilleures conversions d'arcade de l'année.

prose pour pouvoir utiliser la conversion réalisée. Heureusement pour nous, car il aurait été vraiment dommage que l'une des meilleures conversions d'arcade de l'année n'arrive pas sur nos micros. Ce jeu d'arcade de Taito est la suite du non moins génial Bubble Bobble. Cette fois, vous dirigez un petit bonhomme qui monte, qui monte... en sautant d'une plate-forme à l'autre. De nombreuses créatures tentent de vous arrêter et certaines vous tiennent dessus. Pour vous défendre, vous créez des arcs-en-ciel dont le contact est mortel pour vos agresseurs, mais ce n'est pas là leur seul usage, car ceux-ci restent solides pendant quelques secondes,

comme Uridium et Parodroid sur C64 et, après de tels débuts, il devrait rapidement s'imposer comme l'un des grands programmeurs sur 16 bits. Rainbow Islands est un programme indispensable. Un jeu de plates-formes aussi ludique qu'original et une réalisation irréprochable, que demander de plus ?
Alain Hugbues-Lacour

Type : arcade
Intérêt : 19
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutalités : ★★★★★
Prix : C

Version CPC

Le version CPC de Rainbow Islands est particulièrement réussie. Le graphisme est très coloré et l'animation est vraiment fluide. Mais surtout, les commandes répondent très bien aux impulsions données par le joueur, ce qui offre une parfaite jouabilité. Une des meilleures conversions d'arcade de cette machine.
A. H. L.

Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutalités : ★★★★★
Prix : B

Dépêchez-vous : l'eau monte vite !

vous permettant de les utiliser en guise d'écheller. D'autre part, comme dans Bubble Bobble il y a de très nombreux bonus à récupérer. La plupart vous donnent des points, mais d'autres vous permettent de créer des arcs-en-ciel multiples ou de gagner une vie supplémentaire. Au quatrième et dernier secteur de chaque île, vous affrontez un monstre différent et vous devez découvrir la tactique qui vous permettra de le détruire.

Né nous étendons pas plus longtemps sur ce programme que nous avons déjà testé, mais il est important de rappeler que la superbe réalisation de ce jeu est la première œuvre d'Andy Braybrook sur 16 bits. Celui-ci était déjà célèbre pour des softs



Une conversion sur CPC étonnante...

ROLLING SOFTS

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Eagle's Rider

Atari ST, disquette Microdms

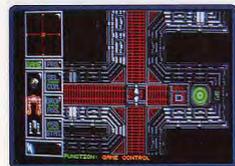
Vous êtes le capitaine Steeve Jordan, vous êtes parvenu à vous échapper d'une prison Cyborg, vous n'avez désormais plus qu'à vous en aller à la planète mère des Cyborg afin de la détruire. Pour parvenir à vos fins, vous devez glaner des informations auprès de multiples créatures que vous rencontrez sur de lointaines planètes aux quatre coins de la galaxie. Vous disposez d'un vaisseau spatial doté de puissants lasers. Les voyages interplanétaires sont remplis de nombreux dangers (mines, astéroïdes, vaisseaux ennemis) et constituent l'essentiel des scènes d'arcade. Les graphismes du logiciel sont beaux et riches en détails (63 sprites différents sont nécessaires pour l'animation du vaisseau). Les animations sont très rapides, ce qui rend les phases d'arcade très efficaces. Les bruitages



Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

First Contact

Atari ST, disquette Rainbird



Des extraterrestres décident d'attaquer l'espèce humaine. Votre station orbitale fait justement l'objet des faveurs des belliqueuses créatures. Survir, survivant, vous prenez le contrôle d'un robot modulaire, divisé en trois parties (jambes, torse, tête). Votre but : ramasser des objets qui ont été abandonnés dans les couloirs, afin d'avoir accès aux ordinateurs de la base qui vous permettront d'obtenir des informations essentielles pour anéantir les ennemis. Votre robot dispose de lasers intégrés dans chacune des parties le composant, aussi c'est à de véritables séances de shoot-them-up auxquelles vous devrez vous livrer en cas d'attaque des extraterrestres. L'aspect stratégique n'est pas délaissé puisque vous pouvez programmer chacune des parties du robot afin qu'elle se rende en un point donné de la base tout en se défendant en cas d'agression. Les graphismes du programme sont fins et beaux, les animations fluides. On peut cependant regretter l'absence d'un scrolling en continu. Les bruitages sont de bonne qualité. *First Contact* est un compromis réussi entre action et stratégie. Eric Cebria

Type	action / stratégie
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Mot

Atari ST nouvelles ROM, disquette Opera Soft

Mot est un sympathique monstre tenant du lézard géant. Avec le jeune Léo, ils vont vous entraîner dans trois jeux pouvant se charger indépendamment. Dans le premier, Léo doit faire sortir Mot de la maison par la porte spatiotemporelle avant qu'il ne fasse trop de dégâts et que ses parents ne l'aperçoivent. Le second jeu est un beat-them-up classique ainsi que le troisième, plus complet toutefois. Signifions que le programme ne tourne pas sur les an-



ciennes ROM. Le premier jeu est original (multiples fenêtres à l'action indépendante) et assez difficile. En revanche, il est parfois un peu confus et, par moments, on ne sait plus très bien où l'on est, malgré le plan. La réalisation est inégale. Si les graphismes sont superbes et l'animation des personnages eux-mêmes bien faite, en revanche le scrolling laisse à désirer et les bruitages sont restreints. *Mot* vous fera passer cependant de bons moments de détente. Jacques Harbnon

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

After the War

Amiga, disquette Dinamic



Durs, durs les lendemains de guerre nucléaire ! Vous incarnez un héros qui doit traverser une ville pleine de mutants à la seule force de ses poings ou des armes que laissent tomber ses adversaires. Une fois ce stade dépassé, vous empoucez une mitrailleuse lourde pour pénétrer au sein d'un complexe souterrain rempli de gorilles, rats et robots. Comme sur *ST* (Titre n° 76) cette version offre sans aucun doute l'un des meilleurs programmes de sa catégorie. Ses graphismes sont excellents et ses animations d'une grande richesse. Il en est de même pour les bruitages qui sont beaucoup plus réalistes que sur *ST*. L'originalité d'*After the War* ne réside pas dans son scénario, mais dans l'exceptionnelle qualité de sa réalisation, en particulier au niveau des animations et de la très grande variété des ennemis à affronter. Eric Cebria

Type	action
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Grand Prix Circuit

Macintosh, disquette Accolade

Après une éclipse de plus de deux ans, Accolade semble de nouveau s'intéresser au Mac. Peu original dans son principe (une course de F1 avec qualifications), *Grand Prix* emporte l'adhésion par son réalisme et par son excellente réalisation. Les graphismes sont fins et détaillés, les animations rapides et convaincantes (même sur un bon vieux Mac+) et les bruitages réalistes. La musique de présentation, à elle seule, vaut le détour. Et si j'ajoute que le



soft propose trois voitures et huit circuits, vous comprendrez qu'il n'est pas prêt de quitter mon disque dur. Olivier Scamps

Type	simulation
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Antago

Atari ST, disquette Art of Dream



Antago est un jeu de réflexion sur damier. Deux personnages, le diable et un ange, vont tenter de remplir au plus vite une ligne sur le damier, selon le principe du célèbre jeu de morpion. La stratégie de cette partie est intéressante mais ne surpasse en rien celle du jeu original. La mise en place graphique est agréable. Les sprites sont bien dessinés, ils sont animés lorsqu'ils tournent autour du damier et quelques animations confortent l'ambiance bon enfant de la partie. L'effet de 3D est lui aussi bien rendu. Il est, enfin, possible de jouer à deux ou seul

contre la machine, de choisir des damiers déjà encombrés pour corser la difficulté. *Antago* est tout aussi passionnant qu'un jeu de morpion traditionnel ! Dommage que les concepteurs de cette partie n'est pas apparu le petit « plus » qui aurait dû justifier l'achat de ce soft, et aurait assuré sa longévité. Olivier Hautefeuille

Type	réflexion / damier
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	—
Prix	B

To the Earth

Console Nintendo, cartouche Nintendo

To the Earth est un shoot-them-up qui se joue avec le pistolet et dans lequel vous devez abattre les vaisseaux ennemis qui foncent sur vous à toute allure. A la fin de chaque secteur, un redoutable gardien vous attend et vous devez viser son point faible pour l'abattre. C'est un programme difficile qui mettra vos réflexes à rude



épreuve, car les cibles se déplacent très rapidement. Le graphisme est assez sobre mais, en revanche, l'animation est excellente. Un jeu de tir très stressant et qui ne manque pas d'originalité. Alain Huygheux-Lacour

Type	tir
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Dr. Plummet's House of Flux

Amiga, disquette Micro Illusions

L'entrie, tout est là ! Ce soft est aussi simple qu'efficace. Dans chaque tableau (labyrinthe, décor multiples), vous dirigez un petit astronef, style *Asterix* et *Blast* rald, etc. Un coup de réacteur, l'engin avance ; un coup de manche, il pivote sur lui-même, Ajoutez à cela la terrible gravitation qui vous pousse vers le bas, les chocs

mortels et le manque de carburant. C'est tout simple, déjà vu sans doute, mais passionnant tant la partie est difficile. Il faut parfois plusieurs minutes de patience, de souplesse pour traverser le couloir étroit d'un labyrinthe, mitrailler une basse ennemie et secourir un astronaute. Le tout est qu'une suite ininterrompue de coups de réacteur qui rétablissent l'équilibre, de trajectoires subtiles qui font la niche aux divers inertes, apesanteur, pesanteur, champ magnétique, etc. Cette *House of Flux* est un délice ludique qui met les nerfs à vif, bien réaliste à l'écran, résolument



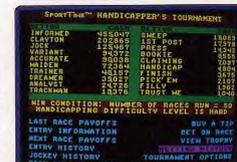
Amical mais vraiment passionnante. Aux auteurs de travail en finesse, de justesse, de précision, à ne manquer sous aucun prétexte ! Olivier Hautefeuille

Type	action / intrigue
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Horse Racing

Amiga, disquette Mindscape

Comme beaucoup de productions Mindscape, ce logiciel a été programmé dans le souci du détail. Turfiste passionné, le joueur va mener à bien toutes les étapes successives de la partie, c'est-à-dire prendre connaissance de l'historique des chevaux, des jockeys, miser sur ses favoris, consulter les dossiers de probabilité de victoire et finalement assister à des courses superbes, animées avec soin et dont les sprites sont très réalistes, les vues et bruitages multiples et très « ambiance ». *Horse Racing* est uniquement un jeu de straté-



ROLLING SOFTS

gie. L'ensemble d'une partie mise sur la réflexion, l'analyse des tableaux. Certes, l'originalité de ce soft est indéniable. Mais aura-t-il de quoi tenir en haleine le joueur qui n'est pas réellement passionné par le sujet, j'en doute... Olivier Hautefeuille

Type : course de chevaux, stratégie
Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ C

Version PC CGA, EGA



Aucune différence avec la version Amiga, à condition de jouer sur une configuration puissante. Essentiellement constituée de tableaux et descriptifs, la partie peut cependant se disputer sur un XT sans perdre de son intérêt. Mais *Horse Racing* est pratiquement réservé aux passionnés du genre. Olivier Hautefeuille

Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ C

Assault City

Console Sega, cartouche Sega
Armé d'un fusil laser vous devez tirer sur tout ce qui bouge. En l'occurrence, vos cibles sont des robots de guerre qui s'attaquent aux humains. Le programme commence par une séance d'entraînement, dont le résultat détermine le niveau de difficulté de la partie.

Ce jeu de tir n'est pas très original, car il s'agit d'une variante d'*Operation Wolf*, avec un habillage science-fiction. Les dif-



Type : action
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ C

férentes séquences manquent de variété et la réalisation n'est guère plus convaincante. On peut également regretter que ce programme ne se joue pas avec le Light Phaser, car le joystick se prête assez mal à ce type de jeu. Un programme peu excitant, dont on se lassera très rapidement.

Type : tir
Intérêt : 8
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ C

Battle Out Run

Console Sega, cartouche Sega
Au premier abord, ce programme ressemble fort à *Out Run*, car vous devez traverser les États-Unis au volant d'une Ferrari. Mais cette fois-ci il ne s'agit plus de foncer pour impressionner votre petite amie, mais de vous lancer à la poursuite de dangereux criminels. A chaque étape, vous disposez d'un temps limité pour rattraper le fuyard et l'obliger à s'arrêter, en heurtant



Type : action
Intérêt : 5
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ C

son véhicule à de nombreuses reprises. Ce programme reprend fidèlement le principe de jeu de *Chase H.Q.* Mais qui s'en plaindrait, vu que ce grand jeu d'arcade n'a pas été adapté sur la console Sega. Et cela d'autant plus que ce remake est parfaitement réussi. L'animation est rapide et votre Ferrari très maniable, mais il faut quand même s'accrocher pour terminer dans les temps, car d'autres véhicules et des obstacles vous retardent sans cesse. Un programme très prenant.

Olivier Huyghues-Lacour

Corsaires

Amiga, disquette Opera soft
Des pirates vous relèvent prisonnier dans une forteresse et vous devez vous évader en luttant contre vos gardiens. Une fois sorti de là, vous devez encore traver-

ser la forêt avant d'attaquer les pirates sur leur propre navire. *Corsaires* est un beat-them-up assez classique et ce n'est certainement pas l'un des fleurons du genre. Les ennemis vous attaquent en groupe, l'action est assez confuse et vous ne disposez pas d'une grande variété de coups pour vous défendre. Mais le pire, c'est la médiocrité de la réalisation : le graphisme est pauvre et cela faisait très longtemps que l'on avait pas vu un scrolling aussi saccadé sur Amiga. Un *Corsaires* dont même les pirates ne voudront pas.

Olivier Huyghues-Lacour



Type : action
Intérêt : 5
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ C

Armada

Amiga, disquette Arc
Ce wargame use une fois de plus des qualités et défauts de la plupart de ces confrères. Très bien réalisé graphiquement, puissant quant à sa stratégie. Sa maniabilité et sa prise en main sont malheureusement trop délicates pour le novice. Cette bataille navale offre des écrans 3D précis. Différents angles de vue permettent de visualiser rapidement la position des diverses unités. *Armada* se manie à l'aide d'ordres tapés au clavier. La syntaxe complexe utilisée témoigne bien de la richesse du programme. Voici donc un excellent wargame pour les initiés mais qui rebutera les débutants. Il serait temps que les concepteurs de wargame « sérieux » planchent un peu sur l'utilisation des



Type : action
Intérêt : 5
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ C

icônes, de la souris. S'il avait été doublé d'un manieement « moderne », *Armada* aurait pu largement investir le domaine des Hits. A quelques rares exceptions près, les wargames sont les derniers softs à faire la moue à l'accessibilité. Pourquoi ?

Olivier Hautefeuille

Version PC



Pas de différences majeures entre les versions Amiga et PC, en ce qui concerne la stratégie en tout cas. Vue l'absence d'animation et de brutages dans cette partie, l'emploi d'un XT ne pose pas problème sauf en ce qui concerne l'affichage des écrans, un peu lent. Graphiquement, seule la version CGA est disponible. Le rendu du relief et de la 3D reste efficace, bien que moins beau en quatre couleurs. O. H.

Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ B

Version Atari ST

Le test de la version Amiga s'applique mot pour mot à cette version. Le jeu est beau, complexe, mais assurément réservé aux pros du genre car trop peu maniable et souple. O. H.

Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ B



Type : wargame/bataille navale
Intérêt : 13
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ B

Harley Davidson, Road to Sturgis

PC, CGA, EGA, disquette Mindscape

Biker et bikettes, fans de Harley, admirateurs de Blue Angel, voici venu le moment de prendre la route. Vous achetez un blouson, un casque et *lei's go* pour les routes du South-Dakota. Ce soft est avant tout un simulateur de pilotage mot. Changement de vitesse au joystick, à la souris ou au clavier, roue arrière, la conduite mot est bien rendue même si l'animation reste un peu poussive tant que l'on ne possède pas un 386. Entre les phases de conduite ou de course (gain d'argent), le biker peut acheter des pneus, une nouvelle transmission, etc. Le jeu est intéressant, au moins pour l'originalité de son thème, le réalisme de la conduite mot et la bonne humeur de ses personnages. Il ne s'agit pas d'un grand soft mais les amateurs de cocktails action/stratégie/rôle (votre personnage voit évoluer ses caractéristiques : mécanique, charme personnel...) seront malgré tout séduits. Olivier Hautefeuille



Type : action/stratégie
Intérêt : 12
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ C

Hardball II

PC CGA, EGA, Hercules, Tandy, disquette Accolade

Face au succès remporté par la première version de ce simulateur de base-ball (cf. dossier TIT n° 56), Accolade nous propose près de deux ans plus tard une adaptation encore plus complète de *Hardball*. La mise en scène graphique du jeu n'a subi aucune modification. On appréciera toujours la qualité des décors et, surtout, la gestion très maniable des tirs et passes. *Hardball II* propose par ailleurs une stratégie plus complète que son prédécesseur. Le choix et la mise en place des équipes, le calcul des probabilités de victoires, etc., beaucoup de tableaux de travail concernent la préparation du match, sauvegarde des tournois à l'appui. Pour les

simples amateurs de sport/action, il n'y a rien de bien passionnant et *Hardball II* ne vaut guère plus que *Hardball I*. Seuls les adeptes d'analyse poussée investiront dans ce produit. Quant aux novices, sachez que *Hardball I* (ou *II*) reste l'un des bests du base-ball micros.

Olivier Hautefeuille

Type : base-ball
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★★ (EGA)
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ D



Krypton Egg

Amiga, disquette Hit
Ce superbe casse-briques, Hit dans le n° 68 sur ST vient de sortir sur Amiga. Sa richesse est incroyable avec 60 tableaux variés, 24 types de bonus-malus pouvant se combiner entre eux et de puissance variable, un mini shoot-them-up tous les dix tableaux et un éditeur de tableaux pour prolonger encore la durée de vie du programme.

Cette version Amiga est très proche de celle du ST. Les graphismes sont toujours aussi variés et colorés et l'animation d'une fluidité parfaite. Votre raquette réagit toujours parfaitement à vos sollicitations, quelle que soit la vitesse de déplacement de la souris. Enfin des brutages digitalisés de qualité complètent ce brillant tableau.

Jacques Harbnon

Type : casse-briques
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ C



Type : action/stratégie
Intérêt : 12
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutages : ★★★★★
Prix : ★★★★★ C

Beverly Hills Cop

Amstrad CPC, disquette Tynesoft

Axel Foley patrouille de nuit à Beverly Hills. Un appel radio pour cambriolage et vol de l'aventure lancée. Cette partie d'action est intéressante car elle vous plonge dans plusieurs types de combats. Chacune des quatre épreuves use d'une mise en scène différente. Lutte acharnée style *Dragon Ninja* pour la première, course de voiture pour la deuxième, exploration ensuite d'un décor à la *Commando* puis d'une maison 3D style aventure/action, ce soft ne laissera pas l'amateur de shoot. En contrepartie, les missions, prises individuellement, apparaissent souvent fort courtes et lassantes (il est possible de jouer les différentes phases de jeu dans l'ordre que l'on désire). Seule la résolution complète et progressive de cette aventure est très difficile et finalement assez ludique. Techniquement parlant, les graphismes très colorés et précis des décors et sprites s'associent à une animation parfois lente et saccadée, vu le



nombre. La désillusion survient pourtant dès les premiers tours de circuit. Si l'animation est correcte, la lenteur du jeu est insupportable. Tant que l'on ne roule pas à fond les manettes, le défilement du paysage est bien trop lent pour griser le pilote. Résultat, c'est moi ! Dommage, ce soft ne doublera jamais *Grand Prix Circuit* ou *Porsche Turbo*. Un petit « plus » quand même : il est possible de jouer à deux par liaison câble nul modem... C'est toujours ça de pris. Olivier Hautefeuille

Type	course auto
Intérêt	*** 10
Graphisme	**** 10
Animation	*** 8
Bruitages	**** 8
Prix	*** 8

Enterprise

Atari ST, disquette ARC

On en a vu et on en reverra de ces unités spatiales à mi-chemin entre le shoot-them-up, la stratégie et le pilotage 3D. *Enterprise* est très bien réalisée. Graphiquement, votre vaisseau offre une vue 3D pré-



impressionné par la rapidité de l'animation et on s'agrippe désespérément au joystick pour tenter d'éviter les collisions. Un défaut cependant : lorsque vous roulez très vite, l'animation des autres véhicules devient saccadée. C'est un jeu difficile, mais très excitant. La meilleure conversion de ce grand succès d'arcade. Alain Huyghues-lacour

impressionné par la rapidité de l'animation et on s'agrippe désespérément au joystick pour tenter d'éviter les collisions. Un défaut cependant : lorsque vous roulez très vite, l'animation des autres véhicules devient saccadée. C'est un jeu difficile, mais très excitant. La meilleure conversion de ce grand succès d'arcade. Alain Huyghues-lacour

Type	action/stratégie spatiale
Intérêt	*** 13
Graphisme	**** 13
Animation	**** 13
Bruitages	**** 13
Prix	*** 13

Chase H. Q.

PC Engine NEC, carte Taito

Au volant d'une Porsche, vous foncez sur la route à la poursuite de différents criminels. Vous saluez, vous évitez la circulation, et quand votre objectif est en vue, vous devez le heurter à de nombreuses reprises jusqu'à ce qu'il s'arrête. Taito a fort bien réalisé la conversion de son jeu d'arcade. On est particulièrement



impressionné par la rapidité de l'animation et on s'agrippe désespérément au joystick pour tenter d'éviter les collisions. Un défaut cependant : lorsque vous roulez très vite, l'animation des autres véhicules devient saccadée. C'est un jeu difficile, mais très excitant. La meilleure conversion de ce grand succès d'arcade. Alain Huyghues-lacour

Type	arcade
Intérêt	*** 17
Graphisme	**** 17
Animation	**** 17
Bruitages	**** 17
Prix	**** 17

Dyler

Amiga, disquette Reline

Aux commandes d'un hélicoptère ultraléger, vous devez détruire des armées de robots insulaires sur une île des Caraïbes. Les effectifs, autant que la variété des ennemis, sont considérables, vous devez ainsi affronter des mines volantes, des tanks, des sous-marins, des robots aquatiques, etc. En détruisant certains véhicules, vous pouvez libérer des scienti-



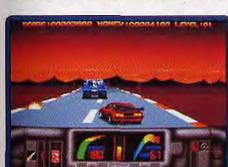
ques qui y étaient prisonniers. Vous pourrez ainsi disposer d'armes supplémentaires qui, adaptées sur votre hélico, vous permettront d'augmenter considérablement vos capacités de destruction. Les graphismes du logiciel sont corrects mais sont loin de tirer partie des possibilités de la machine. Les objets animés à l'écran sont très nombreux, leurs mouvements sont fluides et rapides. Ce programme, qui fait incontestablement penser à l'antique *Chapflifer*, intéressera les nostalgiques mais séduira aussi les dingues du joystick puisqu'il demande d'excellents réflexes. Un programme simple mais agréable. Eric Cabilia

Type	action
Intérêt	*** 12
Graphisme	**** 12
Animation	**** 12
Bruitages	**** 12
Prix	*** 12

Overlander

Amiga, disquette Elite

Dans un monde à la *Mad Max*, les routes



son sillonnées par des gangs motorisés. Vous tenez le rôle d'un mercenaire, ce qui gagne sa vie en transportant des marchandises d'une ville à l'autre. Entre chaque mission, vous achetez du carburant et des armes avec l'argent que vous avez gagné. Cette variante de *Road Blasters* ne manque pas de punch et il faut s'accrocher pour survivre car les gangs ne vous laissent pas un instant de répit. Après la version ST, il a fallu patienter plus d'un an avant qu'*Overlander* arrive sur Amiga. Cela valait la peine d'attendre, car cette nouvelle version a été entièrement reprogram-

mée. Tout est mieux que sur ST : le graphisme, les couleurs, l'animation et le son. Et puis, le jeu est en plein écran. On apprécie vraiment qu'Elite se donne la peine d'utiliser les capacités de l'Amiga (ce était également le cas pour *Space Harrier*), alors que la plupart des éditeurs se contentent d'une simple transposition de la version ST. Alain Huyghues-Lacour

Paris-Dakar 90

Atari ST, disquette Tomahawk

Vous participez au Paris-Dakar, au cours de six étapes africaines, qui vous mèneront de Tripoli à Dakar. Selon les étapes, vous foncez sur la piste pour dépasser vos concurrents, ou vous faites du hors piste en essayant d'atteindre la ligne d'arrivée dans les délais. C'est une excellente idée que de faire un



jeu sur le Paris-Dakar mais, hélas, le résultat est quelque peu décevant, car ce programme est bâtarde. *Paris-Dakar 90* est loin d'égalier le réalisme de *Lombard Rallye*, ce qui décevra les amateurs de simulation. Mais, d'un autre côté, la course n'est pas assez excitante pour satisfaire les fans d'arcade. Il y avait beaucoup mieux à faire à partir d'un tel sujet. Alain Huyghues-Lacour

jeu sur le Paris-Dakar mais, hélas, le résultat est quelque peu décevant, car ce programme est bâtarde. *Paris-Dakar 90* est loin d'égalier le réalisme de *Lombard Rallye*, ce qui décevra les amateurs de simulation. Mais, d'un autre côté, la course n'est pas assez excitante pour satisfaire les fans d'arcade. Il y avait beaucoup mieux à faire à partir d'un tel sujet. Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	*** 11
Graphisme	**** 11
Animation	**** 11
Bruitages	**** 11
Prix	*** 11

Rotor

Amiga, disquette Arcana

Encore et toujours de l'inertie... Usant du même mode de manéagement que *Dr Plummert's House of Flux*, ce logiciel est plus axé sur la précision joystick que sur l'action. Mais face à son confrère, *Rotor* mise avant tout sur la stratégie. Si le manéagement de votre vaisseau est délicat, il faudra surtout mener à bien une mission complexe



qui consiste à collecter des unités énergétiques dans un ordre précis. Résultat, le soft est moins passionnant que *House of Flux* car il manque, à mon sens, de vitalité. La stratégie, la qualité des bruitages et la difficulté du jeu séduiront peut-être certains joueurs. Pour ma part, je préfère le punch de *Dr Plummert's*, la seule qualité qui puisse excuser le manque d'originalité de tels scénarios. Conclusion : *Rotor*, c'est sympa mais pas de quoi décrocher la timbale... Olivier Hautefeuille

Type	action inerte/stratégie
Intérêt	*** 11
Graphisme	**** 11
Animation	**** 11
Bruitages	**** 11
Prix	**** 11

Kick Off

CPC, disquette Titus

Ce programme, qui a obtenu le Till d'or '89 de la meilleure simulation sportive, est enfin disponible sur CPC. Le terrain de football est vu de dessus et il offre en scrolling multidirectionnel. Vous pouvez affronter



l'ordinateur, mais le jeu à deux est encore plus agréable. En dépit d'une mise en couleurs médiocre et de l'absence de scanner, cette version reste très plaisante. *Kick Off* réalise l'exploit d'offrir des matchs très réalistes, sans être trop complexes. Le foot le plus ludique sur CPC. Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	*** 16
Graphisme	**** 16
Animation	**** 16
Bruitages	**** 16
Prix	*** 16

nombre important de personnages en mouvement à l'écran. *Beverly Hills Cop* est un soft moyen, plaisant sans être un hit qui a au moins le mérite d'être bien réalisé sur CPC. la lenteur relative du jeu mise à part, Olivier Hautefeuille

Type	action multiscène
Intérêt	*** 12
Graphisme	**** 12
Animation	*** 12
Bruitages	*** 12
Prix	*** 12

Grand Prix

Atari ST, disquette Atari

Quoi de neuf dans la compétition auto ? Sûrement pas *Grand Prix* dont toute l'originalité tient dans le vide-pouce de votre engin. Le graphisme de cette course est beau. Les bruitages, surtout ceux qui mettent en valeur les accidents, éclatements de moteur, dérapages, sont de bonnes dignes. La stratégie du soft est classique. Le pilote choisit entre entraînement et Grand Prix. Durant la course, il se rend dans les stands pour remettre son bolide en état... Jusque là rien d'exceptionnel mais rien de négatif

Hellraider

Amiga, disquette ARC Software

Aux commandes d'un cargo spatial, vous devez prospecter différentes planètes afin d'y récolter des diamants, en vous défendant des attaques incessantes des propriétaires du lieu. Pour résister à ces agressions, votre cargo recèle quatre petits chasseurs armés de lasers que vous pouvez utiliser successivement pour le défendre (le cargo est alors en vol automatique). Les graphismes du logiciel sont fins



Type **tir sur cible (souris)**
 Intérêt **★★★★**
 Graphisme **★★★★**
 Animation **★★★★**
 Bruitages **★★★★**
 Prix **B**

Version Atari ST

Cette version de *Wild Life* n'appelle aucun commentaire particulier. La réalisation d'ensemble est moyenne et le jeu peu prenant car trop répétitif et trop facile à vaincre. Jacques Harbont



Version Atari ST
 Cette version de *Hellraider* ne présente aucune différence en terme de graphismes ou d'animation avec celle de l'Amiga. Comme à l'accoutumée, c'est surtout les bruitages de l'Amiga qui font la différence. E. C.

Intérêt **★★★★**
 Graphisme **★★★★**
 Animation **★★★★**
 Bruitages **★★★★**
 Prix **C**

Wild Life

Amiga, disquette New Deal

Wild Life est un jeu de tir sur cible. Tandis qu'un paysage défile dans un lent scrolling multiple, vous allez ouvrir de plusieurs icônes pour tirer sur des ennemis ou collecter des objets, pharmacie, pellicules photos, ou encore prendre des clichés de la faune qui défile sous vos yeux. L'environnement graphique est beau, les bruitages digitalisés particulièrement soignés. Pour un scénario plutôt original, *Wild Life* ne parvient malheureusement pas à motiver le

(mais certains sprites sont trop petits) et côtés d'animation de qualité (on note la qualité du scrolling multidirectionnel). Le logiciel recèle un certain potentiel stratégique, dont on aurait tiré un meilleur profit par une plus grande maniabilité du cargo en phase défensive. Eric Caberia



Version PC

En mode EGA, le programme est convaincant du point de vue graphique, malgré un relatif manque de finesse des sprites par rapport à ceux de l'Amiga et du ST. Il faut souligner que les animations du soft sont de bonne qualité, mais que les bruitages sont presque inexistantes (comme d'habitude). E. C.

Intérêt **★★★★**
 Graphisme **★★★★**
 Animation **★★★★**
 Bruitages **★★**
 Prix **C**



jouer à long terme. D'une étape à l'autre (le jeu en compte quatre), seul le paysage varie, intéressé par mes premiers clichés, et décliné au bout de quelques minutes de jeu. D'un bout à l'autre de la partie, on effectue sans cesse les mêmes actions, sans tour de difficulté d'ailleurs. L'idée était intéressante, le résultat n'exploite pas le dixième des possibilités entrevues au chargement du soft. Finalement, la déception me pousserai presque à parler de flop ! Ce sont les qualités visuelles et sonores du soft qui me retiennent... Olivier Hautefeuille



Intérêt **★★★★**
 Graphisme **★★★★**
 Animation **★★★★**
 Bruitages **★★★★**
 Prix **B**

Neutopia

PC Engine NEC, carte Hudson soft

Vous explorerez de vastes pays, en affrontant toutes sortes de créatures agressives. Il faut vraiment examiner chaque pouce de



terrain, pour découvrir toutes les salles secrètes, ainsi que les nombreux objets qui vous aideront dans votre quête. *Neutopia* est une copie pure et simple de *Legend of Zelda*. Aucun des ingrédients du jeu Nintendo ne manque à l'appel. Mais les fans de ce grand classique seront ravis de son nouveau look 16 bits. Ce programme aurait largement mérité de figurer parmi les Hits du mois, avec une note bien supérieure. Mais il y a un problème : toutes les indications que vous donnent les personnages sont en japonais, ainsi que les codes vous permettant de reprendre une partie.

