

TILT

MICROLOISIRS

NYARK!
TOUS AU SALON DE LA
HONGA ZLIKA
MICRO!



Supplément gratuit !
Les 100 meilleurs jeux
sur console !

J. TESSEYRE

CDI, DVI, CD ROM, CDTV: tout ce que vous devez savoir
● **Comparatif: les 5 meilleurs jeux de rôle** ● **Apple: un Mac au prix d'un Atari couleur!** ● **3615 TILT: 10 Megadrives à gagner sur notre jeu de réseau** ● **Salon de la Musique: toutes les news de la MAO**

L 2207 - 83 - 25,00 F

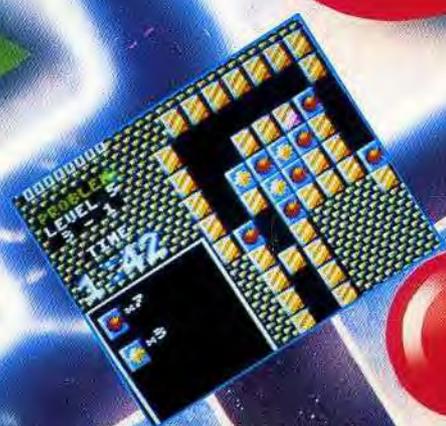


PUZZNIC

Le tout dernier, le plus fantastique casse-tête du monde arrive enfin sur votre micro! Le jeu d'arcade best-seller de Taito se compose de 144 niveaux de perplexité satanique sur lesquels

vous devez bouger et faire disparaître des blocs.
Cela a l'air facile?

Le jeu est incroyablement simple - tout est sur l'écran! Cassez-vous la tête avec PUZZNIC et soyez prêt à passer de longues nuits de frustration et d'excitement!



ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: (1) 43350675

**LIBRE
OU
OCCUPÉ
PASSEZ
AU
SALON**



**2^{ème} SALON
DE LA
MICRO**

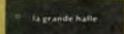


MINITEL 36-15
code CFDL

LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE



TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avya, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46.62.20.00. Télex : 631.345. Fax : 46.62.25.31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blotière

Rédacteur en chef adjoint

Jean-Loup Rivault

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldébert

Secrétaire de rédaction

Dominique Chauval

Chefs de rubrique

Mathieu Brossu, Dany Bootsack

Maquette

Céline Gourdal, Yasmine Chabert

Photographes

François Julienne et Eric Ramamonson

Secrétariat

Juliette Van Paanchen

Ont collaboré à ce numéro

Acidie Betoux, Diabolik Buster, Eric Caberta, Daniel Claret, Marie-Jo Brigitte, Pierre Fouillet, Jacques Harbnon, Olivier Hantelouville, François Herminet, Alain Houghes-Lacour, Jany, Isabelle Meati, Olivier Scamps, Eugene Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutoux.

MINITEL 3615 TILT**Chef de rubrique**

Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avya, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46.62.20.00

Directeur de la publicité

Antoine Tomas

Chef de publicité

Sylvie Houste

Assistante commerciale

Claudine Lefebvre

Ventes

Synergie Presse, Philippe Brune, Chef des ventes,
73/77, rue de Sévres, 92100 Boulogne.
Tél. : (1) 46.94.88.10.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(Tarif avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 virements) BP 53 77932 Perthes, Cedex.
Pays de Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Dispensation à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210.0083593.31.

Promotion

Isabelle Nayraud

Directeur administratif et financier

Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Valet

ÉDITEUR

"Tilt Microloisirs" est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Date de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Ségo social