C'est irritant, mais il faut préciser que cela ne vous empêche nullement de progresser dans cette aventure. J'adore ! Alain Hughes-Lacour

Type **arcade/aventure**
 Intérêt **16**
 Graphisme **★★★★**
 Animation **★★★★**
 Bruitages **★★★★**
 Prix **E**

Wild Street



Amstrad CPC, disquette Titus

Vous devez affronter de nombreux gangs qui ont enlevé le chef de la CIA. Aidé d'une panthère noire, de vos poings et d'un revolver, vous vous enfoncez dans une ville où chaque coin de rue cache un coup-farret. Si vous parvenez à résister suffisamment longtemps aux attaques d'un gang, vous affrontez son chef, un colosse difficile à abattre. Vous devez ensuite ramener à bon port le chef de la CIA (ce qui est original, dans ce type de jeu). Le logiciel dispose de graphismes en basse résolution, donc très colorés, qui rendent bien sur CPC. Les animations sont souples et suffisamment rapides. Dommage, cependant, que le scrolling latéral ne soit pas continu. Seuls les bruitages passent inaperçus. Un bon programme dans son genre. Eric Caberia

Type **action**
 Intérêt **13**
 Graphisme **★★★★**
 Animation **★★★★**
 Bruitages **★★★★**
 Prix **B**

Panzer Battles

PC, disquette SSG

En 1941, Hitler lançait ses troupes à l'assaut de l'URSS. Après le succès de la première offensive, les Russes profitèrent d'un hiver très rude pour stopper l'armée allemande. Ce wargame vous propose de participer à six grandes batailles qui se déroulent entre 1941 et 1944, en dirigeant les troupes russes ou allemandes. Dans certains cas, il n'est pas possible de remporter la victoire, mais vous devez tenir vos positions ou empêcher l'ennemi de faire une percée. *Panzer Battles* est un wargame classique,



avec une représentation de la carte en hexagones. La gestion du jeu n'est pas trop complexe, mais la victoire n'est pas facile car ce programme s'adresse surtout aux joueurs confirmés. Il est tout de même regrettable que la notice n'ait pas été traduite en français. Alain Huyghues-Lacour

Type **wargame**
 Intérêt **13**
 Graphisme **★★★★**
 Animation **★★★★**
 Bruitages **★★★★**
 Prix **C**



Version C 64

Cette version n'est guère différente de la précédente, d'autant plus que la réalisation de ce programme est assez sobre. Un wargame intéressant mais plutôt difficile. A.H.L.

Intérêt **13**
 Graphisme **★★★★**
 Animation **★★★★**
 Bruitages **★★★★**
 Prix **B**

Volviev

PC Engine NEC, carte Taito

Volviev est une version remaniée de *Ox*, l'un des premiers succès d'arcade de Taito. Le principe de jeu reste le même : il faut tracer des figures dans chaque tableau jusqu'à ce qu'elles occupent au moins 75 % de la surface totale. Des monstres tentent de vous en empêcher et vous pouvez améliorer vos scores en ramassant des bonus. Ce programme est bien moins spectaculaire que la plupart des autres conversions d'arcade sur le PC Engine, mais il ne manque pas d'intérêt pour autant. C'est un



jeu qui fait autant appel aux réflexes qu'à la stratégie et il ne ressemble à aucun autre. Certains fans d'arcade ne l'aiment pas, mais ceux qui se penchent sur le jeu auront beaucoup de mal à le quitter.

Alain Huyghues-Lacour
 Type **arcade**
 Intérêt **14**
 Graphisme **★★★★**
 Animation **★★★★**
 Bruitages **★★★★**
 Prix **E**

Star Wars

Macintosh, disquette Domark/ Broderbund

Adaptation d'un jeu d'arcade assez vieux, *Star Wars* vous propose de revivre la scène finale du film. Après avoir repoussé les chasseurs ennemis, il faudra slalomer entre les pylônes et vous infiltrer dans la tranchée qui mène au cœur de l'étoile. Malgré un manque certain de variété, *Star Wars* est un programme très accrocheur auquel on revient sans cesse. La réalisation efficace (animations très réalistes et



excellentes voix digitalisées) n'est certainement pas étrangère à ce plaisir. J'aurais quand même apprécié que la place restait sur la disquette soit utilisée pour nous offrir sur des bruits de tir et d'explosion plus réalistes ainsi que quelques tableaux supplémentaires (disquette simple face). Olivier Scamps

Type **arcade**
 Intérêt **14**
 Graphisme **★★★★**
 Animation **★★★★**
 Bruitages **★★★★**
 Prix **n.c.**

ROLLING SOFTS

Knights of Crystallion

Amiga, disquette US Gold

Orodrid est une cité creusée dans les os d'un gigantesque dinosaure. Le but suprême de chaque habitant de cette cité : devenir chevalier du Crystallion et obtenir



de grands pouvoirs mystiques. Mais, pour pouvoir atteindre cet objectif, le joueur doit réussir une série d'épreuves. C'est le prétexte invoqué pour proposer au joueur une série de jeux très variée où stratégie, action et réflexion se mêlent. Je trouve le procédé un peu trop facile et sans réelle originalité. Le scénario n'accroche pas et je soupçonne l'auteur de l'avoir bâti autour d'un jeu qui se voulait touché-à-tout. L'idée est louable mais le résultat n'est pas vraiment convaincant. Cela dit, les épreuves proposées ne sont pas dénuées d'un certain intérêt. Servi par des graphismes et un environnement sonore corrects, ce logiciel mérite un petit détour (sans plus).

Dany Boolauck

Type	action / stratégie / réflexion
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Knight Rider PC Engine NEC, carte Pack Video

Knight Rider est le nom américain de la série K2000. Vous conduisez la célèbre voiture sur les routes américaines en tirant sur les autres véhicules qui tentent de vous



arrêter. Comme ce n'est pas une voiture ordinaire, vous pouvez sauter par-dessus les autres véhicules, mais faites vite car le temps joue contre vous. Ce programme bénéficie d'une animation soignée, avec notamment une animation aussi rapide que fluide. C'est un jeu assez agréable, mais on risque de s'en lasser assez rapidement en raison d'une action trop répétitive.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	E

Space Harrier II

Atari ST, disquette Grandslam

Comme dans le premier épisode, vous affrontez une multitude de créatures agressives pour libérer le pays des dragons, mais vous avez le choix entre plusieurs niveaux de départ. Cette conversion du jeu de Sega est assez plaisante, mais il faut bien reconnaître qu'elle n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport au pro-



gramme précédent. De plus, la réalisation est bien moins impressionnante que celle de la version d'Elite et votre personnage ne se déplace que dans une petite partie de l'écran. De nouveaux monstres font leur apparition, mais cela ne suffit pas à justifier une nouvelle disquette qui ne séduira que les inconditionnels du genre.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Side Arms

PC Engine NEC, cartes NEC Avenue

Dans ce shoot-them-up, vous dirigez un transformeur, qui affronte de redoutables aliens. Au cours de votre progression, vous ramassez de nombreuses armes, toutes plus puissantes les unes que les autres. Cet équipement sera particulièrement utile contre les monstres de fin de niveau.

Justice est enfin rendue à ce jeu d'arcade de Capcom, qui avait perdu tout son intérêt dans les conversions micro. Le graphisme est excellent et, surtout, l'animation est très rapide. Le combat démarre au quart de tour et on se laisse tout de suite emporter par la frénésie de l'action. Un shoot-them-up qui déçoit.

Alain Huyghues-Lacour



Type	arcade
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	E

Wataru

PC Engine NEC, carte Hudson Soft

Wataru présente une alternance entre deux types de scènes. Dans les premières, vous franchissez des précipices en sautant sur des plates-formes mobiles. Dans les secondes, votre personnage se transforme en robot, avant de s'engager dans des souterrains où se cachent de redoutables créatures.

Ce programme très prenant est typiquement japonais, tant en ce qui concerne le concept que le graphisme. L'animation rapide et précise contribue à sa parfaite jouabilité. Wataru est l'un des meilleurs jeux de plates-formes sur le PC Engine.

Alain Huyghues-Lacour

Type	plates-formes
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	E



AUCHAN

HYPERS ACCROS: JOUEZ LE JEU A PETITS PRIX

DU 1^{er} AU 30 AVRIL 1990



L'unité centrale Atari 520 STE + Kit West Phaser

3490^F*

La micro, c'est votre passion? C'est aussi celle d'Auchan. Les prix restent tranquilles et les boutiques photo micro informatique d'Auchan vous proposent un Atari 520 STE unité centrale avec un pistolet West-Phaser et un logiciel, plus une boîte de 10 disquettes Sony 3,5" DF/DD. *L'ensemble au prix exceptionnel de 3490 F.

Chez Auchan, les prix savent vraiment se faire micro.

Prix de l'ensemble avec le STE moniteur couleur (SC 1224 ou SC 1425): 5490 F TTC.

Auchan sponsor officiel du 2nd European Videogames Championship

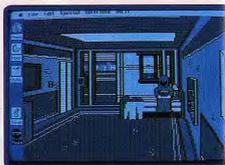
La vie Auchan

EXHAUSTILT!

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans d'autres rubriques : jeux de toute sorte, compilations et softs adaptés d'autres machines comme Ultima V, enfin arrivés sur Atari ST.



Finish Freddy's (CPC).



Manhunter in New York (Mac).



After Burner (PC).



Bad Company (Amiga).



Crazy Shot (Amiga).



Blue Angel (PC).



Balance of Power (Mac).



John Madden Football (C 64).



Footballer of the Year (Amiga).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISMES	ANIMATION
A compatible	AFTER BURNER	PC tous écrans	Arcade	****	*****
Bcf1	BAD COMPANY	Logotron	Amiga	Shooting them up	****
HT	BALANCE OF POWER 1990	Mindscope	Multijeu	Simulation double face	****
A compatible	BLUE ANGEL '89	Neop Games	PC	Réflexion	****
A compatible	BORODINO	ARC	Atari ST	Wargame	****
A compatible	CHAMBERS OF SHAOLIN	Grandium	C 64	Action	*****
HT	CHASE H. Q.	CPC	Acadé	****	*****
A compatible	CRAZY SHOT	Lance	Amiga	Tir sur cible (blazin)	*****
A compatible	FAST BREAK	Acadé	Macintosh	Simulation sportive	****
HT	FINISH FREDDY'S	Mindscope	CPC	Multipersonne	****
Bcf1	FOOTBALLER OF THE YEAR II	Gremlin	Amiga	Stratégie/football	****
HT	HARD DRIVE	PC	Acadé	****	*****
A compatible	IKARI WARRIORS	Ellie	CPC	Arcade	****
A compatible	JOHN MADDEN FOOTBALL	Electronic Arts	Commodore 64	Football/stratégie	**
Bcf1	L'EPICHAÏN	Studio	Macintosh	Plates formes	****
HT	MANHUNTER IN NEW YORK	Mega On Line	Macintosh	Action	****
Bcf1	NECRON APTOR QUEST	16 32	Atari ST	Aventure/fictive	****
A compatible	NEVER MIND	Acadé	Atari ST	Reaction/action	*****
HT	SENTINEL WORLDS	Electronic Arts	Commodore 64	Action/stratégie/rôle	*****
Nul	SUPER MARIO	Namco	PC Engine NEC	Action	*****
A compatible	TABLE TENNIS	Scopex	Atari ST	Simulation sportive	*****
Bcf1	TAFU MOTYKKE	PC Engine NEC	PC Engine NEC	Simulation sportive	*****
HT	ULTIMA V	Origin systems	Atari ST	Rôle	****



Sentinel Worlds (C 64).



Fast Break (Mac).

BROUAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
**	12	B	L'adaptation d'After Burner sur PC est très réussie quant à la souplesse de son animation, sur AT minimum. Côté graphisme, les décors en EGA sont très détaillés. Les trajectoires, comme toujours, semblent être à voir avec une version. Et les maux cela est possible. O. H.
*****	10	C	Dans ce shoot-them-up qui rappelle Space Harrier, vous affrontez des aliens agressifs. Ce soft a été réalisé par des grands noms de la programmation. On pouvait donc attendre un grand jeu, mais ce n'est qu'un shoot-them-up très banal. Toutefois, la version Amiga est certainement supérieure à celle du ST. A. H. L.
**	15	n.c.	Cette nouvelle version combine d'une manière intéressante, la présence de plusieurs consoles et d'un écran multiple à un écran unique. La relation à établir est légèrement améliorée mais le jeu, toujours aussi difficile, risque de décevoir plus qu'un débutant. O. S.
**	13	B	Blue Angels '89 est un jeu de réflexion simple mais prenant (cf. RS 716 n° 74 version Amiga). La version tentée, sur PC, ne propose que le mode monochrome. Très simple à jouer, la qualité de ce jeu de dernier est originale mais on se base assez vite du mode à jeu contre ordinateur. O. H.
*****	13	B	Borodino, version ST, est très semblable à son homologue sur PC (716 n° 78). Ce wargame profite d'une stratégie simplifiée et surtout d'une représentation 3D très réaliste. Rien de neuf à part cela, il s'agit d'un wargame classique. Intéressant angles, crénes clavier, un Armade (cf. Rolling) terrifiant. O. H.
*****	13	B	Après une scénarisation dans des épisodes d'animation, vous devez vous combattre contre l'ordinateur sur un autre pouvoir. Ce jeu de combat paraît comme le dernier bénéficiaire d'une réhabilitation soignée. Toutefois, il faut noter que cette version ne comporte que trois épisodes, sur lesquels sont présentés dans les versions 16 bits, A. H. L.
****	16	B	Au volant d'une voiture de police vous pourchassez de dangereux criminels. Vous devez heurter leur véhicule à de nombreuses reprises pour les arrêter. La version CPC bénéficie d'un bon graphisme, ainsi que d'une animation convaincante. Les animations d'arcade de ce secteur sont déçues. O. H.
*****	12	B	Même remarques que pour la version ST, tenté dans le n° 75 de 716 page 64. Crazy Shot est bien réalisé, il utilise bien la précision du phare possibilité de passer à la source mais son jeu ne laisse assez voir. Rien à voir avec l'ambiance d'un Copone. Brevet quand même pour le son. O. H.
**	13	n.c.	Fast Break est un honnête jeu de basket. L'animation, plutôt riche, s'appuie sur une réalisation tout à fait correcte. Les trajectoires, en particulier, ne déparentent pas sur un PC. Un jeu qui séduit les amateurs de ce sport mais qui risque de laisser froid les néophytes (surtout simple face). O. S.
****	16	B	Pour sauver un croque de la ruine, vous devez réussir de bonnes performances dans des numéros. Cela exige beaucoup d'habileté, d'autant plus qu'un score fait tout son possible pour vous faire échouer. Ce programme original est bonnet d'humour et de graphisme qui excellent. O. S.
****	6	B	La version Amiga de ce logiciel ne se démarque guère de son homologue sur ST (716 n° 76). La gestion du joueur est trop limitée, et les rares schémas d'action ne durent que quelques instants. Quant au Quiz, il ne porte que sur le football anglais et demande une bonne connaissance de cette langue. J. H.
****	16	C	Vous pilotez une voiture sur deux roues différenciés. Le premier est un parcours de vitesse assez traditionnel, tandis que le second est particulièrement exigeant. La version PC de ce grand 16 est très réussie, avec un bon graphisme et une excellente animation, mais la direction est très serrée. O. S.
****	15	A	Ce jeu d'arcade est une variante de Commodore, dans laquelle vous traversez les lignes ennemies. C'est une excellente idée de rééditer ce programme passionnant, d'autant plus que la version CPC bénéficie d'un très bon jeu de différences entre cette version et celle du ST (716 n° 76). Un shoot-them-up très prenant. A. H. L.
****	12	B	Mais hier la puissance de sa stratégie, ce soft a vu du mal à se faire sa place dans les classements. Les yeux du match sont très confuses et seuls les amateurs de foot/réflexion seront intéressés par le programme, ses nombreux menus, son réalisme stratégique. O. H.
****	10	D	Le contre-back des jeux de plates formes revient à la Mémoria. Fortement inspiré du bon vieux Boulder Dash. L'opérateur est un soft amusant, dessiné par une réalisation moyennement sur Mac. Le premier est un jeu de réflexion, le second est un jeu de plates formes. O. S.
****	15	E	Après une phase de test excellent qui a touché toute la Mémoria. Le premier est un jeu de réflexion, le second est un jeu de plates formes. O. S.
****	13	B	Après une phase de test excellent qui a touché toute la Mémoria. Le premier est un jeu de réflexion, le second est un jeu de plates formes. O. S.
****	13	B	Ce Never Mind est un jeu de réflexion très original. Vous allez découvrir des notions en 3D afin de compléter un tableau, d'autant plus que le jeu est très prenant. Vous disposez de peu de temps pour achever votre tâche. Dommage que le jeu de réflexion soit trop dur. A. H. L.
****	14	B	Ce excellent titre de pilotage/action/stratégie (cf. 716 n° 63 version PC) reste cohérent sur C 64. Bien sûr, étant donné la complexité du jeu, il prend un peu de sa souplesse. La stratégie l'emporte heureusement sur l'arcade. A ce jeu manquez si l'on aime Elize par exemple. O. H.
****	2	D	Super Mario est un jeu de plates formes très original. Vous allez découvrir des notions en 3D afin de compléter un tableau, d'autant plus que le jeu est très prenant. Vous disposez de peu de temps pour achever votre tâche. Dommage que le jeu de réflexion soit trop dur. A. H. L.
****	13	B	Ce jeu d'arcade est une variante de Commodore, dans laquelle vous traversez les lignes ennemies. C'est une excellente idée de rééditer ce programme passionnant, d'autant plus que la version CPC bénéficie d'un très bon jeu de différences entre cette version et celle du ST (716 n° 76). Un shoot-them-up très prenant. A. H. L.
****	10	E	Vous participez à un grand prix de moto sur deux roues. Les nombreux éléments de l'animation sont rapides, match à deux, ou en double contre l'ordinateur, etc. Les coups sont très variés et les parties deviennent passionnantes une fois que l'on parvient à les maîtriser. Une simulation très plaisante. O. H.
****	17	D	Inutile de présenter Ultima V avec une passion de cette fabrication étonnante. Pour les nouveaux, même que cette aventure/rôle est tout aussi classique que passionnante, qu'elle se maîtrise très facilement, même à ce jeu et la notice ne sera pas traduite de l'anglais. Un Hit. O. H.



Ultima V (ST).



Borodino (ST).



Necron Apor Quest (ST).

CHALLENGE

Formule 1: Indy 500 vainqueur au scratch!

Comparatif choc pour quatre courses de F1 : Ferrari Formula 1, Triple Battle F1, Grand Prix Circuit et le déjà célèbre Indianapolis 500 sont tombés entre les mains expertes de l'Ayrton Senna du clavier, de l'Alain Prost du joystick, le grand Alain Huyghues-Lacour en personne ! La bataille est rude entre ces bolides aux moteurs réglés comme des horloges. Néanmoins, un jeu domine tous les autres, et de loin... Lequel ? Réponse dans les pages qui suivent...

Les courses de formule 1 ont inspiré de très nombreux programmes, dont la plupart reprennent le même principe de jeu. Il faut rouler le plus vite possible, en évitant les autres véhicules. En cas d'accident, la voiture explose mais vous pouvez repartir quelques instants plus tard sans autre problème qu'une perte de temps. Vous n'avez pas non plus à vous préoccuper de l'usure des pneus et vous ne risquez pas de griller votre moteur. Ces programmes sont très ludiques, mais il est indiscutable que le réalisme n'est pas leur point fort. Le genre a beaucoup évolué ces derniers temps, avec l'arrivée de programmes de plus en plus réalistes, qui sont de véritables simulations. Bien sûr, ces nouveaux programmes sont plus difficiles à maîtriser, mais ils sont bien plus ri-

ches, et les passionnés de courses automobiles y trouveront leur compte. Ces simulations de formule 1 s'appellent Ferrari Formula One, Triple Battle F1, Grand Prix Circuit et Indianapolis 500.

Choisissez vos compétitions

Grand Prix Circuit vous propose huit circuits différents, parmi lesquels vous pouvez choisir. Mais il est bien plus intéressant de concourir sur tous les circuits dans le

cadre du Championnat du monde. Dans les deux cas, vous pouvez définir la longueur de la course (entre 1 et 99 tours). Si vous participez au championnat, vous affrontez neuf autres concurrents et l'épreuve est difficile car la moindre erreur est fatale. En effet, si vous accrochez une autre voiture, ou si vous grillez votre moteur, la course est finie pour vous. Vous ne marquez aucun point et vous passez à la course suivante. Ferrari Formula One est plus riche sur ce plan, car le championnat se déroule sur 16 circuits et présente la particularité de se dérouler en temps réel. En effet, les

courses se suivent selon un calendrier précis, qu'il faut impérativement respecter, et vous devez profiter du laps de temps entre deux courses pour apporter des modifications à votre véhicule. En revanche, Ferrari Formula One est moins réaliste que Grand Prix Circuit pour la conduite, car vous ne risquez pas de griller votre moteur et un accrochage ne vous empêchera pas de continuer la course, vous causant seulement une perte de temps. Seul un accident très grave pourrait vous faire courir le risque d'être mis hors compétition pour le reste de la saison.

Triple Battle F1 offre également 16 circuits différents et la course présente des différences notables selon que vous participez ou non à un championnat. Dans le dernier cas, vous pouvez définir le nombre de tours que vous devrez effectuer (entre 3 et 19). En revanche, si vous choisissez de participer au championnat, la durée de chaque épreuve vous est imposée (de 5 à 9 tours selon les circuits). D'autre part, le principal atout de Triple Battle F1 repose sur la possibilité de jouer à trois simultanément, ce qui offre des parties passionnantes. Mais hélas, cela n'est possible que lors d'une course simple et il est vraiment regrettable que trois joueurs ne puissent pas s'affronter dans le cadre d'un championnat. En ce qui concerne la course, les accrochages vous



Ferrari Formula One...



...vous devrez soigner l'aspect mécanique.

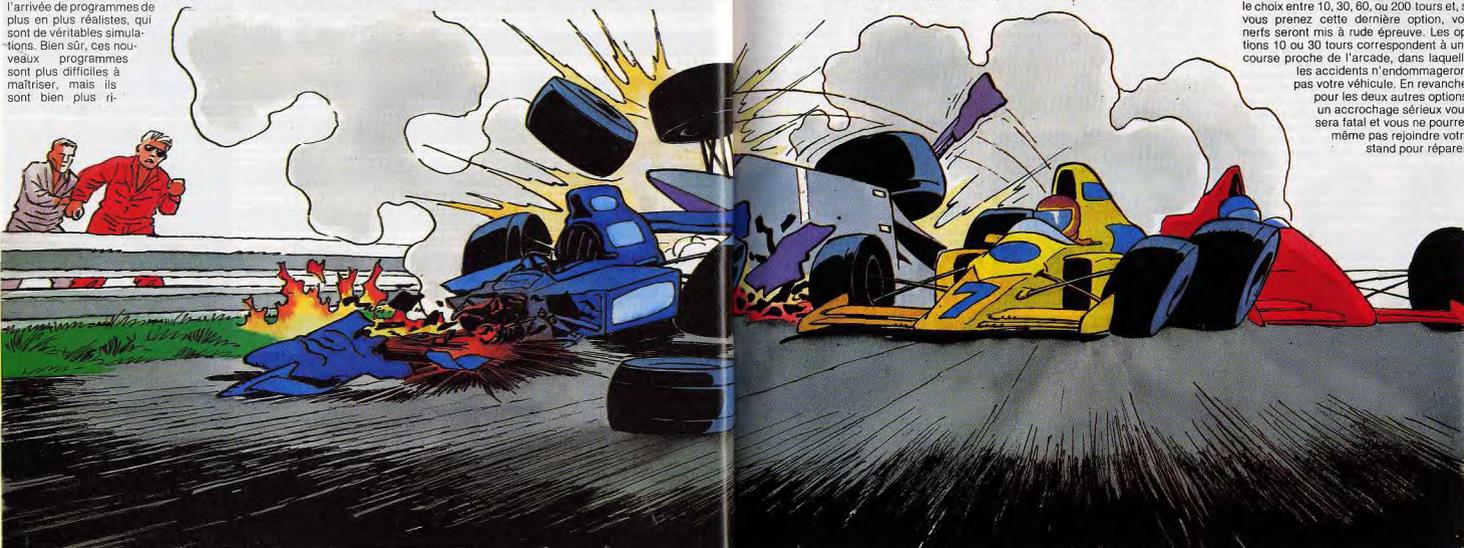


La voiture passe même à la soufflerie.

font seulement perdre du temps et vous ne risquez à aucun moment de griller votre moteur. Toutefois, celui-ci peut subir une certaine usure qui en réduit sensiblement les performances, vous obligeant à vous arrêter au stand pour effectuer des réparations. Mais, si ces problèmes ne peuvent pas vous empêcher de terminer une course, ils peuvent vous gêner au moment des qualifications. En effet, si vous ne parvenez pas à réaliser l'un des huit meilleurs temps lors des qualifications, vous ne pourrez pas participer à la course et il vous faudra passer à la suivante.

Indianapolis 500 est totalement différent des autres programmes de notre sélection. Il n'offre qu'un seul circuit et pas de championnat. Mais il est passionnant. Comment

résister à la célèbre course d'Indianapolis, une épreuve d'endurance dans la lignée des Vingt-quatre heures du Mans. En ce qui concerne la durée de l'épreuve, vous avez le choix entre 10, 30, 60, ou 200 tours et, si vous prenez cette dernière option, vos nerfs seront mis à rude épreuve. Les options 10 ou 30 tours correspondent à une course proche de l'arcade, dans laquelle les accidents n'endommageront pas votre véhicule. En revanche, pour les deux autres options, un accrochage sérieux vous sera fatal et vous ne pourrez même pas rejoindre votre stand pour réparer.





CHALLENGE

vous avez également le choix entre plusieurs modèles. Il faut impérativement s'arrêter au stand pour en changer lorsque l'indicateur tout cela au point avant de pleuvoir, vous devez mettre des pneumatiques adaptés au plus vite, sinon les performances de votre véhicule seront notablement réduites.

Avec *Indianapolis 500* on passe encore au niveau supérieur. Vous avez le choix entre trois véhicules, mais vous pouvez apporter tellement de modifications à votre voiture que cela n'a pas une grande influence sur le résultat final. Il est possible de modifier les ailes, ce qui a une incidence sur la vitesse et la tenue de route ; de choisir le type de pneus, ainsi que la pression et cela pour chaque pneu ; vous pouvez enfin régler les suspensions, ce qui a également une grande incidence sur le comportement de votre véhicule durant la course. Quant aux vitesses, elles sont automatiques, ce que regretteront les puristes. Toutefois, il convient de noter qu'il est possible de régler le passage d'une vitesse à l'autre, ce qui vous permet de trouver le dosage qui vous convient, entre une accélération rapide et une vitesse de pointe élevées. Il est évident qu'un parfait réglage permettra d'améliorer vos performances. La meilleure formule consiste à procéder à tâlons, en vérifiant fréquemment le résultat des modifications que vous avez apportées à votre véhicule. Pour cela, vous pouvez essayer votre véhicule sur le circuit avant de fois que vous le désirez. En procédant ainsi, vous vous rendez tout en tenant compte du type de conduite que vous adopterez, ainsi que des caractéristiques des circuits. En effet, certains moteurs atteignent très rapidement leur vitesse de pointe, mais celle-ci n'est pas très élevée, tandis que d'autres ont des performances contrastées. Vous avez le choix entre des vitesses manuelles ou automatiques, mais surtout vous pouvez adopter différents types de direction. L'une de ces options a pour effet de ramener les roues en position normale dès que vous relâchez le joystick. Avec les autres options, les roues se maintiennent dans la dernière direction donnée, jusqu'à ce que vous les ramèniez au moyen du joystick. La sensibilité de la direction varie également en fonction du mode sélectionné. Quant aux pneus,

fans de simulations se passionneront pour ces essais et ils n'auront de cesse de découvrir le réglage parfait. Il est fondamental de mettre tout cela au point avant de prendre le départ, mais vous aurez encore la possibilité de modifier vos réglages pendant la course, lors des arrêts au stand.

Ferrari Formula One créé par le même éditeur, n'est pas moins riche au niveau de la mécanique. On retrouve donc le choix des pneus, ainsi que le réglage des vitesses, des ailes et de la suspension. Mais bien d'autres possibilités vous sont offertes : passage dans une soufflerie pour étudier l'aérodynamisme des ailes, contrôle de la richesse du carburant utilisé, modification de la circulation d'huile et du liquide de refroidissement, etc. Là aussi, il ne faut pas hésiter à tester fréquemment les modifications apportées à votre véhicule sur le circuit d'essai. Cette simulation se caractérise par la prépondérance de l'aspect technique de la course.

Bichonnez les mécaniques

La mécanique n'est pas le point fort de *Grand Prix Circuit* car vous n'avez pas la possibilité d'apporter la moindre modification à votre véhicule. Toutefois, vous avez le choix entre trois véhicules dotés de caractéristiques différentes, en ce qui concerne la vitesse et la tenue de route. Bien sûr, la voiture la plus rapide est également celle qui exige la conduite la plus précise. Quant aux arrêts au stand, ils ne comportent que les changements de pneus qui s'effectuent par paires (droite et gauche). Vous avez également le choix entre des vitesses manuelles ou automatiques.

Triple Battle F.1 vous offre le choix entre quatre moteurs différents qui, en mode championnat, reçoivent quelques améliorations. Il est important de choisir votre moteur en tenant compte du type de conduite que vous adopterez, ainsi que des caractéristiques des circuits. En effet, certains moteurs atteignent très rapidement leur vitesse de pointe, mais celle-ci n'est pas très élevée, tandis que d'autres ont des performances contrastées. Vous avez le choix entre des vitesses manuelles ou automatiques, mais surtout vous pouvez adopter différents types de direction. L'une de ces options a pour effet de ramener les roues en position normale dès que vous relâchez le joystick. Avec les autres options, les roues se maintiennent dans la dernière direction donnée, jusqu'à ce que vous les ramèniez au moyen du joystick. La sensibilité de la direction varie également en fonction du mode sélectionné. Quant aux pneus,



Régler la pression des pneus.



... la meilleure simulation de formule 1.

Reussissez votre qualification

En cours de championnat, *Grand Prix Circuit* ne prévoit pas d'entraînement avant une course. Mais cela n'est pas un problème, car vous pouvez préparer aussi longtemps que vous le désirez sur le parcours de votre choix avant de regagner votre position et de commencer une épreuve. Les qualifications sont limitées à un seul tour, tant pi si vous faites contre-performance car vous n'aurez pas une seconde chance.

Ferrari Formula One est plus généreux en ce domaine car vous avez droit à un entraînement, une première qualification, une autre séance d'entraînement, une seconde qualification et pour finir, un deuxième entraînement précédent la course. Cette abondance de séances a surtout pour but de vous permettre d'affiner la mise au point de votre engin.

Avant une course de championnat, *Triple Battle F.1* vous permet de vous familiariser avec le circuit, par séance de cinq tours. Après cet entraînement, vous avez droit à cinq tours de qualification où le meilleur temps est retenu. Ensuite, si vous le désirez, vous avez une seconde chance de ten-



De magnifiques accidents.



Grand Prix Circuit...



... une conduite particulièrement réaliste...

ter d'améliorer votre meilleur temps, avec cinq autres tours de circuit. Cela peut sembler bien générique, ce n'est pas le fait pas oublier que, contrairement aux autres programmes de cette sélection, la qualification ne détermine pas seulement votre place sur la grille de départ ; votre participation à la course en dépend. En effet, 16 concurrents participent aux essais et seuls ceux qui auront réalisé les 8 meilleurs temps pourront participer à la course. Si vous avez obtenu la position lors des premiers essais, ce n'est pas la peine de vous fatiguer ; mais si vous êtes dans les derniers, il faut absolument faire une seconde tentative. En effet, n'oubliez pas que les autres concurrents y participent et que s'ils améliorent leur temps, vous courez le risque d'être éliminé.

Indianapolis 500 vous offre un entraînement illimité pour vous permettre de régler parfaitement votre véhicule. N'hésitez pas à faire d'innombrables essais, car c'est là la clef du succès. En ce qui concerne la qualification, elle se déroule en quatre tours et, après avoir modifié vos réglages, vous avez droit à une deuxième séance de quatre tours. Mais attention, seul le meilleur temps réalisé lors des secondes qualifications compte, même si l'est moins bon que celui réalisé précédemment. D'autre part, contrairement à *Grand Prix Circuit* et à *Triple Battle F.1*, le carburant joue un rôle dans cette simulation car vous choisissez la quantité de carburant que vous prenez. Plus votre réservoir est plein, plus votre véhicule est lourd. Pour réaliser le meilleur temps possible lors des essais, il convient donc de prendre juste le carburant nécessaire. De même, vous avez intérêt à utiliser les pneus les plus performants, ce que vous ne devez pas faire lors de la course car ils ont une durée de vie beaucoup plus courte que les autres.



... mais peu d'effets spectaculaires.

centrale. Cela vous oblige donc à effectuer de nombreux réglagements de direction, qui sont d'autant plus périlleux que la souris est particulièrement sensible. Le joystick est décidément bien plus approprié aux simulations automobiles. Quant aux puristes qui ne voudront pas se contenter des vitesses automatiques, je leur souhaite bien du plaisir. En effet, non seulement ils devront se battre avec la souris mais, dans le même temps, il leur faudra pianoter sur le clavier avec l'autre main pour passer les vitesses.

Au contraire, la qualité du mode de contrôle de *Grand Prix Circuit* est le point fort de ce programme. Le joystick est très précis et est, après un bon entraînement, un maître parfaitement son véhicule. D'autre part, la présence de cinq niveaux de difficulté fort bien étudiés, satisfiera aussi bien les amateurs d'arcade que les spécialistes des simulations difficiles. Dans les deux premiers niveaux, les vitesses sont

automatiques et vous ne risquez pas de griller votre moteur, mais les trois autres niveaux sont en vitesses manuelles et la moindre faute est fatale. Roulez en sursurimpression pendant quelques instants et vous verrez de la fumée sortir du moteur... La course est finie pour vous ! *Grand Prix Circuit* possède un avantage important sur les autres programmes de ce Challenge : l'intelligence des autres concurrents. En effet, dans les autres programmes, les autres véhicules prennent toujours les virages de la même façon et ils agissent vraiment comme si vous n'étiez pas là. Une fois que vous avez analysé leur méthode, vous pouvez les dépasser sans trop de problèmes. En revanche, dans *Grand Prix Circuit*, les autres concurrents tentent vraiment de vous empêcher de les dépasser, ce qui est bien plus réaliste, et ils ne viennent jamais vous heurter bêtement. Cela est très important, car il ne faut pas oublier que le moindre accrochage est fatal. Sur le plan du comportement des autres concurrents, ce programme est nettement supérieur.

Triple Battle F.1 offre également des courses très agréables grâce à un excellent contrôle au joystick, un atout pour ce programme à mi-chemin entre arcade et simulation. On maîtrise parfaitement son véhicule, ce que l'on utilise les vitesses automatiques ou manuelles. D'autre part, *Triple Battle F.1* offre deux innovations fort intéressantes. Tout d'abord, la possibilité de jouer à trois est particulièrement stimulante. Mais aussi le fait que les conditions météorologiques jouent un rôle important. Essayez donc de ne pas vous arrêter à votre stand pour changer de pneus lorsqu'il se met à pleuvoir. On appréciera également le fait que la nature des virages soit signalée par un fléchage très précis, qui apparaît en surimpression sur l'écran.

Indianapolis 500 offre le choix entre

Contrôlez votre course

Au niveau de la course, *Ferrari Formula One* est nettement inférieur aux autres programmes de ce Challenge. Cela provient d'un mode de contrôle peu performant, qui s'effectue à la souris. Vous dirigez les roues en déplaçant la souris, mais elles ne reviennent pas toutes seules en position



CHALLENGE

un contrôle au clavier ou au joystick. La deuxième solution est la meilleure mais il faut reconnaître que l'on ne s'en sort pas si mal au clavier, d'autant plus que les roues se recroisent automatiquement. La course est vraiment excitante, grâce à de nombreux concurrents et à une bonne impression de vitesse. Et puis, la course est très réaliste, avec des éléments qui ne figurent pas dans les autres simulations. Dans ce type de programme, la réalisation en 3D surfaces pleines offre beaucoup plus de possibilités qu'une animation tradi-



Triple Battle F1...

tionnelle. Tout d'abord, votre véhicule dispose d'une marche arrière. Ainsi, lorsque vous vous retrouvez en travers de la piste à la suite d'un accrochage, vous faites une marche arrière pour vous positionner correctement avant de repartir. Encore mieux, vous pouvez même faire demi-tour et rouler à contresens. Cela relève sans doute du gadget, mais il faut avoir essayé une fois dans sa vie. Les sensations sont vraiment fortes lorsque vous foncez à toute allure en slalomant entre les véhicules qui arrivent en sens inverse. Un autre élément important qui ne figure dans aucune autre course de formule 1 : une voiture accidentée reste en travers de la piste pendant un certain temps. Comme dans la réalité, un officiel agite un drapeau jaune, vous indiquant qu'il convient de lever le pied en attendant que la voiture accidentée soit enlevée.

La réalisation assure le spectacle

Ferrari Formula One ne bénéficie pas d'une réalisation exceptionnelle, mais il faut reconnaître que c'est le programme le plus ancien de notre sélection. Le garage et la soufflerie sont fort bien représentés, mais la course elle-même n'est pas particulièrement impressionnante. Comme nous l'avons vu, le principal défaut de ce programme vient du contrôle à la souris,



Il pleut, changez de pneus.

qui est particulièrement inconfortable. C'était une bonne réalisation à l'époque de sa première sortie, mais ce programme a maintenant pris un coup de vieux.

La réalisation de *Grand Prix Circuit* est plus convaincante. C'est l'œuvre de l'équipe qui avait réalisé *Test Drive* et on reconnaît bien leur style. Il n'y a aucun effet spectaculaire, à l'exception des tunnels, mais c'est clair, précis et efficace.

Au niveau du spectaculaire, on est mieux servi avec *Triple Battle F1*. Trois animations en 3D simultanément sur le même écran, c'est très impressionnant. De plus, ça bouge vite et c'est vraiment un plaisir d'affronter ses amis sur les différents circuits. On apprécie également le fait que chaque type de moteur ait un son différent. Enfin, contrairement à ses concurrents, *Triple Battle F1* est représenté comme un jeu d'arcade, avec une vue de derrière la voiture. Alors qu'il traite également les simulations vous placeant à l'intérieur du véhicule, avec le tableau de bord en bas de l'écran, ce qui est le cas des trois autres programmes de ce challenge.

En dépit de la qualité des programmes précédents, *Indianapolis 500* l'emporte très largement. Une réalisation aussi parfaite surclasse nettement tout ce qu'on a vu dans le genre. Cette simulation ne se contente pas d'offrir un grand réalisme, et les aspects spectaculaires ne sont pas négligés. La fonction *Replay*, par exemple, permet de revoir une scène selon cinq angles de vue différents : depuis la voiture, de la piste, de l'arrière du véhicule, des tribunes et même depuis un caméra de télévision placée dans un hélicoptère. On peut ainsi examiner un accident, successivement à partir de tous ces points de vue et même de

faire un retour sur image. Cela est tellement plaisant que l'on se débrouille pour provoquer de beaux accidents afin d'avoir le plaisir de se les repasser. La grande classe !

Le drapeau à damiers pour Indianapolis

Il n'y a pas à hésiter, *Indianapolis* est le grand vainqueur de ce challenge. Que ce soit au niveau de la réalisation ou du ré-



... de folles parties à trois.

alisme, ce programme l'emporte largement. C'est vraiment une réussite totale, et on peut affirmer que ce soft est à la formule 1 de ce que sont *Falcon* et *F 29* pour les simulateurs de vol. De plus, ce programme peut satisfaire aussi bien les fans de simulations que les joueurs d'arcade. Mais *Triple Battle F1* est également un grand jeu. En fait, il s'agit d'un jeu d'arcade, enrichi par d'intéressants éléments de simulation. Ce parfait dosage entre arcade et simulation en fait un programme très ludique, dont on ne se lassera pas de sitôt. *Grand Prix Circuit* est également un excellent programme qui offre de passionnants championnats. Il fait l'impassé sur les aspects techniques de la course, mais la conduite est très réaliste. *Ferrari Formula One* ne fait pas le poids face à ses concurrents, mais il faut reconnaître qu'il offre un intérêt indiscutable pour les passionnés de mécanique. Il y en a pour tous les goûts !

Alain Huyghues-Lacour

Des sélections à empiler les compilations

129F
En cassette
Compilation 4 JEUX pour SPECTRUM ou COMODORE C 64
• NAVY MOVES
• SKATE BALL
• GAME OVER II
• STAR WARS

269F
3 CARTOUCHES + 1 MANETTE
OFFRE SPÉCIALE pour ATARI VCS 2600
GHOSTBUSTERS • MARIO BROS • CIRCUS • 2 COINTRES MANUELS • 1 MANETTE de jeu Ace

139F
En cassette
Compilation 7 JEUX pour AMSTRAD CPC
• SKATE BALL
• NAVY MOVES
• EXOLON
• STAR WARS

199F
En disquette
• GAME OVER II
• 30 GRAND PRIX
• TT RACER

299F
En disquette
Compilation 5 JEUX pour AMIGA, ATARI ST, PC 525, PC 350.
• STRIKE FORCE HARRIER
• IKARI WARRIGORS • STAR WARS
• TV SPORTS • FOOTBALL
• MORTVILLE MANOR

Prix valables jusqu'au 31 mai 1990.

CONFORAMA
le pays où la vie est plus micro.

Deluxe Video III

Cette nouvelle version de *Deluxe Video*, très puissante, vous permettra de réaliser des dessins animés d'une variété surprenante.

Ce programme est aussi un maître des *Slide Shows*, ces enchaînements d'illustrations réalisés sur micros. En outre, ce fabuleux outil vous permettra de réaliser, à l'aide d'un genlock, des tirages complexes sur magnétoscope.

Deluxe Video III est un logiciel couvrant à la fois le domaine de la *stop video* (vidéo assistée par ordinateur pour le générique par exemple), de la création relativement simple d'animations complexes avec musiques et bruitages et des diaporamas aux multiples effets d'enchaînement. Cette nouvelle version, beaucoup plus puissante que la version 1, demande une mémoire d'au moins un Mo et deux lecteurs de disquettes. Un disque dur est chaudement recommandé pour tout projet un peu conséquent. Avant de recommencer à travailler, il est capital de créer des copies de sauvegarde de vos quatre disquettes. En effet, du fait de sa méthode de travail, le programme écrit en permanence des fichiers temporaires sur ces disquettes. Après chargement du programme principal, *DV/Mover*, vous allez vous retrouver face à l'écran de travail. Le habitués de l'ancienne version ne seront d'ailleurs pas dépayés. Vous allez travailler à différents niveaux. Le premier niveau, le storyboard, contiendra les différentes scènes de l'animation, la musique d'accompagnement et les contrôles divers. A un niveau inférieur, nous allons retrouver les éléments qui vont vous permettre de réaliser chaque scène : décors, brosse animée (une brosse animée est une brosse constituée des différentes étapes d'une même animation) ou fixe, bruitages, effets divers, etc. Chacun de ces derniers éléments peut encore être définis dans un niveau inférieur.

Pour créer une animation, définir quelques paramètres...

Pour vous expliquer tout cela, le plus simple est de reprendre l'un des exemples du manuel. Nous allons donc créer l'animation d'une navette spatiale qui décolle de son aire de lancement. Votre storyboard ne se compose encore que de deux pistes vidéos : *View* et *Video*. Avant de commencer, il est important de définir quelques paramètres. Tout d'abord un double clic sur la



Votre création prend forme.

Une fois ces premiers éléments mis en place sur la piste *Video*, on se retrouve automatiquement sur l'écran de travail qui va vous permettre d'aller plus loin. Pour l'instant, l'écran est entièrement vierge et il faut créer une nouvelle piste. De nombreuses options sont proposées à ce niveau : animation, brosse animée, écran vierge, boîte, brosse simple, contrôle, image, son ou texte. Nous allons choisir une image. Un écran de dialogue apparaît pour la sélectionner. Après sélection, le nom de l'image s'affiche sur la piste, et peut être modifié. Le programme ne charge pas l'image mais uniquement le chemin nécessaire pour la trouver, contrairement à la



Un menu scène avec ses divers éléments.

première version. Ce système a l'avantage de faire gagner de la place, en particulier lorsqu'on utilise une même image dans des animations différentes.

En contrepartie, tous les éléments que vous utiliserez devront être présents sur votre disquette d'animation.

Choisir quelques effets...

De très nombreux effets peuvent être introduits sur la piste image créée (14 en mode normal et 24 en mode expert). On y trouve l'apparition ou la disparition d'image sous de multiples formes, l'animation, le scrolling, le réglage de la position de départ, et bien d'autres. Comme la plupart de ces options découlent de leurs propres réglages, qui autorisent des effets très variés, les possibilités sont vraiment très étendues. Nous choisirons ici un effet très simple show, qui consiste tout simplement à montrer l'image. En effet, la création. Une piste image ne suffit pas à la montrer et elle doit obligatoirement inclure un effet dans ce sens. Pour l'instant, notre animation se résume à afficher une image pendant une vingtaine de secondes, comme nous pouvons le vérifier en faisant jouer la scène. A ce propos, signalons que, pendant le déroulement d'une animation, on peut faire apparaître, en pressant le bouton droit, un menu qui contrôle l'animation : image par image, vitesse accélérée, avance ou retour rapide, tout comme un magnétoscope. Créons une autre piste de type brosse et chargeons la brosse nouvelle. Cette piste brosse sera liée à la piste image, car elle ne peut être affichée isolément, tout comme les brosses animées. Nous allons y introduire l'effet position qui permet de définir la position de départ de la brosse par rapport à l'image. Ce positionnement peut être effectué en indiquant les coordonnées ou plus simplement en déplaçant la brosse sur l'image de fond. N'oublions pas de sélectionner l'option show à start pour que cette brosse soit visible.

Il faut maintenant ajouter la navette. Inclurons un nouvel effet, *move to*, sur la piste brosse. Vous pouvez sélectionner manuellement la position d'arrivée de la navette. Comme cette navette devra quitter l'écran, vous devez utiliser le mode *Reducer* qui permet de placer les objets hors de l'écran. Toutefois, votre placement risquant d'être imparfait, il est préférable de choisir une autre méthode. Soit vous vous informerez des coordonnées horizontales de la navette au départ et entrez les mêmes pour la position d'arrivée, soit, plus simplement, vous optez pour *above* qui

lors s'élever la navette verticalement. Vous devrez bien sûr ajuster le timing de cet effet pour qu'il s'intègre harmonieusement dans l'ensemble.

lors s'élever la navette verticalement. Vous devrez bien sûr ajuster le timing de cet effet pour qu'il s'intègre harmonieusement dans l'ensemble.

Enrichir de bruitages et musique...

Nous allons maintenant inclure le bruitage des réacteurs. Créons une nouvelle piste pour le son et chargeons le son *zoom*. Un tableau de commande permet d'ailleurs de régler différents paramètres tels que fréquence ou volume. Sélectionnons l'option *Continu*, introduisons l'effet *play scène* pour entendre le son et réglons le timing pour que ce son commence un peu avant le décollage et se termine un peu après que la navette ait quitté l'écran. Comme ce long bruitage est en fait composé de la répétition d'un bruitage plus court et de volume inégal, on entend des variations. Pour y remédier, il suffit de dupliquer la piste son et de déplacer légèrement sur l'échelle de temps l'option *play scène* sur cette seconde piste de son. Pourquoi ne pas agréger aussi notre animation d'une musique d'accompagnement ? Il suffit de revenir au storyboard général. Ajoutons une nouvelle piste musique. Attention musique et son ne sont pas considérés de la même manière par le programme. La musique s'incorpore dans une piste au storyboard tandis que le son est dans une piste de scène. Chargeons donc une musique et inclurons l'effet *play* toute sur cette piste. Nous pouvons régler ici le tempo, le volume, etc. En faisant jouer cette animation, vous ne percevrez que le bruitage des réacteurs n'est plus audible. L'AMG ne dispose que de quatre voix, et toutes sont prises par la musique. Il existe un moyen de contourner cette difficulté. La musique a toujours une priorité d'ordre 1. Il suffit donc de donner au bruitage des réacteurs une priorité supérieure, 1 par exemple. Au moment du décollage, le programme va libérer deux voix de la musique pour les attribuer aux bruitages.

Et terminer les finitions
Notre création commence à prendre forme mais il y manque encore des éléments importants comme les flammes des réacteurs. Créons une nouvelle piste dans la scène navette, dédiée à une brosse animée, et chargeons la brosse *flames*. Cette nouvelle piste va être rattachée à l'image de l'air de décollage. Il faut donc la décaler plus la valeur à celle de la navette. Inclurons l'effet position sur cette piste brosse animée. Mettons en place les flammes sous les réacteurs de la navette et annulons la sélection show à start pour que ces flammes n'apparaissent pas avant le début du

lors s'élever la navette verticalement. Vous devrez bien sûr ajuster le timing de cet effet pour qu'il s'intègre harmonieusement dans l'ensemble.



Une scène bien entourée.



L'impressionnante animation de Tolosan recourt au principe des broses animées.
décollage. Pour annmer ces flammes, ajoutons l'effet *play anim* en réglant son timing sur celui du bruitage. Enfin, il faut introduire un dernier effet, *hide*, pour que les flammes disparaissent après la sortie de l'écran de la navette. Que diriez-vous maintenant d'un point de lumière ? Créons une nouvelle piste brosse animée reliée à la navette et récupérons les effets de la piste *flames*. Il ne reste plus qu'à repositionner la lumière.

Notre scène est maintenant au point mais une petite présentation serait la bienvenue. Revenons au storyboard et déplaçons la scène de décollage pour faire de la place. Créons une nouvelle scène sur la piste *Video*. Dans cette nouvelle scène, établissons une piste *Back Drop* et un effet show pour obtenir un écran de travail vierge.

Nous allons créer deux nouvelles pistes pour le texte de présentation. L'option *preview* va nous permettre de juger en temps réel du résultat de vos choix : fontes, taille, style, couleur, ombrage, etc. Parachutons notre œuvre en cochant les couleurs des flammes, en laissant une traînée de fumée et en bouclant l'animation. Votre création est maintenant terminée. Rien ne vous empêche de la personnaliser un peu plus, en particulier en utilisant des effets d'apparition d'images pour le texte de présentation ou pour l'image de l'air de lancement. Ces effets sont très riches avec apparition (ou disparition) par fading, volants, rectangles ou losanges de taille réglable, le point de départ et le sens de déplacement de ces effets étant eux aussi paramétrables. Combinés à une image de fond, ces effets permettent des transitions très variées d'une image à l'autre, les zones d'éclatement de la première image découvrent en fait l'image sous-jacente. *Deluxe Video III* dispose de bien d'autres possibilités que nous n'avons pas utilisées ici. Ainsi on peut définir le trajet complexe d'une animation, de manière simple grâce à la souris. De même, le positionnement du point de départ d'une animation peut être défini de manière relative, ce

qui est très utile pour certaines animations répétitives, comme le montage l'exemple de l'éponge tenue par une main qui efface progressivement une image.

Des programmes complémentaires

Trois autres programmes complètent le programme principal. *DV/Mover* se charge de recopier sur une même disquette tous les éléments indispensables à une animation. *DV/Player* permet de revoir une animation sans avoir à passer par le programme principal. Il peut



Animation sur les logos.

d'ailleurs être distribué librement. Enfin, *InstantSlideShow* se charge de la création facile et rapide de diaporamas, avec inclusion éventuelle d'impressionnants effets de transitions et de manipulations d'images. Le manuel, en français, explique pas à pas la prise en main de ce titanesque programme et fournit aussi les éléments nécessaires à sa création confirmés. Une fois que l'on a compris son mode de fonctionnement, *Deluxe Video III* ouvre la porte aux créations les plus folles et les plus diverses de manière relativement simple. Un grand programme (disquettes Electronic Arts, Armitage ; Jacques Harbont

Paint Designer

Très riche mais fort complexe, *Paint Designer* vous permettra grâce à ses nombreuses options de réaliser, en noir et blanc, toutes les images que votre imagination vous suggérera. Du moins si vous réussissez à maîtriser le maniement très particulier de ce logiciel...

Paint Designer, consacré au dessin monochrome, fonctionne sur Atari ST. L'écran de travail est particulièrement surchargé et il faut une certaine habitude pour s'y retrouver, d'autant que l'ergonomie est loin d'être exceptionnelle ! On trouve, sur la partie gauche, l'impressionnante série d'icônes dédiées principalement au dessin. De multiples autres fenêtres encombrant ce bureau : horloge avec alarme éventuelle, numéro de l'écran de travail (sept écrans indépendants sont accessibles sur un 1040), écran des symboles (nous y reviendrons), des motifs de remplissage, de la création d'une brosse, de la définition des lignes. En fait, l'écran de dessin lui-même n'est visible qu'en appuyant sur le bouton droit de la

verticale) de brosses servant au dessin ou à la création d'un motif par répétition. On peut encore inclure du texte, pulvériser point ou motif ou, au contraire, estomper une partie du dessin (il s'agit d'un pulvérisateur qui efface ici les points). Tous ces tracés peuvent être faits en différents modes de recouvrement : normal, OR, XOR ou NOR (inverse OR).

Options et trucages nombreux

Les possibilités de correction sont complètes : zoom de bonne amplitude. Undo avec visualisation éventuelle de l'écran de l'undo (écran précédant la dernière modification), grattoir pour effacer un point ou gomme de dimension réglable. D'autres possibilités sont plus originales. Ainsi, une option Zoom particulière agrandit de façon définitive une zone de dessin. Les symboles sont constitués de zones de dessin d'une taille maximale de 347 x 170 pixels. Ils sont créés par la juxtaposition verticale de cinq blocs de taille adéquate. J'avoue ne pas avoir pleinement saisi l'intérêt de ce mode, en dehors de la création plus rapide d'une bibliothèque de symboles de grande taille. Il existe quelques possibilités de modification de blocs : changement de taille, rotation d'un angle quelconque, déformation en sinuséide ou libre. En fait, les plus grandes

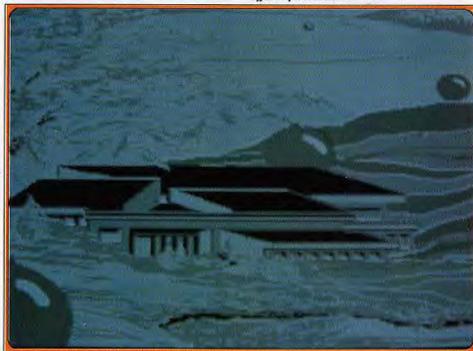
possibilités de trucage sont accessibles par un second écran de travail qui se cache sous le premier. Cet écran gère toute une série de paramètres complémentaires. Voyons tout d'abord le format des images. Outre son format spécifique, *Paint Designer* accepte les formats Tiny, ZZ-Rough, PIC, Doodle, Neochrome, Degas et même Videotexte. La résolution des images de départ n'importe pas, le programme se chargeant de convertir les images couleurs en monochromes avec toutes les rendus variables en fonction des cas. On peut s'informer de la place restante sur la disquette de travail, effacer ou renommer un fichier et surtout reformater une disquette (option où combien précieuse). Le menu Fonctions règle le tracage du pulvérisateur, l'affichage des coordonnées et l'activation des contours pour les figures fermées prédéfinies. Il s'occupe aussi de tous les effets de déformation d'une image qui sont riches et nombreux : brouillage, image en miroir, symétrie, vidéo inverse, dégradés automatiques de l'image ou du fond, scrolling (très particulier), pixélation (avec réglage de son importance), réduction de taille. Il existe une grande sécurité de travail à ce niveau, l'image de départ n'étant remplacée par l'image modifiée qu'à votre demande. Les menus



Le menu principal et ses icônes.



Ombrage automatique des contours. souris. Les fonctions de dessin sont, particulièrement riches. On dispose, bien entendu, du dessin à main levée, des polygones, rectangles à coins ronds ou carrés, cercles et ellipses remplis ou non et concentriques ou non ainsi que des lignes libres ou liées, rayons, splines sur trois points ou courbes de Bézier multipoit. Sur la taille, le type (continu ou discontinu) et l'épaisseur des lignes, ainsi que leurs extrémités, sont paramétrables. Le remplissage s'effectue à l'aide d'un des 78 motifs prédéfinis et vous pouvez en éditer 36 à des fins de modifications. L'écran des broches autorise la création facile (inversion vidéo, symétrie horizontale ou



Cette image Degos basse résolution a été convertie directement par le programme.



Effet de pixélation.

Symboles et Dessin permettent de définir certaines options les concernant, tandis que le menu Modes complète de manière impressionnante les modes de base de l'écran principal (AND, AND NOT (OR), etc.).

Un manuel à réviser

Le menu Texte sert à charger des fontes supplémentaires, et à définir la taille et le style des caractères ainsi que le sens de l'écriture. Enfin le pointeur peut être choisi parmi huit différents. *Paint Designer* offre de riches possibilités tant au niveau de la création que de la manipulation d'images monochromes. Toutefois, le passage obligatoire par une série d'écrans de contrôle, différents pour certaines fonctions, risque de perturber plus d'un s'écriera bien peu ergonomique. Sur la s'écriera tout nous disposons, le manuel se résume à un fichier



Une autre image Degos.

appliquant très rapidement les différentes fonctions. Exaptrons que le manuel de la version commerciale vous introduira clairement dans le mode particulier de travail de *Paint Designer* (disquette Esat, Atari ST, Prix : F).

Jacques Harbonn



L'image « se remplit » progressivement. fluidité (supérieurs même dans certains cas à ceux d'Imagic, pourtant la référence sur ST en cette matière) et la création de diaporamas complètement défilants devient très facile. A côté de ces éléments très positifs, on reprochera la faiblesse des instructions de boucle et de branchement et surtout l'absence de tout type de variable. Malgré ces défauts, *Basic Designer* reste un outil privilégié pour la constitution de slide shows impressionnants, d'autant que son prix est très compétitif. (Disquette Esat pour Atari ST; Prix : E)

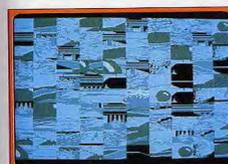
Jacques Harbonn

Basic Designer

Si vous avez réalisé un grand nombre de dessins sur votre ordinateur, *Basic Designer* est fait pour vous. Ce soft, de coût modeste, permet en effet de les faire défiler à l'écran avec des effets optiques tout à fait surprenants : volets, spirales, effets de scrolling différentiel de colonnes... tous sont fluides et rapides.

Basic Designer est un langage de programmation dédié à la gestion des images sur Atari ST. Après chargement du programme, on se retrouve devant un écran semblable à celui du GFA, curseur sous mis à part. L'éditeur fonctionne d'ailleurs de manière similaire, ce qui est bien agréable. Ce langage offre de nombreuses

instructions dédiées au graphisme. Nous ne nous étendrons pas sur les instructions de figures telles que cercles, ellipses, rectangles qui font aussi partie du domaine du GFA. Un grand nombre d'instruction sont nettement plus originales. On peut ainsi obtenir facilement un dégradé, à l'aide d'une seule instruction, réaliser une inversion



Effet de puzzle.



Apparition de l'image en quatre blocs.



Remplissage par des lignes verticales.

vidéo, obtenir une image en miroir horizontale ou verticale, établir un scrolling dans le sens voulu, ou réduire une image. Mais ce sont surtout les instructions de transition d'images qui retiennent l'attention. 90 effets sont disponibles : apparition en volets, rideau, spirale, pixels, colonnes, jusqu'aux effets de scrolling différentiel de colonnes, en passant par l'affichage par ligne tracante de vitesse variable ou carré aléatoire, les puzzles, et surtout les effets de « chute de liquide » de la taille, de la direction et du point de départ de son choix. Ces effets sont un modèle de rapidité et de

Spritor

Spritor met en place vos futurs sprites, quelles que soient vos connaissances en programmation. Dessin, création des routines, un travail maniable et rapide.

Spritor est un éditeur de sprites très simple à manier et visiblement dédié avant tout aux non-initiés. Le soft travaille aussi bien en EGA qu'en VGA et pour des sprites de 8 x 8 ou 16 x 16 pixels. Dès le chargement, le tableau de création rassemble quasiment toutes les options de travail. La disposition est très visuelle et la création est un vrai jeu d'enfant. Le curseur est mané à l'aide des touches fléchées. Diverses autres options, sélectionnées par les touches du clavier, modifient la palette, font cycler les



Toutes les options sont accessibles au clavier.

CREATION

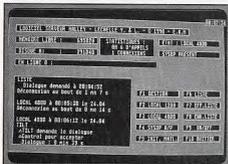


1et, le travail sur un « bloc » de pixels.

Halley

Lancer son propre service Minitel est désormais à la portée de tous. Halley, d'un accès et d'une souplesse remarquables, ne nous fera pas mentir. Simple mais performant, il comblera tous les amateurs de 3615 Tilt...

Halley est un service monovide unique sur toute la gamme Atari ST. Il fonctionne avec de nombreux types de Minitel : 1, 2, 10 et 12. L'installation est très simple. Il suffit de faire le câble modem (les câbles ne sont pas fournis) à la pièce pré-informatique du Minitel et le câble détecteur de sonnerie (pour informer le ST qu'un appel est en attente) sur le port joystick. Vous aurez aussi intérêt à installer le Minitel près de vous car les écrans du ST et du Minitel vont afficher des informations différentes. Certains types de Minitel permettent d'accéder à quelques fonctions supplémentaires. Ainsi avec les Minitel 2 et 12, vous n'aurez pas besoin de câble spécifique



L'écran de contrôle du serveur.



Ensemble des possibilités de gestion.

Modification des messages système.

messages et les pages vidéotexte. Signalons à ce propos qu'il n'est pas possible de créer de page vidéotexte à partir du serveur et que vous devez pour cela recourir au second programme, Ellipse, vendu séparément. Cette création s'effectue de manière très conviviale et les risques d'erreur sont donc assez limités. Toutefois, un second programme d'utilitaires fourni sur la disquette se charge de vérifier la validité de l'arborescence (pour éviter qu'une rubrique ne s'appelle elle-même, ce qui conduirait à une boucle sans fin), de créer les formulaires et de les exploiter (pour enregistrer des commandes par exemple ou faire des mini-sondages), de mettre à jour les boîtes aux lettres ou enfin modifier la taille d'une rubrique. Le manuel, en français, explique assez clairement chaque fonction. Un bon serveur, très simple d'emploi et pourtant complet. (Disquette E.A.M. pour Atari ST, Prix : n.c.)

Jacques Harbonn

Ellipse

Très professionnel, Ellipse s'adresse à tous ceux que passionne le Minitel et qui souhaitent créer leur serveur. Mais il découragera ceux que rebutent les softs trop techniques.

Ellipse est un composant de pages vidéotexte dynamique pour Atari ST. Il se présente sous forme de langage aux ordres simple et très souvent en français. L'éditeur reprend la présentation et les principales modalités de celui du GFA, en dehors de la gestion souris et de certaines commandes de placement (début et fin de programmation par exemple). La programmation structurée est possible grâce aux procédures et aux boucles (limitées à dix imbrications). On peut accéder à des caractères de grande taille et utiliser différents jeux de caractères. L'utilisation d'un langage permet de composer des pages dynamiques (animation, effets divers) mais s'avère beaucoup plus contraignant qu'un simple éditeur de page. Ainsi le manuel n'explique que succinctement les ordres et vous devez obligatoirement vous munir d'un ouvrage traitant de la jungle des codes de contrôle vidéotexte ou ceux de votre système. Toutefois, il existe une option originale et puissante : vous pouvez capturer une page déjà créée d'un serveur et la décomposer pour connaître son mode d'affichage. Si vous désirez principalement afficher de beaux graphismes, Ellipse ne vous sera que d'un ouvrage très limité et vous aurez plutôt intérêt à vous tourner vers un logiciel dédié ou un programme multifonction tel Paint Designer, capable de travailler en mode dessin ST et vidéotexte. (Disquette E.A.M. pour Atari ST, Prix : n.c.)

Jacques Harbonn

GAMESWORLD MUNICH

avec PC-ENGINE, SEGA MEGA DRIVE et ATARI LYNX

PC-ENGINE

PC-Engine Super Grafik avec Point! et un jeu
PC-Engine RGB avec pentel et avec un jeu
PC-Engine CD-ROM
XE-1 Pro joystick
XE-1 PC Joystick
PC-Engine Joypad
5-Player-Adaptateur

DM 649,- / Franc 2162,-
DM 449,- / Franc 1496,-
DM 800,- / Franc 2664,-
DM 199,- / Franc 663,-
DM 99,- / Franc 330,-
DM 59,- / Franc 197,-
DM 69,- / Franc 230,-

Alien Crush
Altered Beast
Atomic Robokid

DM 99,- / Franc 330,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-

Baseball'89
Blodia
Bloody Wolf
Break in
Bull Fight

DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-

Chan & Chan
Chase H.Q.
Cybercoke
City Hunter

DM 69,- / Franc 230,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-

Digital Champ
Doraemon
Dragon Spirit
Drunkn Master
Dungeon Explorer

DM 119,- / Franc 397,-
DM 109,- / Franc 363,-
DM 99,- / Franc 330,-
DM 69,- / Franc 230,-
DM 119,- / Franc 397,-

ESP-Energy
F-1 Dreams
F-1 Triple Battle
Fantasy Zone
Final Lap Taito

DM 109,- / Franc 363,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 99,- / Franc 330,-
DM 109,- / Franc 363,-

Galaga '88
Gardien

DM 99,- / Franc 330,-
DM 119,- / Franc 397,-

Heavy Unit
Honey in the Sky

DM 119,- / Franc 397,-
DM 99,- / Franc 330,-

Knight Rider
Legendary Ave

DM 119,- / Franc 397,-
DM 109,- / Franc 363,-

Motorcader
Motorcycle
M. Hill

DM 69,- / Franc 230,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-

Nasat Open
Necton
Nepia
New Warriors
New Zealand Story

DM 99,- / Franc 330,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-

Ordyné

DM 119,- / Franc 397,-

Pierotta
P-47
PC-Kid
Pacemad
Power Golf
Power Wrestling

DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 99,- / Franc 330,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 79,- / Franc 264,-

R-Type I
R-Type II
Rock on

DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-

Tiger Road
USA Pro Basketball
Victory Run
Villanite
Volviev

DM 119,- / Franc 397,-
DM 119,- / Franc 397,-
DM 99,- / Franc 330,-
DM 99,- / Franc 330,-
DM 119,- / Franc 397,-

Walu
Winning Shot
Wonderboy in Monsterland
Wonder Momo
World Court Tennis
World Stadium Baseball

DM 99,- / Franc 330,-
DM 99,- / Franc 330,-
DM 69,- / Franc 230,-
DM 99,- / Franc 330,-
DM 99,- / Franc 330,-
DM 99,- / Franc 330,-

Yaksa

DM 99,- / Franc 330,-

CD-Jeux

Wonderboy in Monsterland
Red Alert
Sisidams
Virus II
FightingBeet
Altered Beast
Golden Axe

DM 129,- / Franc 430,-
DM 129,- / Franc 430,-

SEGA MEGA DRIVE

Sega Mega Drive avec un jeu
Sega M.E. II Joystick
Sega System
Atari Keshin Mirage World
Koolhaider

DM 449,- / Franc 1496,-
DM 99,- / Franc 330,-
DM 69,- / Franc 230,-
DM 129,- / Franc 430,-
DM 129,- / Franc 430,-

Cargo
Forgotten Worlds
Ghouls & Ghost
Golden Axe

DM 129,- / Franc 430,-
DM 129,- / Franc 430,-
DM 129,- / Franc 430,-
DM 129,- / Franc 430,-

Herzog II
Kojakuoh II
Narn Kar

DM 129,- / Franc 430,-
DM 129,- / Franc 430,-
DM 129,- / Franc 430,-

Rambo III
Space Harrier II
Super Masters Golf
Super Shinobi
Super Hang on
Super Real Basketball
Suke Ban

DM 129,- / Franc 430,-
DM 129,- / Franc 430,-

Thunderblade
Thunderforce II
Tatsujin

DM 129,- / Franc 430,-
DM 129,- / Franc 430,-
DM 129,- / Franc 430,-

World Cup Soccer
Zoom

DM 129,- / Franc 430,-
DM 129,- / Franc 430,-

Atari LYNX

Lynx Console
California Games
Electrozone
Blue Lightning
Games of Zandkon
Chips Challenge

DM 499,- / Franc 1662,-
DM 69,- / Franc 230,-
DM 69,- / Franc 230,-

Si vous avez une commande, envoyez une cheque en DM avec votre desir a: GAMESWORLD, Landsberger Str. 135, 8000 Muenchen 2, Allemagne ou par virement dans: Raiffeisenbank M-Fornstriedt, BLZ: 701 69 466, Co.No.-43 753, Tel.: 00 49 89 5 02 64 63, Fax: 00 49 89 5 02 67 67

GAMESWORLD

Echecs: la nouvelle donne

Débutant ou GMI, pratiquant la grümfeld ou la sicilienne, les machines d'échecs vous défient. Blitz, résolution de problèmes ou parties classiques... autant de possibilités d'affronter des partenaires qu'on emporte avec soi.

Au fil des mois, les ordinateurs d'échecs continuent leur lente mais sûre progression. Certes, on est bien loin des prévisions optimistes des débuts des ordinateurs, quand on imaginait que, dans un avenir proche (avenir passé d'ailleurs depuis longtemps), le champion du monde d'échecs serait un ordinateur. En fait, la programmation des échecs continue à poser un réel problème aux meilleurs spécialistes et Garry Kasparov, le champion du monde actuel, n'a vraiment rien à craindre pour l'instant. En effet, si l'ordinateur excelle dans les jeux tactiques où il s'agit

d'envisager des combinaisons gagnantes (comme pour le jeu d'O'hello), les programmeurs patagent toujours pour les jeux stratégiques où accéder à une position forte garantit la victoire à long terme (le go en est l'exemple le plus frappant). Or, les échecs combinent les deux modes.

De plus, si il existe des livres nombreux et très détaillés sur la théorie des ouvertures (les premiers coups d'une partie), seules quelques règles simples ont pu être édictées pour les milieux de parties. Il arrive ainsi que les champions jouent « par intuition » un coup qui va se révéler gagnant,

sans pour autant pouvoir donner les raisons de leur choix. Il va sans dire que la programmation de ces intuitions sera totalement impossible tant que l'on ne sera pas en mesure d'analyser le mode réel de raisonnement.

Cependant, malgré ces limitations, les ordinateurs d'échecs continuent leurs progrès grâce à une plus grande maîtrise logicielle et à une amélioration du matériel : les processeurs 8, 16 et même 32 bits, sont beaucoup plus puissants et rapides que les anciens 4 bits. La très grande majorité des joueurs peut désormais trouver un ordina-

teur de son niveau, joueurs expérimentés de club compris. En blitz (partie limitée à cinq minutes), même les maîtres internationaux devront faire attention s'ils ne veulent pas se faire battre par la machine, comme cela est déjà arrivé.

Toutes les machines présentées respectent les règles internationales d'échecs : petit et grand roque, prise en passant, promotion et sous-promotion (même si certaines ne font pas usage de cette dernière pour elles), pat, nul par triple répétition de la même position. La plupart reconnaissent aussi le nul, dû à la règle des cinquante coups sans prise de pièce ni avancée de pion. Elles permettent toutes de jouer avec les blancs ou les noirs ou de les voir jouer contre elle-même.

LES CRITÈRES DE CHOIX

Avant de vous présenter notre sélection de machines d'échecs, il me paraît capital de développer les différents points qui pourront vous servir de base de comparaison et de choix. Tout d'abord, contrairement à une idée très répandue et complètement fautive, la force d'un programme ne peut ab-

solument pas s'évaluer sur le nombre de niveaux de jeu proposés. Ainsi telle machine de bonne performance ne disposera que de 12 niveaux, tandis que telle autre beaucoup moins forte n'en offrira pas moins de 64 !

Préférer une machine d'un niveau légèrement supérieur au vôtre

Il est, en revanche, beaucoup plus fiable de se baser sur l'estimation ELO de la machine. L'ELO est un système de cotation international du niveau des joueurs. Toutefois, cette cotation n'est pas calculée de la même manière partout ! Ainsi les ELO américains sont de 100-150 points plus élevés que les ELO français, à force égale bien entendu. De plus, les fabricants ont tendance à surestimer de leur machine. En appliquant une décote de 150-200 points sur l'ELO américain fourni, vous serez assez proche de la réalité. A titre de référence, la moyenne ELO des joueurs de club français se situe aux alentours de 1750 points, tandis qu'un joueur occasionnel sera plus proche de

1 400 ELO. Comme tout les ELO, ceux des machines sont calculées en mode tournoi classique (quarante coups en deux heures plus vingt coups à l'heure) et les programmes se montreront moins performants avec un temps de réflexion inférieur. Prenez donc une machine légèrement supérieure à votre niveau. Vous pourrez ainsi jouer des parties rapides contre un adversaire coriace et vous aurez suffisamment de marge en prévision de votre amélioration potentielle. Il ne faut pas oublier, en effet, que votre machine ne s'améliorera pas au fil des parties (en dehors du tout nouveau *Elite Avant Garde* Master, qui constitue un cas particulier). Ne tombez pas non plus dans le travers inverse. Si vous choisissez une machine beaucoup trop forte pour vous, vous risquez de vous faire battre systématiquement, même au niveau le plus faible et en activant les options d'affaiblissement du programme : annulation de la bibliothèque d'ouverture ou de la réflexion pendant le temps adverse, coups aléatoires (et non le meilleur coup trouvé), jeu moins agressif. Le débutant et le joueur occasionnel seront plus inspirés de choisir





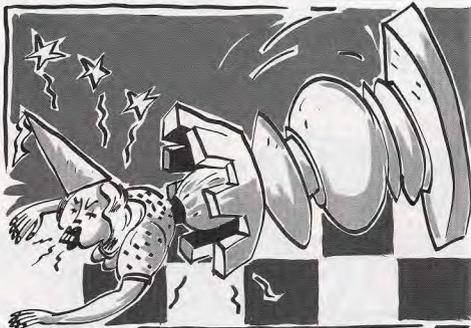
DOSSIER

une machine de niveau moyen, quitte à en acquérir une autre plus puissante ultérieurement s'ils ont « mordu » au jeu d'échecs et ont réalisé des progrès notables. En revanche, le système de machine modulaire, qui paraît très intéressant sur le papier, n'a pas vraiment fait ses preuves, les cartouches ROM de mise à niveau ne paraissant pas au rythme prévu et les améliorations hard obligant, en fait, le plus souvent à un complet changement de machine. Seule la firme Hegener et Glaser propose pour sa gamme Mephisto un système à cartouches remplaçables. Si l'éventualité des niveaux ne peut servir à juger de la force du programme, il contribue à un certain confort de jeu. Il existe ainsi plusieurs types de niveaux : temps de réflexion moyen par coup, réflexion jusqu'à un certain nombre de coups de profondeur (ce qui conduit à de grandes disparités de temps de réflexion selon l'avancement de la partie et la position), mode tournoi (tant de coups en tant de minutes), mode temps égal à l'ordinateur, tente de quelconque son temps de réflexion sur le vôtre).

Un échiquier de bonne taille offre une meilleure confort

Ce mode est le plus agréable pour les parties habituelles mais reste rarement proposé sur les machines d'échecs, contrairement aux logiciels d'échecs sur ordinateur. Les problèmes disposeront presque toujours de deux modes supplémentaires : recherche infinie ou le programme cherchera le meilleur coup sans interruption jusqu'à ce qu'on le force à jouer ou qu'il ait trouvé une séquence de mat, et recherche de mat avec propositions éventuelles de solutions multiples. Un vaste éventail de niveaux de jeu permet donc de trouver toujours son bonheur en fonction des désirs du moment. La taille de l'échiquier doit être suffisante. Bannissez d'emblée les échiquiers « de poche », qui ne donnent pas une bonne vision du jeu et ne sont finalement pas beaucoup moins encombrants qu'un petit échiquier de table. De plus, leur programme sont le plus souvent d'une faiblesse insignifiante.

Le système d'enregistrement des déplacements est capital. Deux systèmes principaux se partagent la quasi totalité des machines. Dans le système semi-sensitif, il suffit d'appuyer sur la case de départ et d'arrivée de la pièce visée. Ce système est désormais parfaitement au point et l'on est loin des premiers Chess Challenger où il fallait quasiment user du marteau pour que la machine enregistre votre coup ! Un petit conseil en passant : appuyez avec le bord de la pièce pour diminuer la force d'appui



substantielle sur certains échiquiers de poche. Il est peu agréable et source d'erreurs le rappel des déplacements légaux d'une pièce ou le signalé des pièces en prise, options utiles aux débutants. Le retour arrière permet de revenir sur un coup malheureux. De grandes disparités existent dans ce domaine, certaines machines n'offrant qu'un retour limité à quelques demi-coups tandis que d'autres disposent du retour complet jusqu'au début de la partie, ce qui permet d'ailleurs de l'analyser en la faisant rejouer. Il est important de vérifier aussi que les pièces capturées soient rappelées lors de cette reprise pour éviter toute méprise. La présence d'un écran LCD ouvre la porte à d'autres services : pénalités pour les deux camps d'évaluation des positions, information sur la ligne de réflexion en cours ; séquence de coups, nombre de nœuds envisagés, profondeur de l'analyse.

nécessaire. La machine répond en allumant les diodes correspondant aux cases de départ et d'arrivée, avec indications éventuelles des codes correspondants sur l'écran LCD. Selon les machines, on dispose d'un diode par case (le plus pratique) ou d'un double rangée de diodes latérales indiquant la position horizontale et verticale de la case concernée. Dans le système auto-répondeur, chaque pièce est dotée d'un aimant qui permet à la machine de reconnaître automatiquement son déplacement. Toutefois, il est important de ne pas faire glisser la pièce mais de la soulever. La machine vous informe de son choix par l'allumage de diodes (une diode par case). Les deux autres systèmes sont très peu répandus. Le système d'entrée des coordonnées des cases de départ et d'arrivée ne

sélectionné et de la force du programme. Certaines machines offrent, en outre, le rappel des déplacements légaux d'une pièce ou le signalé des pièces en prise, options utiles aux débutants. Le retour arrière permet de revenir sur un coup malheureux. De grandes disparités existent dans ce domaine, certaines machines n'offrant qu'un retour limité à quelques demi-coups tandis que d'autres disposent du retour complet jusqu'au début de la partie, ce qui permet d'ailleurs de l'analyser en la faisant rejouer. Il est important de vérifier aussi que les pièces capturées soient rappelées lors de cette reprise pour éviter toute méprise. La présence d'un écran LCD ouvre la porte à d'autres services : pénalités pour les deux camps d'évaluation des positions, information sur la ligne de réflexion en cours ; séquence de coups, nombre de nœuds envisagés, profondeur de l'analyse.

LES MACHINES

Après ce tour d'horizon des différentes caractéristiques des machines d'échecs, voici la sélection que nous vous proposons en fonction de votre niveau.

Joueurs débutants ou occasionnels

Yeno 416 XL. Cet appareil doté d'un plateau semi-sensitif est d'esthétique agréable. Toutefois, les pièces en plastique « flexible » sont nettement moins attirantes. Le 416 XL est, tout spécialement dédié à l'apprentissage. Le volumineux manuel explique la pratique des échecs en 320 exercices, fournis avec leurs solutions et les commentaires qui s'y rapportent. Ces exercices sont d'ailleurs mis en mémoire dans la machine et le joueur pourra donc tenter de les résoudre en situation. Le programme n'acceptera que le coup prévu et vous fournira la solution après deux essais infructueux. Votre score à différents exercices vous permettra d'ailleurs de vous faire une idée de votre niveau. Par ailleurs, le 416 XL est aussi un ordinateur d'échecs classique. Il dispose de la mémorisation de la dernière position. Le retour arrière est possible jusqu'à dix demi-coups, mais sans rappel des pièces capturées. Les 64 niveaux proposés offrent un vaste éventail de jeux avec de nombreux niveaux dédiés aux joueurs débutants et de faible force. Le mode professeur est très complet. Outre la proposition de déplacement, la machine vous avertira si vous êtes en menace de mat ou si l'une de vos pièces est menacée. Dans le mode ordre d'idées, le programme vous signalera les fautes graves. Libre à vous alors de continuer à jouer ou de reprendre le coup. La bibliothèque d'ouverture de 2 000 positions permet de varier suffisamment du jeu. Toutefois, la plupart des lignes sont peu

étendues. En milieu de partie, le programme est capable de bonnes combinaisons et d'un jeu très agressif (trop même car l'échange inutile de pièces est fréquent). En contrepartie, son jeu positionnel est réduit. En finale, il se débrouille correctement sans être extraordinaire.



Team-mate, de design moderne, est d'esthétique agréable. La mise en mémoire de la dernière position est gardée pendant deux ans. Le retour arrière est limité à 8 demi-coups, mais cela suffit cependant dans la grande majorité des cas. Les 17 niveaux de jeu offrent un choix correct de parties en mode tournoi et entraînement.

Le mode professeur est assez complet avec signalé des erreurs tactiques et des menaces de prise. De plus, l'analyse de vos réponses à 64 problèmes permet au programme d'évaluer votre force. Il offre, en outre, l'évaluation des positions (de manière assez carrée) et la possibilité de connaître le prochain coup envisagé par le programme. La bibliothèque d'ouverture de 5 000 positions est assez variée mais le programme est cependant incapable de détecter les transpositions en ouverture. Milieux de parties et finales sont moyennes avec un sens tactique correct, des détails tactiques stratégiques et des finales sans grand effet.

Conquistador présente les mêmes caractéristiques de base que le *Team-mate*, mais il est légèrement plus fort. Il se différencie principalement par la présence de deux écrans LCD qui permettent de prendre connaissance des temps totaux et parties pour chaque camp.

Astral reprend le même programme que *Conquistador*. La différence tient à l'aspect extérieur : échiquier de bonne taille avec entourage en bois et pièces en bois type Staunton. Mais il n'a pas d'écran LCD.

Crown et Entreprise. Ces deux machines sont dotées du même programme. Le *Crown* est un échiquier ultra-piat semi-sensitif, de design agréable, tandis que l'esthétique du *Entreprise* est nettement plus soignée à caution. Le programme offre la mise en mémoire de la dernière position, un retour arrière sur deux coups (ce qui est quand même un peu juste), et un mode professeur. Sur les 14 niveaux de jeu proposés, les deux derniers sont trop longs pour être jouables en partie normale. La bibliothèque d'ouverture de 300 positions est réduite. En milieu de partie, le programme est capable de quelques bonnes combinaisons mais fait de lourdes fautes stratégiques. Les finales sont médiocres. **Mentor**, échiquier semi-sensitif, est d'as-



1. Astral
2. Yeno 416 XL
3. Team-mate
4. Conquistador
5. Crown 228



DOSSIER

pect très classiques habituelles : temps pour chaque camp, ligne de recherche, évaluation des positions. Les 48 niveaux de jeu proposent un éventail complet de tout style de partie. La bibliothèque d'ouverture, riche de 15 000 positions, comprend des ouvertures classiques et modernes s'étendant suffisamment loin et peut être complétée de 4 500 positions supplémentaires programmables. De plus, le programme reconnaît les transpositions de coups. En milieu de partie, il élabore de redoutables combinaisons et possède quelques notions de stratégie. En finale, il maîtrise bien règle du carré et opposition et n'hésite pas à sacrifier un pion pour aller à dame. Toutefois, les finales tour-roi contre tour ne sont pas brillantes. Il peut cependant être complété d'un module de finale qui améliore grandement cette phase de jeu.

Joueurs moyens et bons

Primo est d'un aspect assez semblable au *Mentor*, en dehors de son écran LCD. Cet écran lui permet d'afficher les temps pour chaque joueur, l'évaluation des positions en millième décimal et la ligne de recherche sur plusieurs demi-coups. Il dispose de la mémorisation de la dernière position et du mode professeur. Le retour arrière est possible jusqu'à 50 coups, ce qui est suffisant sans assurer toujours le retour en début de partie. Les 44 niveaux de jeu s'adaptent à la plupart des situations. La bibliothèque d'ouverture comprend 3 000 positions avec des lignes assez variées. En milieu de partie, il se montre très agressif et ses finales sont moyennes.

Supremo emprunte l'aspect de *Primo* mais sa couleur noire me semble plus esthétique, il dispose, lui aussi, de la mise en mémoire de la dernière position. Il peut se connecter à une imprimante. Le retour arrière n'est quasiment pas limité (62 coups) et s'accompagne du rappel des pièces

capturées. L'écran LCD affiche les informations habituelles : temps pour chaque camp, ligne de recherche, évaluation des positions. Les 48 niveaux de jeu proposent un éventail complet de tout style de partie. La bibliothèque d'ouverture, riche de 15 000 positions, comprend des ouvertures classiques et modernes s'étendant suffisamment loin et peut être complétée de 4 500 positions supplémentaires programmables. De plus, le programme reconnaît les transpositions de coups. En milieu de partie, il élabore de redoutables combinaisons et possède quelques notions de stratégie. En finale, il maîtrise bien règle du carré et opposition et n'hésite pas à sacrifier un pion pour aller à dame. Toutefois, les finales tour-roi contre tour ne sont pas brillantes. Il peut cependant être complété d'un module de finale qui améliore grandement cette phase de jeu.



tures classiques et modernes sur des lignes suffisamment longues, mais les transpositions ne sont pas reconnues. En milieu de partie, le programme est capable de belles combinaisons mais ce n'est pas un stratège. Les finales sont correctes.

Turbo King est un échiquier de taille

moyenne, au design moderne et doté d'un plateau semi-sensitif. L'appareil offre la mémorisation de la partie pendant deux ans. L'afficheur LCD fournit de nombreux renseignements : pendules pour chaque camp, profondeur de la recherche, variante principale, nombre de positions examinées, évaluation des positions (en centième, en pion). Le retour arrière non limité s'effectue du manière naturelle (on reprend simplement le coup) et rappelle les pièces capturées. En conjonction avec le mode analyse, il permet de faire rejouer une partie depuis le début. Les 64 niveaux proposés offrent un éventail complet de parties de blitz, d'entraînement, de tournoi, de niveaux spéciaux pour débutants, etc. La bibliothèque d'ouverture, riche de 100 000 positions, contient des lignes classiques et modernes s'étendant suffisamment loin et peut être complétée de 4 500 positions supplémentaires programmables. De plus, le programme reconnaît les transpositions de coups. En milieu de partie, il élabore de redoutables combinaisons et possède quelques notions de stratégie. En finale, il maîtrise bien règle du carré et opposition et n'hésite pas à sacrifier un pion pour aller à dame. Toutefois, les finales tour-roi contre tour ne sont pas brillantes. Il peut cependant être complété d'un module de finale qui améliore grandement cette phase de jeu.

Simultano possède à la fois un plateau de jeu semi-sensitif et un petit échiquier complémentaire à cristaux liquides. Il est similaire au *Turbo King* tant au niveau des possibilités que de la force du programme. Cependant, chose rare, il peut jouer jusqu'à huit parties différentes simultanément, et à dix niveaux différents. Toutefois, n'attendez pas de lui qu'il réfléchisse en même temps aux huit parties. En fait, les parties non actives sont gelées jusqu'au prochain appel. Une possibilité intéressante dans bien des cas.

Corona, échiquier auto-répondre, présente une finition en bois massif et ses pièces sont en bois sculptées. Il se révèle très proche du *Turbo King*.

Galileo est un échiquier de salon très agréable. Son plateau de grande taille est en bois, auto-répondre, et ses pièces sont de bonne taille. Il peut être raccordé à un ordinateur pour transmettre ses informations : stockage des parties, impression, etc. Le retour arrière s'effectue sans limitation jusqu'au début de la partie, mais sans rappel des pièces capturées. Sa mémoire RAM l'autorise à garder de nombreuses parties en mémoire. Il dispose de 32 niveaux de jeu, couvrant les tournois, les blitz et les mats jusqu'en 20 coups. (N'oubliez tout de même pas qu'il s'agit en mesure de trouver tous les mats de ce type). La bibliothèque d'ouverture de 5 000 positions est corrigée sans être exceptionnelle et le programme ne reconnaît pas les transpositions. En milieu de partie, il pratique un jeu agressif mais fait des fautes positionnelles. Les finales sont correctes. Le *Galileo* peut être complété par deux modules : *Maestro* et *COU Analyst*. Ce dernier améliore de manière impressionnante la qualité du programme. Ils apportent, en outre, 24 niveaux supplémentaires, un élargissement considérable de la bibliothèque d'ouverture (110 000 positions) avec reconnaissance des transpositions et même un écran LCD pour l'Analyst, permettant de connaître le temps écoulé, la profondeur de la réflexion, la variante principale, l'évaluation des positions, etc.

Renaissance ne se différencie du *Galileo* que par la présence d'un échiquier LCD complémentaire qui facilite le retour arrière et permet l'affichage des informations habituelles : variante principale, évaluation des positions, etc.

Sphinx Professor, résolument moderne, est doté d'un plateau semi-sensitif et d'un écran LCD. Dans le mode entraînement, le

programme vous attribuera un score à l'issue de votre jeu à 25 parties célèbres. Le retour arrière est limité à 5 coups. L'écran LCD fournit pendules pour chaque camp, évaluation des positions et de la ligne de recherche du programme. Quarante niveaux sont offerts, couvrant les parties normales,



les options débutants, et les niveaux « profondeur de recherche ». La bibliothèque d'ouverture se compose de 600 lignes différentes avec un total de 4 000 positions. Milieu de partie et finale sont corrects.

Super Crown, Sphinx Titan, Super Enterprise. Ces trois machines cachent en fait le même programme sous des présentations

différentes. Le *Super Crown* reprend la présentation du *Crown*, le *Titan* est un échiquier semi-sensitif d'aspect classique et le *Super Enterprise* est un échiquier doté d'un prolongement latéral peu gracieux contenant les touches de fonction. Une des versions du *Super Enterprise*, ainsi que le *Titan*, offrent deux écrans LCD. Le retour arrière peut s'effectuer sur 60 coups, ce qui autorise le retour complet pour la majorité des parties. Les 44 niveaux du programme couvrent les domaines de l'entraînement et du tournoi, sans compter les problèmes (mats jusqu'en 12 coups). Il offre aussi une option originale : le choix du style de jeu (normal, agressif, attaquant, positionnel), ce qui lui permet de simuler des adversaires très différents. La bibliothèque d'ouverture est riche de 6 000 positions et peut être complétée par vos soins. Le programme possède un bon sens tactique et ses finales sont de niveau moyen.

Sphinx Galaxy, Sphinx Commander et Sphinx Dominator. Il s'agit encore du même programme inclus sous trois présentations différentes. Le *Dominator* reprend la présentation du *Sphinx Titan*, tandis que le *Galaxy* celui du *Super Enterprise*. Le *Commander*, pour sa part, est un bel échiquier en bois auto-répondre. Les écrans LCD des trois machines fournissent les temps pour chaque mouvement, le nombre de coups joués, une évaluation correcte des positions, l'indication de la profondeur de recherche et de la meilleure ligne envisagée (sur 6 demi-coups). Le retour arrière n'est pas limité et rappelle les pièces capturées. Les 56 niveaux couvrent les domaines de l'entraînement, du tournoi, du blitz et du mode profondeur de recherche. La bibliothèque d'ouverture est riche de 8 000 positions, se décomposant en 1 200 lignes d'ouverture, classique et moderne, et peut être complétée de 1 000 positions supplémentaires. En



6. Mentor
7. Primo
8. Supremo
9. Turbo King
10. Simultano

11. Corona
12. Galileo
13. Renaissance
14. Sphinx Professor
15. Sphinx Titan



DOSSIER

milieu de partie, le programme fait preuve d'un bon sens tactique et de quelques rudiments stratégiques. Les finales sont d'un niveau correct.

Designer 2100, semi-sensitif, est d'esthétique moderne et agréable. Son écran LCD permet de prendre connaissance des principaux renseignements : pendule pour chaque camp, évaluation des positions, visualisation de la ligne de réflexion en cours, etc. Le retour arrière, complété de « retour avant », souffre cependant de l'absence de rappel des pièces capturées. Les principales fonctions habituelles sont au rendez-vous. Les niveaux de jeu offerts sont variés et couvrent la plupart des séries de jeux. La bibliothèque d'ouverture est assez vaste et comprend à la fois des lignes classiques et modernes. En milieu de partie, le programme fait preuve d'un bon sens tactique et effectue quelques jolies combinaisons gagnantes. Les finales sont correctes.

Phantom, échiquier de grande taille (voir encombrant), est le seul à se déplacer lui-même sans pièces. Pour le reste, ses capacités et sa force sont superposables à celles du *Designer 2100*.

Yeno 532 XL est de design agréable mais les pièces sont sujettes à la même critique que son petit frère, le 416 XL. L'amestagement des déplacements a recours au mode semi-sensitif avec une diode par case pour un plus grand confort. La mise en mémoire de la dernière position reste assurée, même sans pile. Les 30 niveaux de jeu offrent un bon éventail, tant en mode tournoi qu'en mode profond d'analyse. Grâce à ses deux écrans LCD, le 532 XL est en mesure d'afficher les temps partiels et, totaux pour les deux camps, le variante principale, la profondeur d'analyse, le meilleur coup trouvé, l'évaluation des positions et le comptage des coups. Le retour arrière non limité s'accompagne du rappel des

pièces capturées et d'une option complémentaire pour rejouer directement la partie depuis le début. La bibliothèque d'ouverture d'importance moyenne, (3 000 positions) mais s'accompagne de la reconnaissance automatique des transpositions, qui évite au programme de sortir prématurément de sa bibliothèque pour une simple intervention de coups. En milieu de partie, le 532 XL fait preuve d'un jeu particulière-



ment agressif et d'excellentes capacités tactiques qui lui feront trouver d'habiles et difficiles combinaisons. En revanche, son jeu stratégique reste médiocre. En finale, le programme maîtrise correctement la règle du carré et de l'imposition mais se révèle incapable de mener à bien un sacrifice ludicieux.

Mephisto Monte Carlo, est un bel échiquier auto-répondre en bois. Ses deux écrans LCD lui permettent d'afficher les paramètres habituels : pendule, éva-

luation des positions, ligne de recherche, etc. Le retour arrière non limité appelle les pièces capturées avec option de rejouer les coups repris. Ses 32 niveaux lui permettent de s'adapter à des situations variées : entraînement, tournoi, blitz. La bibliothèque d'ouverture comprend plus de 500 lignes différentes couvrant les domaines classiques et moderne. En milieu de partie, il se montre moins agressif que la plupart de ses concurrents mais pratique un meilleur jeu positionnel. Les finales sont de niveau correct.

Mephisto Exclusive IV et **Munchen IV**, échiquiers auto-répondre en bois, ne se différencient que par leur taille. On retrouve le système modulaire cher à Hegener et Glaser, le module contenant à la fois la majorité de l'électronique, l'écran LCD et les touches de fonctions. L'appareil dispose des principales fonctions que l'on est en droit d'attendre. Les 18 niveaux de jeu offrent un éventail suffisant pour la plupart des cas. La bibliothèque d'ouverture comprend plus de 500 lignes variées et de bonne profondeur. Le programme se comporte bien en milieu de partie et en finale, atteignant ainsi une estimation ELO français de l'ordre de 1 900 points.

Très bons joueurs

Super Forte, semi-sensitif, habillé de noir, est de belle esthétique. Il est doté d'un fort programme de 96 Ko qui a été déclaré vainqueur au Festival International d'Échecs de Royan. Son écran LCD alphanumérique fournit toute sorte d'informations : pendule, évaluation des positions, nombre de coups joués, de positions examinées lors de la recherche, visualisation de la ligne de recherche principale, etc. La retour arrière non limité rappelle les pièces capturées. Les 64 niveaux de jeux offrent un assortiment complet de type de parties variées. Les problématiques ne sont pas ou-

blés avec une option de recherche de buts jusqu'en 14 coups. Le bibliothèque d'ouverture de 32 000 positions comprend des lignes classiques, modernes et hyper-modernes de bonne longueur. Il fait preuve en milieu de partie d'un jeu très agressif basé sur de superbes combinaisons, sans manquer à tout prix. Les finales aussi sont d'un bon niveau.

Super Expert, est très jolli d'aspect. Pour le reste, cet échiquier en bois auto-répondre offre les mêmes capacités que le *Super Forte*. Son programme est censé être un peu plus performant que ce dernier, mais la différence ne m'a pas paru flagrante.

Mach III Designer reprend les principales caractéristiques de *Designer 2100*. Pourtant, sous cet « emballage » un peu quelconque, se cache l'un des plus forts programmes du moment. Il est d'ailleurs disponible sous une autre présentation, *Mach III Elite*, échiquier en bois de bel aspect et auto-répondre. La mention *Master 2265*, qui apparaît sur l'appareil, vient du fait que le programme est coté Maître aux États-Unis avec 2 265 points ELO. La cotation française ne permet toutefois de nous en attribuer de plus de 2 000 points ELO, ce qui n'est déjà pas si mal. Doté d'une riche bibliothèque couvrant les ouvertures classiques et modernes, de possibilités de combinaisons redoutables, d'une stratégie pas trop déficiente et de lignes correctes,

le *Mach III* est à même d'en remonter à bien des joueurs de club.

Mach IV Elite, auto-répondre et de bonne taille, est d'esthétique fine. Toute la partie électronique est « cachée » dans un petit tiroir qui contient les touches de fonctions et l'écran LCD permettant de prendre connaissance des informations importantes : pendule pour chaque camp, avec temps pour chaque coup et temps total, visualisation de la ligne principale et des variantes secondaires, etc. Le retour arrière s'effectue sans limitation avec rappel des pièces capturées et possibilité de revoir la partie pour analyse. Les multiples niveaux de jeu offrent un vaste choix pour les parties d'entraînement, de tournoi, ou de blitz, sans oublier les problématiques. Le programme est un bon cran au-dessus du *Mach III* grâce à une bibliothèque d'ouverture encore plus riche, et quelques améliorations notables en milieu de partie et finale.

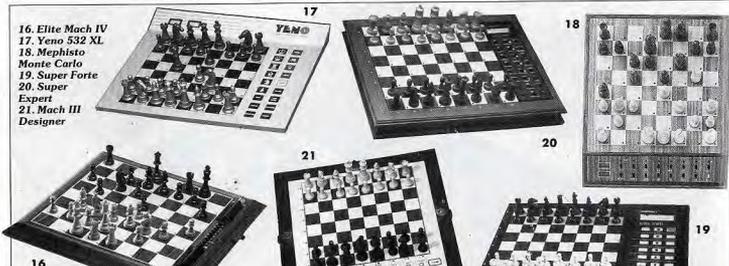
Mephisto Portorose est décliné en trois présentations (échiquiers auto-répondre en plastique ou bois de taille variable) et deux processeurs différents (16 ou 32 bits). La version 32 bits est la plus forte machine au programme. Nous avons regroupé les principales machines du marché. A vous maintenant de sélectionner celle qui sera adaptée à votre niveau et à vos goûts. Jacques Harboun

multiples, mais l'écran LCD permet de contourner les bon déroulements des opérations et le système s'avère finalement agréable à l'usage. Le programme dispose de toutes les facilités que l'on est en droit d'attendre d'une machine de ce prix : retour arrière complet avec rappel des pièces capturées, pendules avec temps totaux et dégressifs, visualisation de la ligne de recherche principale... et un vrai mode professeur qui vous signalera vos coups faibles. Les différents niveaux proposés sont très nombreux et certains réglables. On dispose même ici du mode « temps égal » très agréable en partie d'entraînement. Trois styles de jeu sont proposés : actif position, jeu de blitz, ou jeu de coup le jeu. La bibliothèque d'ouverture est impressionnante et vous aurez bien du mal à prendre le *Portorose* en défaut sur une ouverture documentée. En milieu de partie, le programme révèle un sens tactique hors du commun mais est aussi capable de jouer finement en jeu positionnel. Les finales sont brillantes, en particulier grâce à l'adoption de *Hasch Tables* qui fait gagner un pas décisif à nos programmes. Nous avons regroupé les principales machines du marché. A vous maintenant de sélectionner celle qui sera adaptée à votre niveau et à vos goûts. Jacques Harboun

Nous remercions la Librairie Games pour sa précieuse collaboration

Les caractéristiques des échiquiers électroniques

NOM DE LA MACHINE	MARQUE DE LA MACHINE	ENTRÉE DES COUPS	ALIMENTATION PILE/SECUR	NBR DE DIODES	ECRAN LCD	NBR DE NIVEAUX	RETOUR ARRIERE	NOMBRE D'OUVERTURES	PRIX APPROX.
ASSTR XL	Kaspapov	Semi-sensitif	PIS	16	Non	17	3	5 000	1 700
32X XL	Yeno	Semi-sensitif	PIS	64	Oui	56	Compl	3 000	3 000
CONQUADADOR	Kaspapov	Auto-répondre	PIS	64	Oui	56	Compl	8 000	4 200
CONQUADADOR	Kaspapov	Auto-répondre	PIS	16	Oui	17	3	5 000	1 500
CROWD	Kaspapov	Semi-sensitif	PIS	64	Oui	64	Compl	10 000	2 800
DESIGNER 2100	Fidelity	Semi-sensitif	PIS	16	Non	16	4	300	950
DORNIER	Schrix	Semi-sensitif	PIS	16	Oui	16	2	800	2 600
ENTREPRISE	Schrix	Semi-sensitif	PIS	16	Non	16	4	300	950
EXCLUSIVE IV	Hegener & Glaser	Auto-répondre	PIS	64	Oui	56	Compl	8 000	2 250
EXCLUSIVE IV	Schrix	Semi-sensitif	PIS	16	Oui	16	4	300	950
GALLEO	Kaspapov	Auto-répondre	PIS	16	Non	32/64	Compl	5000/10000	4 000
HASHI DESIGNER	Schrix	Semi-sensitif	PIS	16	Oui	56	Compl	28 000	2 800
MACH III ELITE	Fidelity	Auto-répondre	S	64	Oui	33	128	28 000	4 750
MACH III ELITE	Fidelity	Auto-répondre	S	64	Oui	48	Compl		16 500
NOVAG	Novag	Semi-sensitif	PIS	16	Non	16	10	200	2 000
MONTÉ CARLO	Hegener & Glaser	Auto-répondre	PIS	64	Oui	32	Compl	3 000	3 850
MUNCHEN IV	Hegener & Glaser	Auto-répondre	PIS	64	Oui	32	Compl	3 000	3 850
GALAXY	Fidelity	Auto-répondre	S	Non	Oui	32	Compl	5 950	5 950
PORTOROSE EXCLUSIVE 16 BITS	Hegener & Glaser	Auto-répondre	PIS	64	Oui	infini	Compl	8 000	12 500
PORTOROSE MONTÉ CARLO 16 BITS	Hegener & Glaser	Auto-répondre	PIS	64	Oui	infini	Compl	8 000	10 000
PORTOROSE MUNCHEN 16 BITS	Hegener & Glaser	Auto-répondre	PIS	64	Oui	infini	Compl	8 000	14 500
PORTOROSE EXCLUSIVE 32 BITS	Hegener & Glaser	Auto-répondre	PIS	64	Oui	infini	Compl	8 000	19 500
PORTOROSE MUNCHEN 32 BITS	Hegener & Glaser	Auto-répondre	PIS	64	Oui	infini	Compl	8 000	22 500
PRIMO	Novag	Semi-sensitif	PIS	16	Oui	44	100	2 000	1 500
PROFESSOR	Schrix	Semi-sensitif	PIS	16	Oui	40	100	2 000	1 500
RENAISSANCE	Kaspapov	Semi-sensitif	PIS	16	Non	64	10	2 000	850
RENAISSANCE	Kaspapov	Auto-répondre	PIS	81	Oui	32/64	Compl	5000/10000	6 000
SMULTAN	Kaspapov	Semi-sensitif	PIS	16	Oui	10000	2	10000	2 000
SUPER CROWN	Schrix	Semi-sensitif	PIS	16	Non	44	120	6 000	2 850
SUPER ENTREPRISE	Schrix	Semi-sensitif	PIS	16	Non	44	120	6 000	2 850
SUPER EXPERT	Novag	Semi-sensitif	PIS	64	Oui	65	Compl	3 200	3 850
SUPER-FORTE	Novag	Semi-sensitif	PIS	16	Oui	65	Compl	3 200	3 850
SUPERMO	Novag	Semi-sensitif	PIS	16	Oui	110	15000	1 800	1 800
SEAM WATE	Novag	Semi-sensitif	PIS	16	Non	8	5000	1 500	1 500
TITAN	Schrix	Semi-sensitif	PIS	16	Oui	44	120	6 000	3 500
TURBO KING	Kaspapov	Semi-sensitif	PIS	16	Oui	64	Compl	10 000	1 500





The Colonel's Bequest ★

PC TOUTS ECRANS

Une enquête dans le plus pur style Agatha Christie avec des personnages suspects bloqués sur une île brumeuse, des meurtres et une intrigue évolutive menée par une innocente héroïne...

Sierra On Line. Scénario : Roberta Williams ; programme : C. Hoyt et C. Iden ; animation : D. Herring ; graphisme : J. Austin, D. Herring et J. Moore ; musique : K. Allen

C'est un Sierra pas comme les autres. Plus que jamais, l'ambiance est au rendez-vous dans cette vieille demeure où s'affrontent douze personnages, qui semblent tout droit sortis des meilleurs écrits d'Agatha la rusée. *Colonel's Bequest* est un soft passionnant, inoubliable, incontournable. Ce qui différencie cette aventure des productions antérieures de Sierra, c'est son interactivité poussée, l'évolution de l'intrigue que vous devez résoudre. Finie la longue quête d'indices qui vous mène au travers d'un vaste terrain de jeu, sans ja-

mais de retour en arrière. Ici, la jeune Laura se retrouve bloquée sur une île, outre la grande demeure du colonel, compte quelques hangars, une église, des jardins. À l'intérieur de la maison, une douzaine de pièces renferment un nombre impressionnant d'indices. Et c'est au milieu de ce superbe décor « vieille Angleterre » que le drame se joue... Au cours du premier dîner qui suit votre arrivée, le vieux colonel annonce qu'il fera hériter toute sa famille. Sa famille, réunie au grand complet pour l'oc-

casion, se compose en fait d'une dizaine de bou-



Des décors EGA d'une grande qualité.

sonnes toutes plus louches les unes que les autres. Une seule semble dénuée d'arrière-pensées : Laura, votre personnage, invitée au manoir par son amie Lillian. On interroge les gens, on prend des notes sur les amis, les convives ou haines farouches qui lent font tous ces personnages, on farfouille, en attente... du premier crime. L'une est alcoolique, l'autre a des dettes, le troisième parle tout seul avec le perroquet... Après une journée entière de recherche (correspondant à une heure sur la grande horloge du hall), un cri, une tache de bou-



La souplesse d'utilisation signée Sierra.

gée, Gertrude a traversé la fenêtre pour mourir dans ses plates-bandes du parc. Accident? Ce n'est en tout cas pas le dernier! Dans *Colonel's Bequest*, les personnages évoluent quelle que soit votre propre progression. Si elle n'est pas très attentive, la jeune Laura (une héritière, c'est rare dans la série), en plus de sa formidable interactivité, ce soft utilise une gestion graphique absolument parfaite. En mode EGA, les décors sont d'une qualité irréprochable. L'animation des personnages, à la Sierra, est toujours aussi souple. Enfin, un nombre incroyable de mini animations vient accen-



Espionnage : Fifi embrasse le colonel!

tuer le réalisme de l'histoire. On sursaute quand la silhouette de l'assassin passe derrière une vitre, on a le frisson lorsque, cachée, Laura surprend une conversation. Côté maniabilité, merci à la souris pour sa souplesse et aux classiques touches rapides qui répètent vos ordres ou raccourcissent la frappe au clavier. Les très nombreux interrogatoires auxquels se livre Laura auraient pu être fastidieux. Pourtant, l'aventure est tellement passionnante que jamais je n'ai ressenti la moindre lassitude. Souvenez-vous de l'excellent *Manoir de Mortevielle*. *Colonel's Be-*



Gertrude, la première victime...

SQS AVENTURE

quest surprise, à mon sens, ce déjà très fameux titre, à la gestion plus directe du personnage. En fait, ce soit même l'ambiance du *Manoir* à l'action 3D d'*Indiana Jones*.

On espère de mieux ? Ah si, un seul petit défaut... Lorsque un personnage sort d'une pique, Laura peut toujours tenter de le suivre, elle n'y parviendra pas puisqu'il disparaît systématiquement. Mais souligner un tel défaut, c'est en fait complimenter encore l'équipe de Sierra. Face à un produit d'une telle qualité, on en vient à imaginer un jeu encore plus fun, un partie où plusieurs joueurs manœuvrent chacun l'un des personnages, où l'interactivité se-



Référence à Hitchcock: du sang !!!



Crime et odeur de cigare dans l'air.



Méfiez-vous de ce cheval.

part parfaite, l'aventure micro du futur en quelque sorte. Un nouveau pari pour l'équipe de Sierra... En attendant, forcez tous chez Henri Dijon, le colonel qui pourrait bien mourir, à moins que ce ne soit lui le coupable?, et sus à l'enferm! P.S.: rendez-vous sur la rubrique Message in the bottle pour les premiers rapports de l'enquête...

Oliver Hautefeuille

Type: aventure animée
Intéret: 18
Graphisme: ★★★★★
Animation: ★★★★★
Brutiques: ★★★
Prix: C



Dans Colonel's Bequest, le dialogue est d'une importance capitale.

Starflight II: The Trade Routes of the Cloud Nebula

PC ET COMPATIBLES

Moins vaste que le premier épisode de cette série d'anticipation, *Starflight II* y gagne en profondeur et, malgré des graphismes un peu pauvres, reste aussi attachant. Ce logiciel passionnera les amateurs de jeu de rôle. Une très longue durée de vie prévisible ne peut que décupler l'intérêt de ce soft.

Conception : Binary Systems. Electronic Arts.

Ce second volet de la saga *Starflight* (voir Tilt n°76) reprend l'histoire de la planète Arth. Le grand danger qui planait sur les Arthiens a été éliminé depuis bientôt dix-neuf ans. Tout va très bien jusqu'au moment où les Spemins entrent en jeu. Ceux qui ont joué et jouent encore à *Starflight I* (SF1) connaissent bien ces extraterrestres dont le corps n'est qu'une masse gélatineuse ! Ces êtres habituellement peureux, se découvrent soudain d'une surprenante ardeur. Ils veulent maintenant soumettre les Arthiens et en faire des esclaves. Ce singulier comportement des Spemins s'explique par leur acquisition récente d'une technologie très avancée. Nul ne sait où, ni comment ils ont pu l'acquies. Toujours est-il qu'ils possèdent maintenant des vaisseaux rapides et puissamment armés. En outre, un nouveau carburant, très performant mais rare, a supplanté l'endurium que tous les vaisseaux utilisaient dans SF1. Or, il semble que les Spemins disposent de stocks considérables de ce carburant nommé sheynum. Jusqu'à l'heure, leur tempérament naturellement craintif les a freinés mais s'enhardissant de jour en jour. Vous avez pour mission de trouver d'où vient le sheynum des Spemins et de

voler leur technologie. Le système de jeu est absolument identique à celui de SF1. Par exemple, on retrouve les phases de création et formation des équipes avec les mêmes Velox, Elovans, Humains, Thyms et androïdes. L'argent reste le moteur principal du jeu, aussi vous avez tout intérêt à en gagner beaucoup pour améliorer l'équipement de votre vaisseau et disposer d'un bon stock de sheynum. La majorité des moyens offerts pour augmenter vos revenus sont identiques à ceux de SF1. Extraction de minerais, découverte de planètes colonisables, captures de formes de vie, etc. A nouveauté vient de la possibilité de commercer avec des extraterrestres. Pas de surprises non plus pour le glanage d'informations au contact des extraterrestres. Plus de trente races vivent dans la partie de la galaxie que vous devez explorer. L'univers de SF2 est légèrement plus réduit que son prédécesseur avec 150 îlots, chacune possédant 8 planètes au maximum. Ayant joué pendant des heures à SF1, je n'ai aucunement eu besoin d'une phase de familiarisation. Il n'est d'ailleurs pas nécessaire de connaître SF1 pour pratiquer SF2. La quête, en elle-même,



Ces curieux extraterrestres veulent à tout prix vous convaincre à leur culte.

est tout aussi passionnante que la précédente. On plonge avec un intérêt soutenu dans cette lutte contre les Spemins avec toujours cette même liberté d'action qui plait tant aux amateurs de jeux de rôle. Du point de vue technique, je fais les mêmes reproches à SF2 qu'à son prédécesseur. Les graphismes et l'animation sont plutôt pauvres. Plus gênant encore, le jeu n'est gérable qu'au clavier et les manipulations cassent un peu le rythme. Quant à la possibilité de sauvegarder, elle est enfin possible partout à quelques exceptions près. En revanche, on ne peut faire qu'une seule sauvegarde (alors que SF1 en autorise cinq) ! Malgré ces défauts, SF2

reste un excellent soft grâce à l'intérêt ludique. Le jeu se passe très bien des processus techniques auxquelles nous sommes maintenant habitués même si de superbes graphismes et une excellente animation n'auraient vraiment pas fait de mal, bien au contraire. Dany Boloaluck

Type: quête spatiale
Intéret: 17
Graphisme: ★★
Animation: ★★
Brutiques: ★★
Prix: n.c.



Découverte d'une cité mercantile.



Les Tandelous sont dans un affaire!



Sortie d'un système solaire.



Choisissez votre point d'atterrissage.



Certaines planètes sont Inaccessibles.

Infestation

AMIGA

Infestée par d'horribles aliens, bourrée de pièges et de droïdes, *Alpha II* oppose ses labyrinthes à l'intrépidité des explorateurs. **Pygnosis. Programmation: Danny Galagher; graphisme: Jim Bowes; musique: Sean Conran**

Infestation représente un nouveau pas dans une catégorie particulière de jeux d'aventure, que l'on pourrait nommer les jeux d'exploration. Alors que les jeux d'aventure traditionnels, qu'ils soient animés ou non, nous imposent un itinéraire préétabli, ceux-ci vous permettent de vous déplacer en toute liberté dans un vaste territoire, grâce à la technique de l'animation en 3D. Le premier jeu de ce type qui remporta un important succès fut *Mercenary*. Mais si ce programme était très réussi, sa réalisation en 3D vectorielle n'était guère spectaculaire. Ensuite, il y eut l'excellent *Total Eclipse* qui vous conviait à explorer une pyramide, en 3D surfaces planes, cette fois. *Infestation* s'inscrit indiscutablement dans cette lignée, mais il va encore plus loin que ses prédécesseurs, tant pour la qualité de la réalisation que pour la profondeur du scénario.

L'action se déroule dans un lointain futur, alors que l'homme a créé de nombreuses colonies dans l'espace. Tout semble se passer pour le mieux quand des messages, en provenance de la colonie d'Alpha II, font état de sérieux problèmes. Les premiers signalaient une infiltration d'aliens à l'intérieur de la base, et les suivants parlaient de systèmes informatiques devenus fous et de découvertes d'ovules étranges. Puis, c'est le silence total. Bon, vous avez deviné ce qu'on attend de vous: vous devez vous rendre sur Alpha II, détruire tous les ovules. Puis, pour plus de sécurité, vous anéantirez toute la planète, vous enroutant juste avant l'explosion. Après une de ces superbes séquences d'introduction, dont Pygnosis a le secret, l'aventure commence alors que vous marchez à la surface d'Alpha II, à la recherche de l'entrée de la station. Vous servez d'oxygène, ainsi qu'un feu de fusil à pilions. C'est une longue exploration qui vous attend, car le complexe est très vaste et il faut en visiter chaque recoin, y compris les conduits de ventilation. Prenez garde à passer le moins de temps possible dans les

SQS AVENTURE



Les gardiens de la base, dessinés fous, se retournent contre vous.

de plus, le complexe renferme de nombreux pièges, comme des barrières infrarouge, qui déclenchent la fermeture de toutes les issues, lorsque vous passez devant. Bien sûr, vous découvrez diverses objets au cours de votre exploration et vous avez accès à des terminaux d'ordinateur. Ce jeu est d'une telle richesse, qu'il serait trop long de le détailler.

Infestation est vraiment un programme fascinant, qui dégage une atmosphère envoiement. Une réalisation inépuisable procure à cette extraordinaire aventure un réalisme rarement atteint. On s'y croirait vraiment, ne serait-ce que pour la respiration oppressée qui rythme votre exploration. Mais ce

programme, très difficile, procurera, même aux joueurs les plus acharnés, de longues heures de jeu. D'autre part, on apprécie la notice traduite et, surtout, que tous les messages apparaissent à l'écran soient en français. Ce soft devrait rapidement devenir un classique.

Alain Huygheues-Lacour



Utilisez les terminaux d'ordinateur.



Dans les conduits de ventilation...

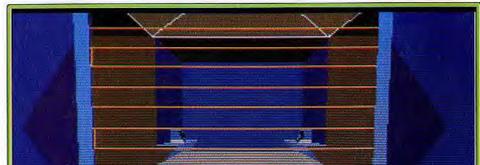
d'est pas une promenade qui vous attend, car ce programme, très difficile, procurera, même aux joueurs les plus acharnés, de longues heures de jeu. D'autre part, on apprécie la notice traduite et, surtout, que tous les messages apparaissent à l'écran soient en français. Ce soft devrait rapidement devenir un classique.

Alain Huygheues-Lacour

Type : aventure/action
Intéret : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★
Prix : C



Ariette à la surface de la planète.



Le casque délé, vous tombez sur une pièce bloquée par une barrière d'énergie.



Déjouez les pièges avec la vision infrarouge.

Knights of Legend

Richesse de stratégie, avalanche de rencontres, magie et enchantements : le plaisir des initiés!

rôle/icône : type
12 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★ : bruitages
anglais : langue
D : prix



Au contraire des softs SSI, ce nouveau jeu de rôle propose, pour un scénario bien sûr très classique, une mise en place graphique complète et originale. Plusieurs fenêtres de jeu se partagent l'écran. A gauche, une vue 3D montre en animation le paysage plusieures d'une forêt par exemple. Au centre, la carte en vue aérienne est, soit très zoomée pour les petits déplacements dans un endroit précis, soit plus grossière lorsque l'on parcourt de grandes distances. Ces nombreux et enrichissants d'écrans apportent au jeu une vitalité exceptionnelle. *Knights of Legend* utilise dans son jeu un très grand nombre d'icônes. Selon la situation dans laquelle se trouve votre ou vos quatuors, la source sonore des phrases, valide les nombreuses possibilités de combats, etc. On compte, en fait, plus de soixante icônes dont l'emploi est très bien explicité par la notice. Cette aventure est enfin très riche en stratégie. Il est en question de combattre sans cesse comme c'est trop souvent le cas. En revanche, de très nombreuses rencontres, un nombre impressionnant de lieux à visiter et beaucoup de magie à comprendre et à pratiquer feront la richesse de ce jeu (disquette Origin System pour PC CGA, EGA).

Olivier Hautefeuille

Astate

La parfaite réalisation compense à grand-peine un scénario faible et une notice indigente.

aventure : type
12 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : bruitages
★ : scénario
C : prix



Ce jeu nous convie à la recherche des cinq parties de la statue de Théophraste. Vous allez vous déplacer dans un monde bien rendu, des graphismes superbes et variés détaillant votre vision du lieu. De plus, chaque image est associée à un petit intermédiaire musical différent. Certaines de vos actions s'accompagnent de bruitages agréables et quelques animations simples complètent le tout. Votre personnage est représenté par une paire de souliers qui se déplacent. Le jeu est manouvé intégralement à la souris. Votre personnage s'écrit dans chaque endroit pour que vous puissiez reprendre la main. Un clic droit fait alors permuer les actions possibles : déplacement, main pour prendre les rares objets, pincer pour creuser, parcourir ou scanner qui vous informe de la direction du plus proche morceau de statue. L'indigence de la notice oblige à essayer les différentes actions un peu au hasard au début avant de comprendre ce qu'il faut faire. Aidez-vous de l'obscure citation de la notice et du scanner pour trouver les lieux importants. L'excellente réalisation ne suffit, pas, malheureusement, à compenser les faiblesses du scénario (disquette Origin System pour Atari ST).

Jacques Harbon

Les Aventuriers, le jeu de rôle des années 80

Une aide au jeu de rôle traditionnel sur table : initiation et inspiration.

création de jeu : type
rôle sur table : 13
Intéret : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★
Prix : C



Ce logiciel est assez original. Il s'agit en quelque sorte d'un utilitaire d'aide au jeu de rôle traditionnel sur table. Réparti sur deux disquettes, plusieurs fichiers vous proposent un jeu de rôle de la même façon que le jeu de rôle du maître, un livre de joueur, deux scénarios, un guide d'objets et de personnages, etc. Concrètement, à quoi peut servir un tel soft ? Les notices vous détaillent les bases même de jeu de rôle. Ensuite, le maître de jeu en quête d'inspiration puisera dans les fichiers objets et personnages pour mettre en place son propre scénario ou utiliser les histoires préconstruites : on y trouve un descriptif détaillé de tous les personnages, de tous les lieux visités, et des explications précises pour chaque objet. Le mode de création de personnages est ensuite très utile pour l'amateur, d'une phase très délicate du jeu de rôle. Dernier atout, un module spécial permet de lancer les dés de tout type par ordinateur. Ce logiciel est donc pas un jeu à proprement parler (même) à jouer seul, mais pour lancer une partie de rôle et pour en faciliter le déroulement, offrir un produit bien efficace et complet (disquette Origin System pour Atari ST, PC, près de 50 et Amiga).

Olivier Hautefeuille

Champions of Krynn

Maniabilité, stratégie, précision de la notice : la classe usuelle de SSI. Pour amateurs éclairés.

jeu de rôle : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★ : bruitages
anglais : langue
D : prix



Suite de l'aventure intitulée *War of the Lance*, cette nouvelle quête signée SSI porte tout les stigmates de la firme créatrice. Il s'agit bien sûr d'un jeu de rôle, aussi complexe dans sa stratégie que dans l'étendue de son terrain de manœuvre. Notice particulièrement précises, maniabilité exemplaire pour qui connaît les titres précédents, *Champion of Krynn* est réservé aux plus purs amateurs. Pour les autres, il n'y a rien ici qui puisse favoriser la initiation de novice. Le soft est bien sûr et complet et offre le choix des actions passe par des icônes. SSI possède depuis longtemps un module de production d'excellents jeux de rôle. Malheureusement, à Sierra qui tente sans cesse de valétiser ses productions tout en restant fidèle à l'aventure animée (il suffit pour s'en rendre compte de se reporter au test de *SSI - Le Requin*), SSI donne dans l'immuable. Les décors 3D de ce jeu sont toujours aussi pauvres graphiquement, les labyrinthiques identiques à tous les labyrinthes déjà connus, les combats, pourtant animés, en tout point semblables à ce que l'on connaît déjà. Un délice pour les amateurs nombreux du genre, certes, mais un petit soufflé de renouveau serait le bienvenu (disquette SSI pour PC CGA, EGA).

Olivier Hautefeuille

The Krystal

Accord harmonieux entre aventure et action pure, science-fiction et poésie.

aventure : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★ : bruitages
C : prix



L'harmonie régnait dans l'univers. Cette paix émanait d'un cristal qui symbolisait l'union et l'unité. Malheureusement, l'union ne put s'emparer cependant de dérober le merveilleux objet. Le malheur s'abattit alors sur le monde. Après bien des lustres voués à la recherche de la route de la renaissance, on tout se passe en temps réel, se voit un compromis entre jeu d'aventure et d'action. D'une part, vous devez prospecter et enquêter en différents lieux et planètes — vous pouvez même converser avec les personnages rencontrés. D'autre part, vous aurez droit à de véritables scènes d'arcade lors des voyages interplanétaires, durant lesquels des monstres hideux vous agressent. Le compromis est aussi présent au niveau du scénario, puisque c'est dans un style très opéra cosmique que se déroule le jeu, les anachronismes sont légion. Votre vaisseau spatial, par exemple, est un volier. En mode EGA, les graphismes du jeu sont excellents. On appréciera notamment la richesse des détails. Les animations sont bien et conviendront à la version Amiga (précédemment testée). Ce logiciel dispose de nombreux atouts, notamment sa réelle dimension poétique (disquette Addictive pour PC CGA, EGA).

Eric Cabria

Hound of Shadow

Une ambiance sinistre, le parcours sinistre d'un personnage impliqué. Du waïmanet très bon!

- aventure/rôle : type
18 : intérêt
***** : graphisme
***** : dialogues
***** : scénario
***** : langage
C : prix



Après la version ST (Tit n° 73), *Hound of Shadow* va plonger les possesseurs d'Amiga dans les Londres des années vingt et l'ambiance angoissante des romans de Lovecraft. La création du personnage est d'une richesse étonnante et les caractéristiques obtenues interfèrent en permanence avec les actions extérieures. Ainsi, les descriptions des lieux ou des personnages que pourront voir dans le jeu les personnages se trouvent en partie fondus sur vos connaissances en tel ou tel domaine ou sur votre habileté à faire parler les gens. L'aventure n'est pas du tout linéaire et vous pourrez quasiment faire tout ce que vous voulez. Vous êtes John van Dagon, seul à reprendre l'enquête principale sans que cela soit une obligation. Cette richesse d'actions vous permettra de faire ce que vous voulez. Ainsi, pour aller d'un lieu à l'autre, vous pouvez marcher, prendre un taxi, le bus ou le métro... et vous perdre éventuellement. Les graphismes sont rares mais d'excellente facture (en monochrome) pour un ordinateur (le modèle 1-1). Les descriptions particulièrement détaillées imposent une bonne connaissance de l'anglais. Une aventure pérenne et difficile (disquette Electronic Arts pour Amiga).

Windwalker

Dans cette aventure asiatique, le disciple d'un sage lutte contre les traîtres pour libérer un empereur.

- aventure/action : type
15 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
***** : bruitages
C : prix



Ce programme est la suite de Moebius. L'action se déroule en Asie, dans l'archipel de Khantou. L'empereur qui gouvernait sagement ce royaume a été trahi par Zhurong, un seigneur de la guerre, avec la complicité de l'acheminé impérial. Les deux traîtres ont pris le pouvoir et Moebius est retenu prisonnier. Vous tenez le rôle d'un jeune disciple du sage Moebius qui vous a chargé de libérer l'empereur. Avant de commencer votre quête, vous avez la possibilité de vous entraîner à différents types de combat. Les scènes de combat se déroulent au ralenti et vous contrôlez votre personnage avec la souris, en cliquant sur des icônes représentant les différents mouvements. Une fois que vous êtes prêt, vous partez à l'aventure. Au cours de votre quête vous rencontrez de nombreux personnages, certains vous donneront de précieux renseignements tandis que d'autres tenteront de vous voler ou de vous tuer. Vous devrez dormir et manger pour garder vos forces, mais il est également très important d'avoir une conduite honorable et de vous préoccuper de votre karma. Un jeu d'aventure pas comme les autres, qui séduira les amateurs de Zen et d'arts martiaux (disquette Mindscape pour Atari ST).

Pool of Radiance

Les connaisseurs avérés de Dungeons & Dragons apprécieront cette adaptation sur Mac.

- jeu de rôle : type
***** : graphisme
***** : animation
***** : bruitages
***** : langage
C : prix



Pour son premier jeu *Macintosh*,SSI fait très fort. L'adaptation officielle de Dungeons & Dragons. *Pool of Radiance*, est en effet un jeu remarquable et incroyable. Toutes les règles d'AD&D sont reprises, les combats sont des mini wargames et l'air de jeu est vraiment immense. Autant dire que les amateurs vont se régaler. Cette richesse risque, en revanche, de couler les débutants, d'autant que le programme n'est pas exempt de reproche. L'interface utilisateur (par menus) n'est pas un modèle de clarté. De plus, la réalisation, convenable sans plus, n'est pas très attrayante. Enfin, *Pool of Radiance* n'est jouable que sur un Mac équipé d'un disque dur. En effet, contrairement à ce que vous allez croire, ce jeu ne peut pas être joué avec deux lecteurs de disquettes (le jeu occupe 6 disquettes). Les débuts et les possessions de configurations moins puissantes auront donc tout intérêt à préférer *Beneath a Star*, un jeu aussi riche et moins gourmand en mémoire. Les joueurs confirmés peuvent se préparer à passer de nombreuses nuits dans l'attente de la sortie de la quatrième SSI pour Mac. Nécessite le système 6.02. En couleur sur Mac IIx 2 Mo.

Dungeon Quest

Longueur et complexité pour un jeu classique qui tendra en haleine les passionnés du genre.

- aventure graphique : type
12 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
***** : bruitages
***** : langage
A : prix

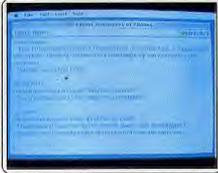


On ne peut pas dire que la notice de ce soft défaille le scénario de votre nouvelle quête... Le joueur est ici placé dans un univers de désolation, sans aucune autre aide que celle qu'il collectera peu à peu auprès des personnages de rencontre. La région que vous visitez semble assaillie par une force satanique. Scénario linéaire classique jusqu'au Seigneur des anneaux. Vous n'avez rien à attendre de ce jeu. L'interface est simple et claire. Le syntaxe anglophone employé par le soft est assez confortable. Les lieux se succèdent, tous très bien dessinés et soignés. On passe d'un à un chacun de bruitages digitalisés du plus bel effet. Côté stratégie, on donne dans le "prend clef" et "ouvre porte"... L'aventure est enfin très longue, assez complexe et résolu aux anglophones (pas d'aide de vocabulaire). *Dungeon Quest* est un soft classique, bien réalisé graphiquement. L'ambiance sonore et visuelle qui se dégage de cette aventure tendra les passionnés en haleine. Demandez pourtant à votre spécialiste informatique de vous faciliter le maniement de ce logiciel complexe. Une aventure graphique belle, pure et dure ! (Disquette Ingate Tech pour Amiga).

Leather Goddesses of Phobos

Jeu d'aventure oléant (mais oui !) à l'atmosphère monocole compensée par un scénario attrayant.

- aventure textuelle : type
14 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
***** : bruitages
***** : langage
C : prix



Les déesses de Phobos sont de véritables perles : elles ont décidé d'envahir la Terre pour la transformer en un vaste lieu de plaisir. Vous révélez dans leurs grottes, vous devez donc survivre et faire échouer leur plan diabolique. Heureusement qu'un allié vous attend dans votre tanière. Décrivez-le car sa force herculéenne vous sera utile dans les autres épisodes de votre aventure. Et surtout, ne laissez pas les autres voir ce que vous faites. Mais est une planète bien sûr. Evacuez les critiques : vous ne trouverez pas de graphisme ni de menus déroulant, le jeu est la conversion bâtie d'un programme 8 bits, de certains éléments ajoutés ont un coût de taxe est inférieur à celui de *Magnetic Scrolls* et de *Level 9*. Pourtant, il fait reconnaître que, grâce à un scénario excellent et à de nombreux rebondissement dans le cours du jeu, *Leather Goddesses of Phobos* est une fois lancée dans le jeu, vous ne risquez pas de vous ennuyer. D'autant que, grâce aux plaques de texte présentes dans le jeu, vous pouvez être le premier jeu d'aventure oléant (disquette simple face Infocom pour Mac 512, + et SE).



Message in a bottle
Indiana Jones and the Last Crusade

L'université. Allée au vestiaire, puis montez sur le ring. Il faut vous entraîner sérieusement si vous voulez repartir les combats ultérieurs. Ensuite, allez dans le hall et discutez avec le professeur Marcus, puis sortez de l'université.

L'appareil d'Henry. Après la séquence de l'entré, rendez-vous chez Henry. Allez vers l'étagère et au carnet joint avec le jeu, vous découvrirez quelle est la forme du Graal, ce qui vous sera utile par la suite. « Utilisez le crochet avec le bouchon, puis le fouet avec le bouchon, puis le coup de fouet qui fait sauter le bouchon et le vers se met à couler. Retournez à l'échelle et montez. Allez dans la salle qui était inondée et dont vous avez fait le nettoyage. Remontez et rendez-vous dans la salle qui renferme une machine. « Utilisez la roue qui se trouve à droite. Allez dans la salle qui renferme trois statues, regardez la machine à Graal. Cliquez sur la statue la plus à gauche. Cliquez sur la statue jusqu'à ce que vous ayez reproduit la position indiquée dans le journal. La porte s'ouvre, allez vers le meuble qui se trouve à côté de la porte. Prenez la plante, puis tirez la nappe. Ouvrez le meuble avec la clef et prenez le vieux livre. Passez dans la pièce suivante et prenez le tabou qui se trouve sur le mur. Sortez et partez pour Venise.

A Venise. Attendez la fin de la séquence dans le restaurant et la bibliothèque. Ensuite, retournez au restaurant et allez vers la table des amoureux. Regardez le journal et cliquez sur la page qui a été tournée et prenez la. Allez vers la fontaine

et remplissez la bouteille. Retournez à la bibliothèque et parcourez les rayonnages à la recherche de trois livres : *Mémoires d'un marin*, *Les brigands et les cartes de catacombes*. Ces livres se trouvent dans l'allée qui est devant. Mein Kamp se trouve dans la catégorie des ouvrages des dictateurs, il est isolé sur une étagère. Le manuel de pilotage se trouve dans la catégorie des manuels, c'est le quatrième livre gris après les trois en bas à gauche. Le plan des catacombes se trouve dans la catégorie cartes sur laquelle le pilote se trouve dans la catégorie des cartes. Prenez le cordon rouge et l'insulte. Regardez le journal du Graal et cherchez le vitrail qui correspond au dessin du journal. Une fois que vous avez trouvé la salle avec le bon vitrail, regardez les inscriptions qui se trouvent sur la colonne de gauche et relisez les indices du journal pour découvrir la dalle que vous devez passer « Utilisez le couteau et le collier et donnez-lui le tabeau que vous avez pris chez Henry. Allez dans la pièce où se trouve le petit uniforme, examinez-le, puis prenez une clé. Retournez dans la pièce où se trouve la clé avec le cadenas. Prenez l'uniforme gris, remontez au premier étage et mettez l'uniforme. Eliminez le soldat qui garde la pièce dans laquelle se trouve la trousses à toilette. Entrez dans la pièce, prenez la pharmacie, mais ne l'utilisez pas encore. Rendez-vous dans la pièce où se trouve l'alarme et donnez Mein Kampf au soldat. Prenez immédiatement le contrôle d'Indy et ouvrez la porte. Dans la salle de droite, ouvrez le placard. Quand l'homme revient, allez aux toilettes. Prenez le contrôle d'Henry et donnez d'autres pièces au paniste. L'homme repart écouter la musique, prenez le contrôle d'Indy et prenez la clé anglaise dans le placard. Puis, tirez la radio pour la mettre hors service et sortez tout de suite. Rappeliez Henry. « Utilisez la clé anglaise dans le trou pour faire descendre l'escalier. Des escaliers et rejoignez l'aviation en faisant d'écouter les gardes. Henry vous rejoindra dans l'aviation et vous quittera le zéppelin. Lisez le manuel de pilotage et essayez de tenir le plus longtemps possible quand les avions vous attaquent. Une fois au sol, ouvrez le portière de la voiture et partez.

Le temple. Une fois dans l'église, vous êtes confronté à trois épreuves. Regardez le chandelier et vous trouverez votre clé se trouvant en bas à droite. Cliquez sur l'engrenage qui se trouve à côté du couteau, puis sur le phare et la clé anglaise qui s'y trouve. Revenez dans le collier et allez vers la dernière porte.

Ouvrez la vitrine libérez Henry. Regardez que vous n'avez pas été vu

voir le soldat qui est assis. Parlez-lui et prenez sa chope. Rendez-vous dans la cuisine et remplissez la chaudière avec le contenu de la chope. Prenez le rôle et remplissez la chaudière à nouveau. Retournez dans l'entrée et empruntez le couteau. Une fois tombé, un soldat se trouve dans la pièce où se trouve la chaudière. Prenez le rôle et remplissez la chaudière à nouveau. Retournez dans l'entrée et empruntez le couteau. Une fois tombé, la hache laissera une marque sur le tapis, ce qui vous permettra de ne pas passer de risques lors de votre évadition. Allez vers la cheminée et posez la statue, pour faire apparaître un passage secret. Sortez, prenez le moto, et rendez-vous à Berlin. Là, Hitler vous signera un autographe sur le livre du Graal, ce qui vous servira de laissez-passer lorsque vous rencontrerez des SS marchant à l'arrière du convoi et dans le couloir et donnez-lui le tabeau que vous avez pris chez Henry. Allez dans la pièce où se trouve le petit uniforme, examinez-le, puis prenez une clé. Retournez dans la pièce où se trouve la clé avec le cadenas. Prenez l'uniforme gris, remontez au premier étage et mettez l'uniforme. Eliminez le soldat qui garde la pièce dans laquelle se trouve la trousses à toilette. Entrez dans la pièce, prenez la pharmacie, mais ne l'utilisez pas encore. Rendez-vous dans la pièce où se trouve l'alarme et donnez Mein Kampf au soldat. Prenez immédiatement le contrôle d'Indy et ouvrez la porte. Dans la salle de droite, ouvrez le placard. Quand l'homme revient, allez aux toilettes. Prenez le contrôle d'Henry et donnez d'autres pièces au paniste. L'homme repart écouter la musique, prenez le contrôle d'Indy et prenez la clé anglaise dans le placard. Puis, tirez la radio pour la mettre hors service et sortez tout de suite. Rappeliez Henry. « Utilisez la clé anglaise dans le trou pour faire descendre l'escalier. Des escaliers et rejoignez l'aviation en faisant d'écouter les gardes. Henry vous rejoindra dans l'aviation et vous quittera le zéppelin. Lisez le manuel de pilotage et essayez de tenir le plus longtemps possible quand les avions vous attaquent. Une fois au sol, ouvrez le portière de la voiture et partez.

Le temple. Une fois dans l'église, vous êtes confronté à trois épreuves. Regardez le chandelier et vous trouverez votre clé se trouvant en bas à droite. Cliquez sur l'engrenage qui se trouve à côté du couteau, puis sur le phare et la clé anglaise qui s'y trouve. Revenez dans le collier et allez vers la dernière porte.

Ouvrez la vitrine libérez Henry. Regardez que vous n'avez pas été vu

voir le soldat qui est assis. Parlez-lui et prenez sa chope. Rendez-vous dans la cuisine et remplissez la chaudière avec le contenu de la chope. Prenez le rôle et remplissez la chaudière à nouveau. Retournez dans l'entrée et empruntez le couteau. Une fois tombé, un soldat se trouve dans la pièce où se trouve la chaudière. Prenez le rôle et remplissez la chaudière à nouveau. Retournez dans l'entrée et empruntez le couteau. Une fois tombé, la hache laissera une marque sur le tapis, ce qui vous permettra de ne pas passer de risques lors de votre évadition. Allez vers la cheminée et posez la statue, pour faire apparaître un passage secret. Sortez, prenez le moto, et rendez-vous à Berlin. Là, Hitler vous signera un autographe sur le livre du Graal, ce qui vous servira de laissez-passer lorsque vous rencontrerez des SS marchant à l'arrière du convoi et dans le couloir et donnez-lui le tabeau que vous avez pris chez Henry. Allez dans la pièce où se trouve le petit uniforme, examinez-le, puis prenez une clé. Retournez dans la pièce où se trouve la clé avec le cadenas. Prenez l'uniforme gris, remontez au premier étage et mettez l'uniforme. Eliminez le soldat qui garde la pièce dans laquelle se trouve la trousses à toilette. Entrez dans la pièce, prenez la pharmacie, mais ne l'utilisez pas encore. Rendez-vous dans la pièce où se trouve l'alarme et donnez Mein Kampf au soldat. Prenez immédiatement le contrôle d'Indy et ouvrez la porte. Dans la salle de droite, ouvrez le placard. Quand l'homme revient, allez aux toilettes. Prenez le contrôle d'Henry et donnez d'autres pièces au paniste. L'homme repart écouter la musique, prenez le contrôle d'Indy et prenez la clé anglaise dans le placard. Puis, tirez la radio pour la mettre hors service et sortez tout de suite. Rappeliez Henry. « Utilisez la clé anglaise dans le trou pour faire descendre l'escalier. Des escaliers et rejoignez l'aviation en faisant d'écouter les gardes. Henry vous rejoindra dans l'aviation et vous quittera le zéppelin. Lisez le manuel de pilotage et essayez de tenir le plus longtemps possible quand les avions vous attaquent. Une fois au sol, ouvrez le portière de la voiture et partez.

Le temple. Une fois dans l'église, vous êtes confronté à trois épreuves. Regardez le chandelier et vous trouverez votre clé se trouvant en bas à droite. Cliquez sur l'engrenage qui se trouve à côté du couteau, puis sur le phare et la clé anglaise qui s'y trouve. Revenez dans le collier et allez vers la dernière porte.

Ouvrez la vitrine libérez Henry. Regardez que vous n'avez pas été vu

voir le soldat qui est assis. Parlez-lui et prenez sa chope. Rendez-vous dans la cuisine et remplissez la chaudière avec le contenu de la chope. Prenez le rôle et remplissez la chaudière à nouveau. Retournez dans l'entrée et empruntez le couteau. Une fois tombé, un soldat se trouve dans la pièce où se trouve la chaudière. Prenez le rôle et remplissez la chaudière à nouveau. Retournez dans l'entrée et empruntez le couteau. Une fois tombé, la hache laissera une marque sur le tapis, ce qui vous permettra de ne pas passer de risques lors de votre évadition. Allez vers la cheminée et posez la statue, pour faire apparaître un passage secret. Sortez, prenez le moto, et rendez-vous à Berlin. Là, Hitler vous signera un autographe sur le livre du Graal, ce qui vous servira de laissez-passer lorsque vous rencontrerez des SS marchant à l'arrière du convoi et dans le couloir et donnez-lui le tabeau que vous avez pris chez Henry. Allez dans la pièce où se trouve le petit uniforme, examinez-le, puis prenez une clé. Retournez dans la pièce où se trouve la clé avec le cadenas. Prenez l'uniforme gris, remontez au premier étage et mettez l'uniforme. Eliminez le soldat qui garde la pièce dans laquelle se trouve la trousses à toilette. Entrez dans la pièce, prenez la pharmacie, mais ne l'utilisez pas encore. Rendez-vous dans la pièce où se trouve l'alarme et donnez Mein Kampf au soldat. Prenez immédiatement le contrôle d'Indy et ouvrez la porte. Dans la salle de droite, ouvrez le placard. Quand l'homme revient, allez aux toilettes. Prenez le contrôle d'Henry et donnez d'autres pièces au paniste. L'homme repart écouter la musique, prenez le contrôle d'Indy et prenez la clé anglaise dans le placard. Puis, tirez la radio pour la mettre hors service et sortez tout de suite. Rappeliez Henry. « Utilisez la clé anglaise dans le trou pour faire descendre l'escalier. Des escaliers et rejoignez l'aviation en faisant d'écouter les gardes. Henry vous rejoindra dans l'aviation et vous quittera le zéppelin. Lisez le manuel de pilotage et essayez de tenir le plus longtemps possible quand les avions vous attaquent. Une fois au sol, ouvrez le portière de la voiture et partez.

LES PACKS CADEAUX AMIE

- PACK N° 1 :**
10 LOGICIELS, 1 SUPER MANETTE
- PACK N° 2 :**
PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS,
10 DISQUES VERGES,
100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

AMIE LE PRO.

LES PACKS CADEAUX AMIE

- PACK N° 3 :** Logiciel AEGIS ARTPAK
Logiciel AEGIS ANIMATEUR, Logiciel AEGIS DRAM,
Logiciel ARAZOK'S ZOMB
+ 100 logiciels du Domaine Public.
- PACK CADEAU MEGAPAGE :**
Logiciel LE REDACTEUR
+ Logiciel TIME WORK PUBLISHER

amie LE PRO.

AMIGA 500

PROMO

AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1 ou 2
50 DISQUETTES 5 1/4" 2
3 390 F

PROMO

AMIGA 500
+ MONT. COUL. 1084 S
+ EXTENSION 512 K
6 590 F

AMIGA 2000

PROMO

AMIGA 2000
+ PACK CADEAU N° 3
8 200 F

PROMO

AMIGA 2000
+ MONT. COUL. 1084
+ MONT. MONO SM 124
+ PACK CADEAU N° 3
11 990 F

ATARI 520 STE & 1040 STE

PROMO

ATARI 520 STE
+ PACK CADEAU N° 1 ou 2
50 DISQUETTES 5 1/4" 2
3 490 F

PROMO

ATARI 1040 STE
+ MONT. COUL. 1084
+ EXTENSION 512 K
6 490 F

ATARI MEGA ST

PROMO

MEGA ST1
+ 100 LOGICIELS DU
DOMAINE PUBLIC
5 290 F

PROMO

MEGA ST4
+ 100 LOGICIELS DU
DOMAINE PUBLIC
13 500 F

AVRIL
Le mois
des
super cadeaux
chez
amie
PROMOS NON CUMULABLES,
DANS LA LIMITE DES
STOCKS DISPONIBLES

LES COMMANDEZ 43.57.48.20

Plus d'AMIE

- GARANTIE 2 ans
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CREDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRETE Votre viel ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tous accès avec une contrainte de plus de 3 000 F.

PÉRIPHÉRIQUES

CADEAU
10 % DE VOTRE ACHAT EN DISQUETTE VERGE
A 6,40 F L'UNITÉ

GENLOCK GST GOLD 5 290 F HOME VIDEO KIT 4 490 F MINI GEN 1 390 F	SCANNERS PRINT TECHNIC 4 990 F HANDY SCANNER 2 990 F	SON ST REPLAY 4 8 370 F ST REPLAY PRO 10 000 F MASTER SOUND 5 490 F FM MELODY 7 990 F
TYPE D 2 960 F TABLETTES GRAPHIQUES CSP A4 4 990 F CSP A3 7 990 F	DISQUES DURS CONTRIVER 350 F CORRU LESS 990 F TRACK BALL N.C.	DISQUES DURS MEGA FILE 30 4 200 F MEGA FILE 60 8 990 F MEGA FILE 44 9 990 F CARTOUCHE MEGA FILE 44 990 F
MONITEURS 1084 2 590 F PHILIPS 882 2 290 F MULTISYNCHRO 4 990 F	DIVERS MOUSE MASTER 270 F MINI AMP 290 F MINI AMP 5 870 F PÉRIPHÉRIQUES A 2000	ÉMULATEURS PC SPEED 2 490 F SUPER CHARGER 2 880 F SPECTRE GCR 3 880 F ALADIN 2 490 F
SON INTERFACE MIO BUS 500 F PERFECT SOUND 890 F AMAS 1 190 F	MONITEURS INTERNE 3" 1 100 F EXTENSION 2 800 3 990 F DISQUE DUR 20 Mo 3 950 F DISQUE DUR 45 Mo 7 690 F	DIVERS SM 124 1 200 F COLLEUR SC 1425 2 490 F MULTISYNCHRO 4 990 F
VIDEO INTERFACE MIO BUS 500 F PERFECT SOUND 890 F AMAS 1 190 F	TABLETTES GRAPHIQUES FLICKER FODEN 4 490 F CARTE FRANCOIS LECHU 2 490 F PASSELLERIE AT 2 490 F PASSELLERIE AT 5 490 F	DIVERS TRACK BALL 3 990 F TONGER TECH 1 390 F SOURS BNC 890 F COMMANDEUR MARCEL COMTEUR 2 000 F COMMANDEUR LECTEUR 300 F

PÉRIPHÉRIQUES

CADEAU
10 % DE VOTRE ACHAT EN DISQUETTE VERGE
A 6,40 F L'UNITÉ

GENLOCK GST GOLD 5 290 F HOME VIDEO KIT 4 490 F MINI GEN 1 390 F	SCANNERS PRINT TECHNIC 4 990 F HANDY SCANNER 2 990 F	SON ST REPLAY 4 8 370 F ST REPLAY PRO 10 000 F MASTER SOUND 5 490 F FM MELODY 7 990 F
TYPE D 2 960 F TABLETTES GRAPHIQUES CSP A4 4 990 F CSP A3 7 990 F	DISQUES DURS CONTRIVER 350 F CORRU LESS 990 F TRACK BALL N.C.	DISQUES DURS MEGA FILE 30 4 200 F MEGA FILE 60 8 990 F MEGA FILE 44 9 990 F CARTOUCHE MEGA FILE 44 990 F
MONITEURS 1084 2 590 F PHILIPS 882 2 290 F MULTISYNCHRO 4 990 F	DIVERS MOUSE MASTER 270 F MINI AMP 290 F MINI AMP 5 870 F PÉRIPHÉRIQUES A 2000	ÉMULATEURS PC SPEED 2 490 F SUPER CHARGER 2 880 F SPECTRE GCR 3 880 F ALADIN 2 490 F
SON INTERFACE MIO BUS 500 F PERFECT SOUND 890 F AMAS 1 190 F	MONITEURS INTERNE 3" 1 100 F EXTENSION 2 800 3 990 F DISQUE DUR 20 Mo 3 950 F DISQUE DUR 45 Mo 7 690 F	DIVERS SM 124 1 200 F COLLEUR SC 1425 2 490 F MULTISYNCHRO 4 990 F
VIDEO INTERFACE MIO BUS 500 F PERFECT SOUND 890 F AMAS 1 190 F	TABLETTES GRAPHIQUES FLICKER FODEN 4 490 F CARTE FRANCOIS LECHU 2 490 F PASSELLERIE AT 2 490 F PASSELLERIE AT 5 490 F	DIVERS TRACK BALL 3 990 F TONGER TECH 1 390 F SOURS BNC 890 F COMMANDEUR MARCEL COMTEUR 2 000 F COMMANDEUR LECTEUR 300 F

LOGICIELS

CADEAU
4 DISQUES DU DOMAINE PUBLIC POUR L'ACHAT D'UN JEU

AMIGA	ATARI
190 F	190 F
280 F	180 F
270 F	200 F
280 F	280 F
190 F	180 F
280 F	250 F
240 F	250 F
240 F	240 F
260 F	230 F
260 F	230 F
210 F	230 F
220 F	220 F
230 F	230 F
N.C.	N.C.
230 F	240 F
290 F	240 F
230 F	230 F
230 F	230 F
250 F	160 F
270 F	170 F
270 F	170 F
230 F	210 F
280 F	190 F
230 F	230 F
190 F	190 F
240 F	210 F
190 F	200 F
230 F	230 F
240 F	210 F
N.C.	N.C.
270 F	280 F
240 F	200 F
220 F	210 F
190 F	170 F

IMPRIMANTES

CADEAU
800 FEUILLES IMPRIMÉES + 1 ROULEAU ENCREUR

CITIZEN	1 590 F
120 D SWIFT 24	3 990 F

STAR	1 890 F
LC 10	3 190 F
LC 10 COULEUR	2 900 F
LC 24-10	2 700 F
EPSON	2 400 F
LX 800-400	3 490 F
LQ 500-400	3 790 F

COMMODORE

MPS 1230	1 590 F
MPS 1500 COULEUR	2 300 F

BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)

50 DISKS	50 F
90 DISKS	90 F
180 DISKS	180 F
POSSO	139 F

CÂBLES

IMPRIMANTES	160 F
PERITEL	250 F
RS 232	90 F
PROLONGATEUR JOY	120 F

CONSOUMABLES

RUBANS ENCREURS

80 COLONNES NOIR	50 F
132 COLONNES NOIR	100 F
80 COLONNES COULEUR	120 F

PAPIER LUSTRE

500 FEUILLES FORMAT A4	70 F
1000 FEUILLES FORMAT A4	130 F

DISQUETTES 3 1/2 DF DD
par 100 : 5,50 F l'unité
par 50 : 5,90 F l'unité
par 10 : 6,40 F l'unité

NE PERDEZ PLUS VOTRE TEMPS A REVENDIR VOTRE VIEIL ORDINATEUR. AMIE ACHÈTE COMPAT ET AU MEILLEUR PRIX

AMIGA - COMMANDEUR - AMIGA - COMMANDEUR - AMIGA - COMMANDEUR
Téléphonez à M. STÉPHANE au 43.38.46.40

OCCASIONS

MATÉRIEL RÉVISÉ, TESTÉ, GARANTI 1 AN.

COMMODORE

C 128	490 F
C 129	800 F
C 192	1 800 F
LECTEUR 1541	650 F
LECTEUR 1571	990 F
AMIGA 500	2 900 F
AMIGA 1000	2 700 F
AMIGA 2000	6 990 F
AMISTRAD	1 900 F
CPC 484 MONO	900 F
CPC 464 COULEUR	1 500 F
CPC 6128 MONO	2 800 F
CPC 6128 COULEUR	2 800 F
ATARI	2 000 F
520 STF	3 000 F
1040 STE	3 000 F

MONITEURS

MONOCHROME HERCULE	550 F
COULEUR AMIGA	1 200 F
MONOCHROME ATARI	900 F
COULEUR ATARI	1 800 F
IMPRIMANTES	140 F
9 AIGUILLES : A PARTIR DE	600 F
24 AIGUILLES : A PARTIR DE	1 100 F

NOUS FORNONS RÉPARATIONS

COMMODORE

54 - 125 - 1541 - 1571	380 F
-------------------------------	--------------

AMIGA

A 500 - A 1000 - A 2000	720 F
--------------------------------	--------------

AMISTRAD

CPC 464 - CPC 6128	420 F
---------------------------	--------------

ATARI

500 STF - 1040 STF - 520 STE	420 F
MONITEURS MONOCHROMES	490 F
MONITEURS COULEUR	650 F

EXTENSIONS 520 STE

EXTENSION 1 Mo	2 890 F
EXTENSION 2 Mo	2 490 F
EXTENSION 4 Mo	4 990 F

EXTENSION 520 STE

EXTENSION 1 Mo	890 F
-----------------------	--------------

NOS FORNATS RÉPARATIONS

• Interventions et réparations par techniciens qualifiés, garanties 1 mois.
• Garantie d'origine assurée après modifications.
• Diagnostic sans appareil connecté chez nos clients, ceux qui nous ont garanti un service après-vente sans maintenance surprise!

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BO VIDAIRE 75011 PARIS

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____ TÉL _____

MON ORDINATEUR _____

(Une ou plusieurs cases à cocher)

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
-------------	-------	------	---------

FRANC SUPPLÉMENTAIRE

PROCE 30 VIDEOPROFITEUR 90 F C.A.P. 60 F TOTAL

CHEQUE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION _____

DATE _____ SIGNATURE _____

Arnaque

Suite à une annonce parue dans votre revue 716 n° 71 (novembre) dans la rubrique Echange, je vous informe que X ne m'a toujours pas répondu, et cela fait trois mois que je lui ai envoyé sept disquettes... J'ai bien sûr réécrit, sans aucune réponse. Je n'ai pas pu lui téléphoner car il ne m'a pas laissé son numéro de téléphone. Je pense sincèrement que mes disquettes sont perdues. C'est pour cela que je vous écris, afin que vous fussiez éventuellement quelque chose. Je vous en serais très reconnaissant.

■ Depuis la publication de la lettre de Philippe Rioux dans notre numéro 75, les langages se délient à propos des arnaqueurs qui proposent d'acheter « échanges » de disquettes par le biais de petites annonces. Rien ne dit, à priori, qu'il s'agisse là de logiciels piratés, mais ne faisons pas preuve d'aveuglement... Vous devez être conscients des risques que vous prenez en faisant confiance à des correspondants parfois douteux : risque de perdre vos disquettes, ce qui n'est somme toute qu'un moindre mal, mais aussi risque d'enfreindre la loi. Les arnaqueurs, quant à eux, doivent encore plus de mal à être conscients des dangers qu'ils encourent. A leur place, je vous renverrai immédiatement les disquettes...

Danger, consoles...

J'ai l'intention de m'acheter une console de jeux 16 bits. La Sega Megadrive 16 bits m'intéresse, mais je trouve elle est encore un peu chère. Alors, je me suis tourné vers la PC Engine NEC qui possède une ludothèque similaire à la Sega et qui est plus abordable. Mais je me demande si la PC Engine NEC est une valeur sûre qui saura s'imposer sur le marché. Actuellement, je possède un TO 8 Thomson. J'ai appris que Thomson avait abandonné la micro, et il ne trouve plus de jeux les commandais à Micromania qui n'en vend plus. Alors, je tiens à demander de me conseiller pour m'orienter de renouveler mon ordinateur. Car je préfère acquérir plus cher la Megadrive et être sûr de ce produit. De plus, j'ai-

merais que vous écriviez un article plus précis et plus spécifique sur la PC Engine que celui qui la compare à l'Amiga dans le n° 75. Surtout, merci de :

■ Pour éviter de renouveler votre erreur, je vous recommanderais d'attendre que ces consoles soient importées officiellement en France, et ceci pour deux raisons. Premièrement, les importateurs parallèles n'ont certainement pas les moyens techniques d'assurer de bonnes garanties après toute épreuve, certains composants étant quasiment introuvables. Deuxièmement, rien ne dit que les jeux qui seront importés officiellement seront compatibles avec les consoles en import parallèle. L'expérience des consoles 8 bits Sega et Nintendo nous a prouvé qu'il valait mieux être maître de son domaine ! La Sega Megadrive devrait être importée dès septembre. Quant à la NEC, nous n'avons pas d'informations précises.

Le bon choix

Titi et fut acquéreur d'un ordinateur, je me suis attentivement intéressé à quelques uns d'entre eux pour, finalement, ne retenir que l'Amiga 500, l'Atari ST et enfin les CPC 6128 et 404 d'Amstrad. Je vous avais donc pour vous demander d'éclaircir certains points sur ces machines. Est-il vrai que l'Amiga 500 et le ST ne craignent personne sur le terrain du graphisme ? Et surtout pas les CPC ? Les logiciels vendus dans les commerces sont-ils en français pour ces deux micros (Amiga et ST) ? Autre chose. Les logiciels sont très chers pour l'Amiga 500 et l'Atari ST, comparés à ceux du CPC (une différence d'environ 75 à 120 F) ! Par ailleurs, la ludothèque du CPC est importante, mais les graphismes sont nettement moins bons que ceux Amiga ou Atari. Quel est le meilleur choix ? Est-il préférable de payer un jeu plus cher et de bénéficier d'un graphisme performant ou de payer moins cher et obtenir une image plus colorée ? Enfin, lequel des trois serait le plus vite périmé ?

■ Vous posez là une question de fond : le progrès de l'informatique, la course à la puissance des micros, pour quel faire ? Un jeu comme Tetris, minimalistes mais passionnant, est opportunément venu remettre les choses à leur place : la lettre suivante vous donne également des éléments de réponse. Après tout, on peut aussi très bien se passer d'ordinateur et redécouvrir quelques plaisirs essentiels en harmonie avec des rythmes ancestraux (parlez-en à Acidric Britzou...). Le choix entre les ordinateurs que vous citez ne peut, dans ces conditions, que résulter d'une intense méditation métaphysique. Pour nous en tenir à des critères plus « palpables », sachez tout de même que l'Amiga et, dans une moindre mesure le ST, vous offriront de meilleures performances graphiques que le CPC (et hop, encores une porte ouverte enfoncée) ! Enfin, bien malin celui qui pourrait dire avec certitude quel est, du ST et de l'Amiga, l'ordinateur qui a le plus d'avenir. Alors, bon choix monsieur...

Simple face

Où pourrais-je trouver les Message à la bouteille sur Dongoon Master, du premier niveau jusqu'au dernier (car je possède les autres). Je possède un Atari 520 STF (ancien modèle) avec un lecteur simple face. Mais celui de Nodé ne fonctionne plus. Je voudrais acheter un lecteur double face externe (RF 302 F). Tout fonctionne bien à part un gros problème : je ne peux pas le faire fonctionner les logiciels double face se chargeant automatiquement, car si autre mon ordinateur, c'est mon lecteur A qui passe en priorité alors que ce devrait être mon lecteur B pour me permettre de jouer à des jeux inclus dans Atari. Alors, pourriez-vous me dire comment faire pour que mon lecteur double face charge les logiciels...

■ Lionel Desrayaux vous explique des explications détaillées sur Dongoon Master dans la rubrique Message à la bouteille des n° 61, 62, 63, 64, 65, 66 et 67 de TIT. Il existe plusieurs façons de booter votre 520 ST à partir du lecteur B. Une simple manipulation peut suffire dans certains cas (cela dépend en fait de la version de vos ROM) : vous placez une disquette non formatée dans le lecteur A et, o miracle, l'ordinateur s'initialise sur le

lecteur B ! Si cela est inopérant, vous pouvez essayer un utilitaire en firmware chez Sia, non, mais le firmware de sauvegarde n'est pas de 100 %. Vous pouvez encore, si vous avez le goût du risque, intervenir les logiciels interne et externe. Enfin, vous pouvez faire poser votre machine par un magasin informatique, un circuit free boot muni d'un commutateur permettant de choisir le lecteur A ou B pour l'initialisation. Ce circuit, dont le coût avoisine 300 F, dispose d'un deuxième commutateur qui permet à votre second lecteur de gérer séparément les deux faces de la disquette.

Vocation

Voilà mon problème : je suis heureux possesseur d'un Amiga 500, mais je suis aussi un insignifiant petit pirate de quartier (hélas !). En tant que tel, j'ai tous les logiciels. Mais voilà, travaillant mal à l'école, mes parents ont pris le transfert de l'Amiga. Je suis donc en perpétuel état de manque (de jeu), j'aimerais dans la vie faire un métier qui touche de très près les jeux (revendeur spécialisé), j'aimerais donc savoir ce qu'il faut faire pour cela et si ce qu'il faut faire aura pour appartenir à un journal comme le vôtre (ce qui, faut-il le dire, majeur, etc) pour être employé à plein temps.

■ Etre revendeur spécialisé informatique est un véritable métier qui exige des compétences, et qui en exigera de plus en plus. En principe, il n'y a pas de règle stricte, de diplômes requis pour devenir revendeur. Mais une solide formation en informatique (université, stage, etc) serait sans doute un atout considérable. Vous pouvez aussi tenter votre chance en allant voir des boutiques, mais ce n'est pas la solution la plus sûre pour votre avenir. En ce qui concerne le département micro, la réponse est sensiblement la même. Là, la filière est double : on peut devenir journaliste spécialisé en informatique après des études de journalisme, ou s'orienter directement vers l'informatique (il n'est pas interdit de combiner les deux). Mais, avec du talent, on peut également réussir sans formation. Il nous semble que la première étape

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC.92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE ELECTRON vous offre un micro 128K pour l'achat d'un ST couleur*

ATARI STE Complet avec 2 M° Ram 590 Frs + Monit Coul 7690 Frs	1040 STE Complet avec 1 M° Ram 490 Frs + Monit Coul 6490 Frs	ATARI 520STE 512K Ram Lect DF Souris, Peritel Cadeau Electron 3490 Frs	MEGA ST 1 Monit 5M 124 5990 F	ATARI STE Complet avec 4 M° Ram 8490 Frs + Monit Coul 10490 Frs
---	--	--	--	---

avec Monit Couleur 5490 Frs	Amiga 2000 Monit Coul 9990 F Kit XT 190F	AMIGA 500 Monit 1084 Light Gun 2 jeu 5990 F
--	--	--

DISQUETTES 3,5 DFDD sans marque avec étiquettes en boîte de 10	DISQUES DURS D.Dur Amiga 20M* 4490 Megafli30 Atari Tel Megafli44 Atari Tel Megafli60 Atari Tel	Amiga 500 cable peritel Light Gun 2 Jeux 3690 F	Monit Couleur ST/AMIGA STEREO 2490 F
---	---	--	---

Console NEC 1490 Cons. NEC+jeu 1790 CD ROM NEC 3990	SEGA MEGADRIVE 2190 F	Konica 3,5 DFDD démarques avec garantie Konic Les 50 280 F Les 100 540 F Les 500 2600 F	ATARI PC POTFOLIO + Interface PC // + Ram Card 64K 3490 F
--	--------------------------------------	---	--

KONICA 3,5 DF DD les 10 boîtes: 790 F	Tous les livres ST/AMIGA Tous les éducatifs ST/AMIGA	Star LC 10 1890 F Star LC 24/10 3490 F
---	--	--

Bois à découper et à retourner rempli à ELECTRON, 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris, vous pouvez aussi commander par téléphone au (1) 42 27 16 00 OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. Je vous passe commande de l'offre suivante:

NOM Prénom Qts Prix Unit Prix Tot

ADRESSE Désignation Dpt Ville Carte Bleue MANDAT DATE EXP N° DATE EXP PORT

PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON

DISQUETTES 3,5 F 80, 56 F les 100, 70 F au 900
PORT Accessoire : 50 F Port Matériel : 100 F
Signature Parents et mineur: TOTAL TTC

FORUM

Critique des critiques

Il serait souhaitable que les journalistes de *Tilt* fassent preuve de plus d'intransigeance. Vos critiques, logiciels, testés, ont couté les yeux. J'ai été scandalisé de voir *The Strider* élu *Tilt* d'or. De même, *Continental Circus*, ou pire, *Chase HO*, ne méritent pas l'appellation de "Hts". Cependant, je ne pense pas, comme le prétendent les rumeurs, que les playistes de *Tilt* soient achetés. D'ailleurs, les avis à la fin des testés le prouvent. Mais il faut, par une attitude plus dure, forcer certains éditeurs à changer de politique. Votre journal a une grande influence sur nous, les lecteurs désireux d'un logiciel. Si je n'achète pas, je n'achèterai les logiciels, ils n'existeraient pas. Encore un reproche (le fait de vous être submergés de travail, mais les fautes de syntaxe (NDLR : sic) et les inversions de commentaires de photos d'après son trop fréquentes au sein de vos colonnes. Maintenant, place aux compliments. J'ai fait le tour de la presse micro française. Certains journaux sont trop « costume-cravate », leur trop grand sérieux fait peine à voir. D'autres sont, au contraire, trop portés sur les jeux et prennent parfois le lecteur pour un idiot (suyvez mon regard...). Sans hypocrisie aucune, je pense que *Tilt* offre un bon compromis en touchant à tous les domaines de la micro, et qu'une telle présentation !

Phoenix Design

Merci infiniment pour ces compliments qui vont droit au cœur de toute la rédaction. Vos critiques, modérées, sont reprises, en plus dur, par un autre lecteur. Lisez plutôt!
Heureux utilisateur d'un ST et d'un Amiga, je vous écris pour vous faire part de mon indignation de plus en plus irritante. En effet, je vous pose : les journaux de jeu de *Tilt* sont-ils corrompus par les grandes firmes de logiciels ? Je m'explique. Quelle n'a pas été ma surprise en lisant l'article du *Tilt* n° 75 concernant *Hard Drivin* et en découvrant l'appréciation inadmissible de 6 étoiles pour l'animation ! AN! Et il a été payé ? Comment peut-on mettre une telle note à un jeu décadent, buggé à l'extrême (il n'est pas rare de voir de minuscules véhicules surgir et disparaître sous la route) et dont l'animation ZX81 éme ne me fait pas penser à un jeu de *Tilt* ? Il a été payé de même pour *The Strider* où seul le bruit de l'épée mérite l'attention. Y a-t-il corruption ou les testeurs sont-ils aveugles et imbéciles pour faire des articles encourageant à l'achat de jeux minables ? Faut-il payer des jeux de 200 F. ou 300 F. en prétexte qu'on t'en fait un bon papier sur un jeu ? Faut-il en pâtir ? J'espère que vous publierez ma lettre car je pense que nous sommes nombreux à penser cela.

Stéphane

Micro et hi-fi

Heureux possesseur d'un Atari 520 STE depuis quelques semaines, je suis entré en possession de cette machine grâce de multiples raisons dont une plus particulièrement, la MAO. Est-il possible de relier ma chaîne hi-fi à mon ST pour lui transmettre des sons ? Existe-t-il un logiciel qui puisse analyser et modifier la musique provenant de ma chaîne (cela est possible !) et à quel prix ? Quand on relie la stéréo de l'ordinateur sur l'ampin de la chaîne, est-ce que cela risque d'endommager l'un des deux appareils ? Ne me laissez pas dans l'ignorance si il vous plaît ; par ailleurs je suis un nouveau dans la micro (comme tant d'autres).

Thierry Stephaniak

A.H.L. répond :

La réponse à la première question est non, je n'ai pas été payé, mais les éditeurs intéressés peuvent me contacter au journal. Bon, soyons sérieux ! En ce qui concerne *Hard Drivin*, avec le recul, je pense que je l'ai surnoté dans l'enthousiasme de la découverte, car la jouabilité de ce programme est discutabile. Mais je maintiens que l'animation est de bonne qualité et je ne suis pas le seul à le penser. Quant à *Strider*, je ne retire pas un mot de ce que j'ai écrit. C'est un jeu que j'adore et je l'ai testé, ce qui ne m'arrive que lorsque je suis très passionné. Je comprends que certains puissent ne pas l'aimer, mais ne jouons pas les ayatollahs, personne ne défient la vérité (Note d'Acidric Britzol : si, moi !), c'est affaire de goût. Je ne pense pas avoir loups raison, mais le suis pour ce qui concerne les jeux pour ne pas écrire ce que je pense. Sans rancune. *Commentons par balayer d'un geste les allusions perdues à d'éventuels pots-de-vin que toucheraient les pististes. La validité des tests, un travail très subjectif, pose un problème plus réel. A l'instar du bouillant Alain, il arrive en effet que les testeurs de Tilt se laissent emporter par l'enthousiasme et accordent à certains jeux une importance qui il leur arrive de regretter par la suite.*

Ces dérapages - exceptionnels, à vrai dire - sont dûs à la hâte. Ils n'ont parfois que très peu de temps (vraiment très peu) pour apprécier des jeux qui ne parviennent à la rédaction que quelques jours, voire quelques heures, avant le bouclage de *Tilt*. Malgré leur grande culture dans le domaine des jeux, ils ne sont pas infailibles et peuvent se laisser abuser.

Que faire ? Il faut choisir entre la rapidité de l'information et la fiabilité. Quand on parvient au dernier moment, devons-nous le tester immédiatement au risque de ne l'être pas complet ou devons-nous plutôt attendre le numéro suivant de *Tilt* ? Il est assez facile de déterminer si un jeu est beau, agréable, attrayant, en un mot, jouable. Il est en revanche plus ardu de prévoir en peu de temps quelle sera sa durée de vie. Et comment être certain que les bugs éventuels apparaissent durant les premières heures de jeu ?

Le problème ne touche en fait que quelques rares jeux dans l'année. Généralement des jeux d'action. Et *Tilt* n'a jamais hésité à faire amende honorable en cas de jugement un peu trop hâtif. Souvenez-vous de Roger Rabbit ! Les jeux d'aventure, plus longs à tester, sont le plus souvent rapportés au mois suivant. D'autres ne prennent pas autant de précautions. C'est à vous de nous dire ce que vous préférez. Nous attendons vos suggestions.

■ Le raccordement de votre STE à votre chaîne hi-fi s'endommagera ni l'un, ni l'autre (c'est étudié pour). Si votre ampin ne dispose pas des fiches Cinch, celui-ci est coté le STE, vous faudra acheter ou confectonner un adaptateur Cinch/DIN. Vous pouvez acheter votre ordinateur sur les entrées tuner, auxiliaire, CD ou magnéto-phon de votre amplificateur, mais pas sur l'entrée phono qui est prévue pour amplifier des signaux bien plus faibles. Le logiciel qui permet d'analyser et de modifier la musique provenant de votre chaîne s'appelle un échantillonneur (sampler, en anglais). Il ne vous permettra pas de modifier en continu les sons provenant de la chaîne mais de saisir une courte portion d'un morceau pour la modifier en

Rumeur

J'ai récemment discuté de l'Amiga 500 avec un ami qui, lui, va s'acheter la nouvelle série de 16 bits, mais auparavant m'a affirmé que l'Amiga ne serait plus fiable en « vieillissant », il m'a dit aussi que le lecteur de disquettes ne fonctionnerait plus aussi bien qu'en état neuf. Il a ajouté que cela provoquerait d'énormes bugs aux jeux. Est-ce vrai ? Pouvez-vous me rassurer, moi, futur acheteur de l'Amiga 500 (enfin, peut-être, après cette annonce) ? Est-il aussi vrai que les musiques de l'Amiga 500 ne sont pas en stéréo ? Merci d'avance, humble Tilt. Steph.

3615 TILT

Une console NEC PC Engine chaque semaine pour le meilleur. Mot clé Jack.

J.B.G. ELECTRONICS

163, avenue du Maine - 75014 Paris

METRO : MOULTON-DUVERNET ou ALESIA

45.41.41.63 / 45.41.44.54

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H à 19H SANS INTERRUPTION

CREDIT
CREG
SANS
APPORT

PRIX :
consultez
nous !

RAYON "OCCASION"

Vente, achat, dépôt-vente
TOUS MATERIELS
Micros / Ecrans
Périphériques
Logiciels / Accessoires
Matériel garanti.
Tél : 45.41.26.04

Toutes les dernières nouveautés
en matériels et logiciels
ATARI / AMIGA

Grand choix de Joysticks
à partir de 60 F

SERVICE MINITEL

• Gagnez du temps,
en passant vos commandes par minitel.
• Règlement possible par Carte Bleue
directement par minitel.
• Bourse de l'occasion

36 15
code AC3*JBG

ATARI

• STACY LST 144

23 600 F 4 Mo RAM
disque dur 40 Mo

+ SPECTRE GCR

totalement compatible
Mac portable

• ATARI 520 STE

+ 4 jeux + 1 joystick

• ATARI 520 STE

+ écran couleur
ATARI SC 1425

+ 4 jeux + 1 joystick

• ATARI 1040 STE

+ 10 disk + 1 tapis

• ATARI 1040 STE

+ SM 124 + logiciels

2990 F

NOUVEAU

• PORTFOLIO ATARI

le plus petit PC
du monde
5 logiciels intégrés

Périphériques - Accessoires

- STAR LC 10 + câble
- STAR LC 10 couleur + câble
- lecteur 3,5 p dbl face interne
- lecteur externe 3,5 p
- free boot
- doubleur vidéo
- câble minitel
- souris Atari
- câble peritel ST

AMIGA

• AMIGA 500

• AMIGA 501
extension mémoire

• AMIGA 500

+ 1084

Pour les clients de province, port gratuit à l'achat d'un ordinateur.

BON DE COMMANDE

(matériel ou logiciels)
commande par carte bleue ou chèque

votre commande :

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

C.P. : _____ Ville : _____

Je retournerai à J.B.G. Electronics 163, av. du Maine - 75014 PARIS

Frais de port Logiciels : 30 F

Matériel : 100 F

CB

Date exp :

Signature

TAM TAM SOFT

Amstrad :

les nouvelles machines

sont pour bientôt...

"Nous ne faisons pas de commentaires sur nos futurs produits." Tel un muet, cette phrase magique des hauts responsables d'Amstrad est censée faire rampart à tous les rumeurs, à tous les bruits. Pourtant, une fois de plus les bruits de couloirs enlèvent et les journalistes s'activent pour avoir des informations sur les prochains produits micro familiaux de la société d'Alan Michael Sugar. Première information rapportée par notre britannique confrère CTW: courant février 1990, à l'occasion d'une conférence développeur, Amstrad a présenté un prototype de console de jeu dont la technologie dérive intimement de celle des CPC. Nous ne pouvons en dire beaucoup plus, si ce n'est que cette console de jeu dérivée d'un ordinateur rappelle, dans son principe, le XE Game System d'Atari... Il s'agirait en fait d'un CPC dépourvu de clavier mais auquel l'on aurait ajouté un port cartouche. Facilement extensible il pourrait par la suite se muer en ordinateur familial. Bien entendu, on peut s'attendre à une compatibilité ascendante avec les 464 et 6128, que l'on ne peut encore évaluer. De même, les caractéristiques techniques (processeur plus rapide, augmentation des performances graphiques et sonores) nous sont toujours inconnues. Le lancement de cette console interviendrait à l'automne 1990. La deux versions s'affrontent. La première: le prix de lancement sera de 990 F TTC avec batterie dans les trois mois à 790 F TTC. La seconde: il existera deux versions l'une de base, à 790 F TTC, la seconde, de luxe, à 990 F TTC avec pistolet. Quelle que soit l'hypothèse retenue, ce produit se classerait donc entre VCS Atari et les consoles de jeu japonais. Reste à voir la qualité des jeux et de la machine pour se faire une idée de son avenir.

Autre rumeur concernant Amstrad: la venue d'un CPC 6128+, voire même d'un 464+. Le mystère est ici total. Sortie à l'automne 1990, mais nous n'avons pas d'idée de prix. D'autres questions se posent: l'écran sera-t-il toujours livré, quelles seront les performances graphiques et sonores de ces machines? Pour l'instant, nous n'avons pas de réponses. Toutefois, il est évident que, compte tenu de la concurrence (STE, Amiga mais aussi consoles Sega), un successeur direct du CPC, donc un ordinateur, doit pouvoir compter sur des performances équivalentes à celles des autres machines. Et si Amstrad sortait un 16/32 bits plus qu'un CPC 6128+? Pourquoi pas, mais ce n'est pas incompatible. Pourquoi le 6128+ ne serait-il pas un 16/32 bits compatible 6128? C'est tout à fait possible. Ainsi, Zilog propose une gamme de processeurs 9/16, 16/32 à 32 bits entièrement compatibles avec le Z 80. Concernant les graphismes et les sons, pas de problème non plus: qui peut le plus, peut le moins... Tout cela, vous le voyez, reste encore assez vague. Une chose est cependant certaine: Amstrad est condamné à réagir face aux attaques des Japonais mais aussi des Américains. Sinon, à terme, cela voudrait dire perdre toute influence sur le marché micro. Nous entendons, le quitter! Cela ne semble cependant absolument pas plausible. Voilà pourquoi, on peut affirmer qu'un nouvel Amstrad, au moins, sortira d'ici peu... Mais, le mystère passe encore sur ses réelles caractéristiques. En tout cas, l'interview de Marion Vannier, PDG d'Amstrad France, que nous vous proposons dans le Tilt Journal de notre prochain numéro, apportera certainement des informations complémentaires qui permettront d'analyser les faits exposés ci-dessus.

PC Speed: upgrade

Upgrade annonce divers produit afin de compléter PC Speed, un émulateur PC pour Atari ST. Speedbridge permet ainsi de monter l'émulateur sur un Mega ST sans avoir recours à la soudure. D'autre part, une version STE de PC Speed (branchement par pince, donc toujours sans soudure) est annoncée pour très bientôt...

Des Japonais en GB

C'est à L'European Trade Computer Show (du 1 au 3 avril 1990 à Londres) que les Européens pourront prendre contact avec les premiers journalistes japonais de microloisirs venant en Europe. La revue nipponne Login sera en effet présente sur ce salon. Est-ce le signe avant-coureur d'une prochaine implantation? Nul ne peut le dire pour le moment.

"Les graphistes du mois" Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo-caligulette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé
Logiciel utilisé
Référence de sauvegarde des dessins

Nom
Prénom
Age
Adresse
Téléphone
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classer par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

- 1
 - 2
 - 3
 - 4
- Marque de votre ordinateur

Facultatif

Nom
Adresse
Téléphone

Découpez ce bon et renvoyez-le à
TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS BOUTIQUES

- | | |
|--|--|
| POPULOUS
Electronic Arts
GREAT COURTS
LBI Soft
FALCON
Spectrum Hobbykye
KICK OFF
This
FORGOTTEN WORLDS
U.S. Gold
DOUBLE DRAGON II
Denmark
BARBARIAN II
Palace
SKWEEK
Lorwick
DUNGEON MASTER
FTI
SHADOW OF THE BEAST
Pygmaea | VOYAGEURS DU TEMPS
Delphine Software
INDIANA JONES
Lucasfilm
GREAT COURTS
LBI Soft
GHOSTBUSTERS 2
Activision
FALCON
Spectrum Hobbykye
HARD DRINK
Denmark
BEACH VOLLEY BALL
Ocean
DOUBLE DRAGON II
Virgin Games.
SHADOW OF THE BEAST
Pygmaea
KICK OFF
Blue |
|--|--|

OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*

A320 ST-PCP PC-3.5-CPC CPC DISK	EXPLORA AM	BAAL AM	PLAYBAC PC-3.5-TH K7 TH DISK	COBRA ST CPC K7 CPC DISK	DEMONIA TH K7 TH DISK	DOSSIER KHA PC-3.5 PC 3.5	FORTRESS CPC DISK PC-3.5 PC 3.5	GRAND PRIX 500 CC CPC-3.5 PC-3.5 CHAMP
HOT BALL AM	IRON TRACKERS ST-AM	LIVINGSTONE CPC DISK CPC K7	MATA HARI ST-CPC K7 CPC DISK	TETRA QUEST AM	OBLITERATOR AM	OCEANIA TH K7 TH DISK	SUBATTLE PC 3.5	PHARON PC-3.5 CPC K7 CPC DISK
PORT OF CALL AM	QUAD CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK	RODEO TH K7 TH DISK	SECRET DEFENSE CPC DISK CPC K7	SKRULL ST	SOLEIL NOIR TH K7 TH DISK	SPACE RACER CPC K7	SPACE RACER BOB WINNER PC 3.5	STARTRAP CPC K7 PC 3.5
SUPERSKI ST-PCP PC-3.5-CPC CPC DISK TH K7 TH DISK	TERRORPODS AM	INDOOR SPORTS AM	BLOOD MONEY ST	TURBO TRAX AM	LEATHERNECK AM	TEMPLE OF APSHAI CPC-3.5 PC 3.5	X-RAY TH K7 TH DISK	ZONE PC 3.5 PC 3.5
PLUS 25 F de participation aux frais d'envoi								

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionnés au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE.

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

- Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an.
- Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. Vous n'avez aucune obligation d'achat.
- Vous bénéficiez des supers prix réservés aux membres du CLUB MICRO AVENUE.
- Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels.

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

• Profitez en plus du **super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE** : pour chaque logiciel acheté au Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi).

• En participant un an, un membre de la famille et si elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE, vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat, quel que soit le prix catalogue, et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages, sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un 199 F TTC + 25 F d'envoi.

NE VEZ VOIR LA BOUTIQUE DU CLUB

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion.

BON DE COMMANDE A RENOYER A MICRO AVENUE BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

OUI, j'envoie-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. J'y joins ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par : CHEQUE - C.C.P. - CB N°

Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE, je deviens Membre du Club à partir entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %. Pour toute commande passée dans le catalogue au Club, ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 %. A chaque parrainage, le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 %, ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai tout le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de mes avantages en restant au Club. Je m'engage à aucun autre achat.

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____
Vous pouvez également passer votre commande à la boutique du club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles.

SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs)

MICRO AVENUE

DANS LE HITECH CENTER

58/60, av. de la Grande Armée 75017 PARIS
Tél. : (1) 45 72 24 30 - (1) 40 55 95 95

SCROLLING

HARD

POUR

ATARI STF

EN GFA BASIC

Je commencerai par dire que le programme prévu pour PC, paraîtra dans un futur numéro. Le programmeur qui s'en occupe est particulièrement difficile sur les détails: il n'admet pas le moindre petit défaut!

Vous avez bien lu, un scrolltext HARD, hé oui, après la douceur, on donne dans le hard maintenant dans le SéSAMé! L'Atari STF a un grand défaut (que n'a plus le STE), le scrolling, surtout le scrolling horizontal, car le BITMAP de l'écran est assez complexe (vu le nombre de couleurs, chaque pixel est codé sur 4 bits entrelacés). Mais, pour réaliser un scroll en vertical, le ST vous propose une méthode assez sympathique.

Comme tout micro-ordinateur qui se respecte, l'Atari a un vecteur d'adresse de mémoire vidéo, c'est-à-dire que vous pouvez changer l'adresse de l'écran par une simple instruction (POKE). Imaginez les applications! Vous pouvez pointer une zone mémoire quelconque de votre STF

(laquelle peut contenir plusieurs écrans).

Mais il y a un hic! Le pointeur vidéo du STF ne peut pointer que des adresses multiples de 256. La conséquence de cette limitation est que le scrolling ne peut pas se faire pixel par pixel. C'est pourquoi nous allons user d'un compromis.

En sachant qu'une ligne d'écran fait 160 octets, nous devons trouver un multiple commun de 256 et 160. Je vous donne 30 secondes pour trouver le plus petit... 1280. h oui, c'est bien ça!...

```
256*5=160*8=1280
```

Et remarquez que le multiplicateur de 160 pour obtenir 1280 est 8, comme le nombre de pixels en hauteur d'une ligne texte! Le pas d'incréméntation est donc de 8 pixels vers le bas ou vers le haut (1280 octets). J'entends déjà des réflexions du style "ça va être sacradé", Mais non, imaginez la vitesse! Le changement d'un octet ou deux du contenu d'une adresse mémoire n'a jamais pris un temps fou à la machine! Je peux vous dire qu'en BASIC GFA, le scroll ne prend que (encore!) 10% du temps machine, il vous restera 90% du temps pour gérer les sprites, le joystick, etc...

Je vous donne comme d'habitude un exemple. Mais pas n'importe quel exemple. Ce listing vous démontre un scrolling vers le haut, mais par une ruse graphique il vous donne un scrolling vers la droite.

SCROLLTEXT

listing

Dans le listing, vous trouverez une ligne sur fond grisé. Cette ligne contient le texte qui défilera sur l'écran. Le texte est contenu dans la variable m\$. Vous devez respecter tous les espaces, c'est-à-dire que la variable doit avoir un nombre de caractères précis! Si vous voulez en changer le contenu, tapez le même nombre de caractères. Pour plus de facilité je vous donne cette ligne avec les espaces correctement lisibles. (les espaces sont remplacés par un point).

```
M$="SCROLLTEXT.by.JUUU.and
d.CLARKETTE.(C).TILT.199
0.!.!.!.SCROLLTEXT.by.JUUU
.and.CLARKETTE.(C).TILT.
1990.!.!"
```

```
' SCROLLTEXT POUR ST ¶
' JUUU & CLARKETTE ¶
' (C) TILT 1990 ¶
' Merc: MIX
```

```
RESERVE -1 ¶
OUT 4,18 !Bloque la souris ¶
ON BREAK GOSUB br ¶
RESERVE FRE(0)-(32000*5)
!reserve 5 écrans ¶
VOID GEMDOS(32,0)
!Passage en mode
SUPERVISEUR ¶
SETCOLOR 0,0 ¶
FOR i=1 TO 14 ¶
SETCOLOR i,RND*512 ¶
```

```
NEXT i ¶
SETCOLOR 15,1911 ¶
log=XBIOS(3) !ADRESSE
ECRAN LOGIQUE ¶
HIDEM ¶
DIM s$(10),ec(10),f$(10) ¶
m$="SCROLLTEXT by JUUU and
CLARKETTE (c) TILT 1990 !
SCROLLTEXT by JUUU and
CLARKETTE (c) TILT 1990.!.!" ¶
m$=m$+m$ ¶
FOR n=0 TO 5 ¶
a=(HIMEM-32000)+(32000*n)
!ADRESSE DE CHAQUE
ECRAN ¶
ec(n)=a ¶
delog !DECALE ECRAN ¶
CLS ¶
' AFFICHE MESS ¶
FOR h=6 TO 200 STEP 8 ¶
ADD i,3.2 ¶
ADD sin,0.2 ¶
TEXT (i-480)+SIN(sin)*30,h,m$
¶
NEXT h ¶
aff ¶
NEXT n ¶
y=ec(0) ¶
'ROUTINE
DO ¶
ADD y,1280 !INCREMENTE
POINTEUR VIDEO (8*256)
(DROITE) ¶
SUB y,1280 !POUR ALLER
VERS LA GAUCHE ¶
IF y=ec(5) TEST SI DERNIER
ÉCRAN ¶
y=ec(0) ¶
ENDIF ¶
of=SHR(y,16)
!ADRESSE POIDS FORT ¶
oc=SHR (y AND
&X1111111100000000,8)
! ADRESSE POIDS MOYEN ¶
VSYNC
!SYNCHRONISATION AVEC
L'ECRAN ¶
```

```
' BOUCLE POUR COULEUR
ÉCRITURE ¶
CLR k ¶
FOR i&=0 TO 82 ¶
ADD k,1.6 ¶
POKE &HFF825E,k !5E
!ADRESSE REGISTRE
COULEUR ¶
NEXT i & ¶
POKE &HFF825E,1911
!COULEUR BLANC ¶
SPOKE &HFF8201,of
!ADRESSE POINTEUR VIDEO
(FORT) ¶
SPOKE &HFF8203,oc
!ADRESSE POINTEUR VIDEO
(MOYEN) ¶
LOOP ¶
```

```
PROCEDURE aff
'AFFICHE ECRAN ¶
BMOVE XBIOS(3),XBIOS(2)
,32000 ¶
RETURN ¶
```

```
PROCEDURE log !REINSTALLE
L'ECRAN LOGIQUE ¶
VOID XBIOS(5,L:log,-1,-1) ¶
RETURN ¶
```

```
PROCEDURE delog !DECALE
L'ECRAN LOGIQUE ¶
VOID XBIOS(5,L:a,-1,-1) ¶
RETURN ¶
PROCEDURE br !BREAK ¶
VOID GEMDOS(32,0)
!PASSAGE EN MODE
UTILISATEUR ¶
```

```
STICK 0 !DEBLOQUE LA
SOURIS ¶
log IREMET L'ECRAN
LOGIQUE A SA PLACE ¶
RESERVE -1 !REDONNE UN
PEU DE MEMOIRE A VOTRE
GFA ¶
EDIT !FIN ¶
RETURN ¶
```

GURU

EXPLICATION

Si, comme certains débutants, vous avez eu du mal à taper les listings du dernier numéro sur Amiga, lisez la suite, sinon passez votre chemin. Bon, je vais tenter tant bien que mal de vous expliquer la méthode pour taper ces listings:

La première règle à savoir est que *le basic de l'Amiga ne peut avoir qu'une seule instruction par ligne*. On reconnaît facilement une instruction dans le listing parce qu'elle est imprimée en majuscule. On trouve ensuite, sur la même ligne, des remarques (explications de la dite instruction), ces remarques sont précédées par le signe '.

Un exemple concret vous fera mieux comprendre: FOR N=1 TO 100 'début de boucle
PRINT N 'affiche la valeur de N
NEXT N 'fin de boucle

Dans le listing, cet exemple se traduira par:
FOR N=1 TO 100 'début de boucle
PRINT N 'affiche la valeur de n
NEXT N 'fin de boucle

Je sais, c'est un peu lourd, mais les temps (et l'espace) m'étaient comptés. La prochaine fois, je mettrai des signes de fin de ligne.

Il est quelle heure? Ah déjà!... Bon salut a tous, je vais aller manger (NDJPD: comme d'habitude!). Scrollez bien, n'abusez pas trop de votre micro.

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : L'ENFER DU JEU

A PARAITRE / NEWS

BLACK TIGER cassette : 149 F
BLOOD WHNYCH N.C.
BOMBER cassette : 149 F
CYBER BALL cassette : 149 F
DARK CENTURY cassette : 139 F
HARICANA cassette : 145 F
HOT ROD cassette : 99 F
NINJA SPIRIT cassette : 99 F
NIGHT HUNTER cassette : 129 F
PIPEMAN cassette : 135 F
SCRAMBLE SPIRIT cassette : 149 F
TARONNA cassette : 199 F
VENDETTE cassette : 149 F
WILD STREETS cassette : 139 F
X OUT cassette : 99 F
DOUBLE DRAGON 2 cassette : 149 F
EAGLE'S RIDER cassette : 199 F
HEAVY METAL cassette : 149 F
LODE RUNNER cassette : 145 F
PRINCEAL MAGIC cassette : 145 F
RAINBOW ISLAND cassette : 149 F
TENNIS CUP cassette : 165 F

TIR

CRAZY SHOOT cassette : 149 F
WEST PHASER cassette : 299 F
GUNSTICK 4 & JEUX cassette : 348 F
MAGNUM LIGHT PHASER cassette : 299 F

ARCADE

ACTION SERVICE cassette : 129 F
AIRBORN RANGER cassette : 170 F
ALTERED BEAST cassette : 199 F
AFTER THE WAR cassette : 99 F

BATMAN THE MOVIE cassette : 149 F
CABAL cassette : 99 F
CHASE HQ cassette : 99 F
CHICAGO 90 cassette : 145 F
DRAGON SPIRIT cassette : 99 F
DYNAMITE DUX cassette : 109 F
FRENDISH FREDDY'S cassette : 159 F
FIRE AND FORGET cassette : 119 F
GALACTIC CONQUEROR cassette : 129 F
GALAXY FORCE cassette : 99 F
GHOST'N GOULS cassette : 99 F
GHOSTBUSTER 2 cassette : 109 F
HIGHWAY PATROL cassette : 145 F
INCORRUPTIBLES cassette : 99 F
INDY ARCADE cassette : 99 F
KNIGHT FORCE cassette : 119 F
LIVRE DE LA JUNGLE cassette : 199 F
MON WALKER cassette : 99 F
MYTH cassette : 119 F
NEW ZEALAND STORY cassette : 99 F
NINJA WARRIOR cassette : 99 F
OFF SHORE WARRIOR cassette : 129 F
OPERATION THUNDERBOLT cassette : 99 F
PAZANT cassette : 125 F
PAULAND cassette : 95 F
PACMANIA cassette : 99 F
PERMIS DE TUIER cassette : 99 F
RICK DANGEROUS cassette : 109 F
PURPLE SATURNDAY cassette : 145 F
ROBOCOP cassette : 99 F
RUNNING MAN cassette : 95 F
SHUFFLE PUCK CAFE cassette : 199 F
SILKWORM cassette : 105 F

SPIDERMAN cassette : 139 F
STRIDER cassette : 99 F
SUPER WONDERBOY cassette : 145 F
TINTIN SUR LA LUNE cassette : 145 F
TYTAN cassette : 129 F
TOM ET JERRY 2 cassette : 159 F
TOOBIN cassette : 99 F
VIGILANTE cassette : 99 F
WINGS OF FURY cassette : 139 F
X BOTS cassette : 99 F
FIGHTING SOCCER FOOTBALL cassette : 99 F
FOOTBALLER OF THE YEAR cassette : 99 F
GAZZA SOCCER cassette : 139 F
GREAT COURTS TENNIS cassette : 149 F
JACK NICLAUS GOLF cassette : 99 F
KICK OFF cassette : 135 F
OCEAN BEACH VOLLEY cassette : 99 F
SOCCER MICROPROSE cassette : 109 F
WAR IN MIDDLE EARTH cassette : 99 F
ALPHAKOR cassette : 199 F
ANNEAU ZENAGRA cassette : 150 F
CHOSE GROTEBOURG cassette : 150 F
CONSPIRATOR cassette : 135 F
DEFENDER OF THE CROWN cassette : 149 F
FER ET FLAMME cassette : 239 F
HEROES OF THE LANCE cassette : 95 F
HURLEMENT cassette : 169 F
L'ALLIANCE cassette : 199 F
L'ILE cassette : 250 F

L'OEIL DE SET cassette : 150 F
LE MAJOR DE MORTEVILLE cassette : 199 F
MATRES DES ARMES cassette : 195 F
MEUTRE A VENISE cassette : 145 F
OMEYAR cassette : 199 F
PETIT AIRMONTVILLE cassette : 165 F
SPIAIRA cassette : 195 F
SOCIETE
3D POOL cassette : 99 F
COLOSSUS CHESS IV cassette : 159 F
COLOSSUS BRIDGE cassette : 139 F
CRUCIAL TEST cassette : 149 F
DEX AU TAROT cassette : 199 F
MALI BOURSE cassette : 139 F
PICTIONARY cassette : 245 F
PSYCHO TESTS cassette : 195 F
TEENAGE QUEEN cassette : 199 F
TRIVIAL POURSUITE N. Generation cassette : 189 F
PILOTAGE
ACRO TI cassette : 119 F
CARRIER COMMAND cassette : 195 F
CHUCK YEAGERS cassette : 95 F
CONTINENTAL CIRCUS cassette : 149 F
CRAZY CARS 2 cassette : 115 F
F15 STRIKE EAGLES cassette : 149 F
GUNSHIP cassette : 189 F
HARD DRIVING cassette : 239 F
POWER DRIFT cassette : 99 F
RALLY CROSS cassette : 99 F
SILENT SERVICE cassette : 119 F
TEST DRIVE 2 cassette : 119 F
TURBO OUTRUN cassette : 99 F

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : LES EDUCATIFS

CARRAZ

L'AXE DES 3-8 ANS (EVEIL) ASSOCIE cassette : 199 F
BARRE L'INTRUS disquette : 199 F
L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY disquette : 149 F
LES 1001 VOYAGES disquette : 199 F
PETITS COLORIAGES MALINS 1-2 disquette : 199 F
LES VOLEURS DE TEMPS disquette : 199 F
MEMOIRIA disquette : 199 F
RECONNAIS-MOI disquette : 199 F
RETROUVES L'HISTOIRE disquette : 199 F
PETER PAN disquette : 159 F
L'AXE DES 8-12 ANS (EVEIL) L'AXE CULTUREL ET SCIENTIFIQUE VIE ET MORT DES DINOSAURES disquette : 149 F
L'ETAT UNE FOIS disquette : 149 F
L'AXE LINGUISTIQUE D.E. ORTH. GRAM. BT5 disquette : 220 F
D.E. ORTH. GRAM. COL. disquette : 220 F
D.E. ORTH. GRAM. LYCEE disquette : 220 F
GENERATION 5
DESTINATION MATHS (CE1 - CE2) cassette : 175 F
DESTINATION MATHS (CM1 - CM2) cassette : 175 F
DESTINATION MATHS (6e - 5e) cassette : 175 F
LES 4 SAISONS DE L'ECRIT (CP - CE1) cassette : 225 F
LES 4 SAISONS DE L'ECRIT (6e - 3e) disquette : 225 F
TROUBADOURS cassette : 175 F
HAMISTERS EN FOLIE JUNIOR cassette : 225 F
MICRO C
NIVEAU MATERNELLE
EDUCATIF MATERNELLE disquette : 220 F
NIVEAU PRIMAIRE
FRANCAIS SON CP disquette : 220 F
FRANCAIS CM disquette : 220 F
LECTURE CP disquette : 220 F
ORTHO CM disquette : 220 F
MATHS CE disquette : 220 F
MATHS CM disquette : 220 F
GEOGRAPHIE PRIMAIRE disquette : N.C.
NIVEAU COLLEGE
GRAMMAIRE 6e - 5e disquette : 220 F
MATHS 6e disquette : 220 F

MATHS 5e disquette : 220 F
MATHS 4e disquette : 220 F
MATHS 3e disquette : 220 F
ESPACE ET SOLIDES disquette : 220 F
EQUATIONS disquette : 220 F
NIVEAU LYCEE
GOMETRIE disquette : 220 F
MATHS SECOND CYCLE 2e - 275 F
MATHS SECOND CYCLE 2e - 275 F
ANGLAIS
ANGLAIS 4e - 3e disquette : 220 F
NATHAN / OKTEL
FRANCAIS PRIMAIRE
APPRENDS-MOI A LIRE (M.-CP) disquette : 195 F
APPRENDS-MOI A LIRE 2 (CP) disquette : 195 F
APPRENDS-MOI A ECRIRE 1 (CP) disquette : 195 F
APPRENDS-MOI A ECRIRE 2 (CP) disquette : 195 F
ATELIER DES PUZZLES (MAT. - CE) disquette : 99 F
MOTS CROISES MAGIQUES disquette : 95 F
NATHAN ECOLE FRANCAIS (CP - CE1) CPC 6128 disquette : 225 F
NATHAN ECOLE FRANCAIS (CE2) CPC 6128 disquette : 225 F
NATHAN ECOLE FRANCAIS (CM1) CPC 6128 disquette : 225 F
NATHAN ECOLE FRANCAIS (CM2) CPC 6128 disquette : 225 F
LANGUE FRANÇAISE CE1 disquette : 195 F
LANGUE FRANÇAISE CE2 disquette : 195 F
LANGUE FRANÇAISE CM1 disquette : 195 F
LANGUE FRANÇAISE CM2 disquette : 195 F
LABYRINTHE D'ORTHOPHUS disquette : 195 F
FRANCAIS COLLEGE
LANGUE FRANÇAISE 6e disquette : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 4e disquette : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 3e disquette : 195 F
ECRIRE SANS FAUTE VOL. 1 6e - 3e - LES SONS DIFFICILES disquette : 195 F
ECRIRE SANS FAUTE VOL. 2 6e - 3e - NOMS, ADJECTIFS, VERBES disquette : 195 F
FRANCAIS XVI AU XXE SIECLE 6e - 3e disquette : 195 F
FOLLE LECTURE DE DON QUIXOTTE 6e disquette : 195 F
MONTE CRISTO 6e - 3e disquette : 195 F
LABYRINTHE D'ERRARE 11-14 ANS disquette : 195 F
MATHEMATIQUES PRIMAIRE
APPRENDS-MOI A COMPTER MATERNELLE / CP disquette : 195 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CP / CE1 disquette : 225 F

NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CE2 disquette : 225 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CM1 disquette : 225 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CM2 disquette : 225 F
LABYRINTHE AUX 100 CALCULS disquette : 195 F
MATHEMATIQUES COLLEGE
LA BOSSE DES MATHS 6e disquette : 195 F
LA BOSSE DES MATHS 5e disquette : 195 F
LA BOSSE DES MATHS 4e disquette : 195 F
LA BOSSE DES MATHS 3e disquette : 195 F
MATHS 6e/6e disquette : 225 F
MATHEMATIQUES 4e disquette : 225 F
MATHEMATIQUES 3e disquette : 225 F
LABYRINTHE AUX 100 CALCULS (11-14 ANS) disquette : 195 F
LANGUES COLLEGE
ANGLAIS - ALLEMAND - ESPAGNOL VIGILA VOUS HATE PARLER CE2 disquette : 220 F
BALADE AU PAYS DE BIG BEN 6e - 5e cassette : 180 F
ENIGME A OXFORD 4e - 3e cassette : 160 F
ANGLAIS DEBUTANT disquette : 225 F
ANGLAIS CONFIRME disquette : 195 F
BALADE OUTRE RHIN 6e - 5e cassette : 180 F
BALADE A COLOGNE 6e - 5e cassette : 180 F
ENIGME A MUNICH 4e - 3e disquette : 225 F
BALADE A SEVILLE 6e - 5e disquette : 225 F
ENIGME A MADRID 4e - 3e disquette : 145 F
LANGUES LYCEE - ANGLAIS
ANGLAIS TOP NIVEAU 2e - 1e disquette : 225 F
GEOGRAPHIE COLLEGE
OBJECTIF MONDE 1 - 6e disquette : 195 F
OBJECTIF MONDE 2 - 5e/4e disquette : 195 F
OBJECTIF TERRE - 4e/3e disquette : 195 F
OBJECTIF EUROPE - 4e/3e disquette : 195 F
SCIENCES NATURELLES COLLEGE A LA DECOUVERTE DE LA VIE 6e/5e disquette : 195 F
A LA DECOUVERTE DE LA TERRE 4e/3e disquette : 195 F
A LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4e/3e disquette : 195 F
MICRO POCHES FRANCAIS
J'APPRENDS ET OBSERVE - EVEIL MATERNELLE / CP disquette : 149.90 F
J'APPRENDS A ECRIRE MATERNELLE / CP disquette : 149.90 F
J'APPRENDS A LIRE MATERNELLE / CP disquette : 149.90 F

FRANCAIS REUSSITE - 6e disquette : 149.90 F
FRANCAIS REUSSITE - 5e disquette : 149.90 F
FRANCAIS REUSSITE - 4e disquette : 149.90 F
FRANCAIS REUSSITE - 3e disquette : 149.90 F
MATHS SUCCES 5/6 ANS disquette : 149.90 F
MATHS SUCCES - CM disquette : 149.90 F
MATHS SUCCES - 6e disquette : 149.90 F
MATHS SUCCES - 5e disquette : 149.90 F
MATHS SUCCES - 4e disquette : 149.90 F
MATHS SUCCES - 3e disquette : 149.90 F
MICRO BAC
MICRO BAC FRANCAIS 1er / TERM. disquette : 195 F
MICRO BAC MATHS C ET I 1er / TERM. disquette : 195 F
MICRO BAC MATHS D 1er / TERM. disquette : 195 F
MICRO BAC MATHS B 1er / TERM. disquette : 195 F
MICRO BAC PHYSIQUE CHIMIE 1er / TERM. disquette : 195 F
MICRO BAC ANGLAIS - 1er / TERM. disquette : 195 F
MICRO BAC ESPAGNOL - 1er / TERM. disquette : 195 F
MICRO BAC GEOGRAPHIE 1er / TERM. disquette : 195 F
MICRO BAC HISTOIRE - 1er / TERM. disquette : 195 F
COMPLIATIONS
MULTICOURS 6e disquette : 245 F
MULTICOURS 5e disquette : 245 F
MULTICOURS 4e disquette : 245 F
MULTICOURS 3e disquette : 245 F
MICRO BREVET
MICRO BREVET FRANCAIS disquette : 220 F
MICRO BREVET MATHS ALGEBRE disquette : 220 F
MICRO BREVET MATHS GEOMETRIE disquette : 220 F
MICRO BREVET HISTOIRE disquette : 220 F
MICRO BREVET GEOGRAPHIE disquette : 220 F
VTA
FRANCAIS
ORTHOUS VOL. 1 disquette : 245 F
ORTHOUS VOL. 2 disquette : 245 F
MATHEMATIQUES
MATHX JUNIOR 4e/3e disquette : 199 F
MATHEX CADET 6e/5e disquette : 199 F
MATHEX COLE 6e/5e disquette : 199 F
MATHEX BENJAMIN CM disquette : 199 F

LOGICIELS GRAPHIQUES (suite)

DESIGNATER	890 F
EA5 DRAW 2	440 F
PRICE MASTER +	390 F
SPECTRUM 512	890 F
ZD DRAFT	395 F
ZD FIM PAINT	395 F
ZD ZAZY PAINT	390 F
ZD ZROIGHT	390 F
ZD DALLS	890 F

TRAITEMENTS DE TEXTE

141 WORD +	950 F
BECKER TEXT 2	790 F
EVOLUTION	1390 F
FONZT	290 F
RECUITER	290 F
SCRIPT	590 F
TEXTMATE	1450 F
TEXTMOT	390 F
WORDUP	890 F

TABLEAUX + BASES DE DONNEES

BECKER CALC (tableur + grapheur)	590 F
CALCOMAT 1	590 F
DATAMAT	390 F
MALETTE BUREAUTIQUE	1950 F
LOW POWER EMULCOM (ADMENS)	1890 F
PACK BUREAUTIQUE 920	890 F
PACK BUREAUTIQUE 1040	890 F
SUPERBASE	695 F
SUPERBASE PRO 3.0	590 F

MISE EN PAGE

PUBLISHING PARTNER JUNIOR	290 F
PUBLISHING PARTNER MASTER	290 F
THEWORLD PUBLISHER	290 F
CALAMUS	240 F

LANGAGES

BASIC 67A 3.0	750 F
BASIC 67C/68C	990 F
DEVPAK	1750 F
ASSEMBLER	850 F
ASSEMBLER COMPACT 2.0	890 F
PACK OF A 3.0 (GFA ASSEMBLER)	790 F
MIS & YOUR INTERPRETER	290 F
RETRIEVER	290 F
RODY ET MASTICO	290 F
TIRACROMI (4-10 ANS)	890 F
MARC D'UNIVERS	1590 F
OS PASCAL	490 F
PROF	490 F
STOS COMPILER	245 F
STOS GAME CREATOR PR	490 F
STOS MATHS	290 F
STOS SPIRIT 600	195 F
WEKRS	350 F

COMPTABILITE

DECE INTEGRALE	2320 F
GESTOCK 90	1770 F
LE COMPTABLE 2	990 F
LE GESTIONNAIRE	990 F
MODULE EVENTE	1127 F

LOGICIELS MUSIQUE

BIG BAND	1490 F
CREATOR	2360 F
CUBASE	3950 F
NOTATOR	890 F
PRO 12	690 F
PRO 24 III	1150 F
STUDIO 24	1150 F
TRACK 24	390 F
TRAKK JAZZ	390 F
TRANSTAB	390 F
JAZZ BACK	390 F
BIG BAND	530 F
JAZZ	316 F
BATTERIE	316 F
BLUES ROCK	290 F
BUNK AND RHYTHM/SHULLES	295 F
PIANO	316 F
LES EDITEURS DE PARTITIONS	2950 F
MASTER SCORE	1200 F
MUSICGRAPH	1650 F
PROSCORE	1650 F

LES EDITEURS DE SON	
FM MELODY MAKER	890 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	290 F
TRIPLE T 4	1700 F
ST REPLAY PRO	1400 F

EMULATEURS

PC-SPÉC	2490 F
SPECTRUM OCR	2490 F
SUPER CARMEUR	2990 F

GESTION FAMILIALE

GESTOEMPTÉ	290 F
GESTION BUDGET PERSONNEL	300 F

(Gestion bancaire + Graphiques + Budget familial permet de réaliser votre comptabilité personnelle. Gère 10 comptes, 20 postes, 10 CB + nombreuses options).

DIVERS

TURBO ST	390 F
WIL TREK ST	390 F
REVOLVER ST	495 F
04 ST	390 F
CRAFT ST	690 F
DIACTYLITE ST	390 F
PRACK ST	490 F

Générateur applications graphiques et sonores

UTILITAIRES

SRITE ANIMATOR	390 F
DISCOSCOPE	490 F
Z2 COM	490 F

EDUCATIFS

CARRAZ	
L'ORLEILLE EN PONTE	N.C.
ASSOCIE MULTILANGUAGES	249 F
BARNOINO FANT UN PUZZLE	199 F
BANIMONS FANT UN PUZZLE (MULTI)	249 F
BANIMONS FORMES A COULEUR	220 F
BARRE L'ENIGME (MULTI LANGUES)	249 F
BASE ORTHOGRAPHE A DICTEE CE/ICE2	249 F
COLLECT'ON "LES LOGICIELS"	249 F

LE PETIT LETTRE

LES PETITS COURSES MALINS 1 & 2	290 F
MELOKIM (MEM. MUSICAL 4-10 ANS)	199 F
MEMORISE (MULTI LANGUAGES)	199 F
NIBELI (INT. SOLFÈGE 8-9 ANS)	199 F
RECONNAISS-1	199 F
RETRIEVER (MATHS)	199 F
RODY ET MASTICO	175 F
TIRACROMI (4-10 ANS)	890 F
MARC D'UNIVERS	1590 F
OS PASCAL	490 F
PROF	490 F
STOS COMPILER	245 F
STOS GAME CREATOR PR	490 F
STOS MATHS	290 F
STOS SPIRIT 600	195 F
WEKRS	350 F

L'AXE LINGUISTIQUE

D.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 25P	199 F
D.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 24P	199 F
D.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 23P	199 F
D.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 22P	199 F
D.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 21P	199 F
D.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 20P	199 F

L'AXE LITTÉRAIRE

NU ETIATS JOUR	199 F
NU ETIATS JOUR POIS	199 F
LE TEMPS D'UNE HISTOIRE	290 F

MATHS/COXTEL

APPRENS-MOI A LIRE	245 F
APPRENS-MOI A LIRE 2	245 F
LANGUE FRANÇAISE CE1	245 F
LANGUE FRANÇAISE CE2	245 F
LANGUE FRANÇAISE CM1	245 F
LANGUE FRANÇAISE CM2	245 F
LANGUE FRANÇAISE CM3	245 F
LES TROIS PETITS COCHONS - 4/8 ans	220 F
LES CASTORS JOURS - 9/11 ans	220 F
PICOUO CHASSEUR DE TRESOR	220 F
6/10 ans - 11/12 ans	245 F

FRANÇAIS COLLEGE

LANGUE FRANÇAISE 5 ^e	245 F
LANGUE FRANÇAISE 6 ^e	245 F
LANGUE FRANÇAISE 7 ^e	245 F
LANGUE FRANÇAISE 8 ^e	245 F
ECRIRE SANS FAUTES VOL. 1 - 6/9 ^e	245 F
ECRIRE SANS FAUTES VOL. 2 - 6/9 ^e	245 F
FRANÇAIS 3 ^e AN XX - SIECLES	245 F
FOLLE LECTURE DE MON QUOICHOTTE - 6 ^e	245 F

MONTE CRISTO - 6/9 ^e	220 F
LABYRINTE D'ERRARE - 11/14 ans	245 F
LABYRINTE AUX 100 CALCULS	245 F

MATHS

LA BOSSE DES MATHS 2.1 - 6 ^e	290 F
LA BOSSE DES MATHS 2.1 - 5 ^e	290 F
LA BOSSE DES MATHS 2.1 - 4 ^e	290 F
LA BOSSE DES MATHS 2.1 - 3 ^e	245 F
MATHS 3 ^e	245 F
MATHS 4 ^e	245 F
MATHS 5 ^e	245 F
LABYRINTE AUX 100 CALCULS - 14 ans	245 F
MATHÉMATIQUES LYCEE	245 F
LA BOSSE DES MATHS 1 ^e	245 F
LA BOSSE DES MATHS 2 ^e	245 F

LANGUES COLLEGE ANGLAIS - ALLEMAND - ESPAGNOL

BALLOU AU PAYS DE BIG BEN V.1	290 F
ANGAIS D'OR	245 F
VIS POUR VIDE PARK Y 2	245 F
ANGAIS DEBUTANT	245 F
ANGAIS CONFIRME	245 F
ENIGME D'OR - 6/9 ^e	245 F
BALLADE & COLONNE - 6/9 ^e	245 F
BALLADE & MUNCH - 4/7 ^e	245 F
BALLADE & SEVILLE	245 F
ENIGME A MADRID 4/7 ^e	245 F
LES LIGNE	245 F
LES LIGNE LYCEES ANGLAIS	245 F
THE LIGHT	245 F
ANGLAIS PERFECTIONNEMENT 2 ^e	245 F
ANGLAIS PERFECTIONNEMENT 1 ^e	245 F
ANGLAIS TOP Niveau 2 ^e 1 ^e	245 F

HISTOIRE COLLEGE

AU NOM DE L'HERMINE - 6 ^e	220 F
GEOGRAPHIE COLLEGE	220 F
OBJECTIF MONDE - 6 ^e	220 F
OBJECTIF MONDE - 5 ^e	220 F
OBJECTIF FRANCE - 4/7 ^e	220 F
OBJECTIF FRANCE - 3/7 ^e	220 F

SCIENTES MATHS COLLEGE

LA DECOUVERTE DE LA VIE - 6/9 ^e	220 F
LA DECOUVERTE DE LA TERRE - 4/7 ^e	220 F
LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4/7 ^e	220 F
ECONOMIE	220 F
CHALLENGE - 1 ^e 1 ^{er} ann.	295 F

VEPRATIQUE

ATLAS	330 F
CODE FACILE	330 F
MICRO CASP FRANCAIS - 1 ^e 1 ^{er} ann.	220 F
MICRO CASP MATHS C.E. - 1 ^{er} ann.	220 F
MICRO CASP MATHS D.S. - 1 ^{er} ann.	220 F
MICRO CASP PHYSICO-CHEMIE - 1 ^{er} ann.	220 F
MICRO CASP ANGLAIS - 1 ^{er} ann.	220 F
MICRO CASP ALLEMAND	220 F
MICRO CASP ESPAGNOL - 1 ^{er} ann.	220 F
MICRO CASP GEOGRAPHIE - 1 ^{er} ann.	220 F
MICRO CASP HISTOIRE - 1 ^{er} ann.	220 F
MICRO-BREVET FRANCAIS	220 F
MICRO-BREVET MATHS - ALGERIE	220 F
MICRO-BREVET MATHS - ALGERIE	220 F
MICRO-BREVET HISTOIRE	220 F
MICRO-BREVET GEOGRAPHIE	220 F

COMPLICATIONS

MULTICOURS 6 ^e	245 F
MULTICOURS 5 ^e	245 F
MULTICOURS 4 ^e	245 F
MULTICOURS 3 ^e	245 F

UTILITAIRES

ANGLAIS POUR LE CAB	400 F
O.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 25P	199 F
O.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 24P	199 F
O.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 23P	199 F
O.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 22P	199 F
O.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 21P	199 F
O.E. CONCORDANCE DES TPS VOL. 20P	199 F

GENERATION 5

DESTINATION MATH CE1-CE2	365 F
DESTINATION MATH CM1-CM2	365 F
DESTINATION MATH 6 ^e -8 ^e	265 F
DESTINATION MATH 9 ^e	265 F

MICRO C

FRANCAIS CM	245 F
FRANCAIS CN	245 F
OTROU CM	245 F
GULLIOTTE	199 F
GRAMMAIRE 6 ^e	199 F
MATHS EDUCATIF PRIMAIRE	245 F
MATHS CE	245 F
MATHS CE1	245 F
MATHS CE2	245 F
MATHS CE3	245 F
MATHS CE4	245 F
MATHS CE5	245 F
MATHS CE6	245 F
MATHS CE7	245 F
MATHS CE8	245 F
MATHS CE9	245 F
MATHS CE10	245 F
MATHS CE11	245 F
MATHS CE12	245 F
MATHS CE13	245 F
MATHS CE14	245 F
MATHS CE15	245 F
MATHS CE16	245 F
MATHS CE17	245 F
MATHS CE18	245 F
MATHS CE19	245 F
MATHS CE20	245 F
MATHS CE21	245 F
MATHS CE22	245 F
MATHS CE23	245 F
MATHS CE24	245 F
MATHS CE25	245 F
MATHS CE26	245 F
MATHS CE27	245 F
MATHS CE28	245 F
MATHS CE29	245 F
MATHS CE30	245 F
MATHS CE31	245 F
MATHS CE32	245 F
MATHS CE33	245 F
MATHS CE34	245 F
MATHS CE35	245 F
MATHS CE36	245 F
MATHS CE37	245 F
MATHS CE38	245 F
MATHS CE39	245 F
MATHS CE40	245 F
MATHS CE41	245 F
MATHS CE42	245 F
MATHS CE43	245 F
MATHS CE44	245 F
MATHS CE45	245 F
MATHS CE46	245 F
MATHS CE47	245 F
MATHS CE48	245 F
MATHS CE49	245 F
MATHS CE50	245 F
MATHS CE51	245 F
MATHS CE52	245 F
MATHS CE53	245 F
MATHS CE54	245 F
MATHS CE55	245 F
MATHS CE56	245 F
MATHS CE57	245 F
MATHS CE58	245 F
MATHS CE59	245 F
MATHS CE60	245 F
MATHS CE61	245 F
MATHS CE62	245 F
MATHS CE63	245 F
MATHS CE64	245 F
MATHS CE65	245 F
MATHS CE66	245 F
MATHS CE67	245 F
MATHS CE68	245 F
MATHS CE69	245 F
MATHS CE70	245 F
MATHS CE71	245 F
MATHS CE72	245 F
MATHS CE73	245 F
MATHS CE74	245 F
MATHS CE75	245 F
MATHS CE76	245 F
MATHS CE77	245 F
MATHS CE78	245 F
MATHS CE79	245 F
MATHS CE80	245 F
MATHS CE81	245 F
MATHS CE82	245 F
MATHS CE83	245 F
MATHS CE84	245 F
MATHS CE85	245 F
MATHS CE86	245 F
MATHS CE87	245 F
MATHS CE88	245 F
MATHS CE89	245 F
MATHS CE90	245 F
MATHS CE91	245 F
MATHS CE92	245 F
MATHS CE93	245 F
MATHS CE94	245 F
MATHS CE95	245 F
MATHS CE96	245 F
MATHS CE97	245 F
MATHS CE98	245 F
MATHS CE99	245 F
MATHS CE100	245 F

N.C. : NOUS CONSULTER

DEPARTEMENT MEGASOFTS AMIGA

En fonctionnant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- * GARANTIE DU MEILLEUR PRIX : si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- * GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT : en cas de défaut/défectuosité du logiciel pendant les 15 premiers jours d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- * GARANTIE DE FRANCHISER : nous ne proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- * GARANTIE DE QUALITE : nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels possibles. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft recherché, consultez-nous.
- * DROIT LA DEMO : si vous ne souhaitez et que sous conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du logiciel que vous souhaitez acheter.

BASE DE DONNEES

DATAMAT	455 F
SUPERBASE PERSONAL	595 F
SUPERBASE PROFESSIONAL	1490 F

TABLEAUX

MAXPLAN 500	1260 F
MAXPLAN +	1980 F
MAXPROFESSIONAL	1390 F

GRAPHISME

AGEIS ANIMATOR	890 F
AGEIS DRAW 2000	2100 F
AGEIS IMPACT	750 F

UNE LÉGENDE VIENT DE VOIR LE JOUR!..

Ivanhoe



Entrez dans l'ère médiévale et mystique où Ivanhoe, notre héros chevaresque, poursuit une périlleuse quête... Une quête qui ferait fuir la plupart des mortels... Une aventure que la plupart des hommes craindraient!

Enfilez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus diabolique des sorciers, des pirates, de repoussants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dans cette époque de légende.

Une animation superbe par les dessinateurs du film Astérix, et des graphismes sensationnels créent un impact visuel jamais vu dans l'histoire des loisirs interactifs. IVANHOE - Bâtez-vous pour votre vie... et pour la légende!

"Entre les décors somptueux et variés, les personnages magnifiques, et l'animation exceptionnelle de ces derniers, on a vraiment l'impression d'être devant un dessin animé interactif." Generation 4 - 97%

"Les décors et les personnages ont superbement réalisés, ainsi que l'animation qui fait bondir les sprites avec une incroyable rapidité." Joystick - 90%

AMSTRAD

ocean[®]

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675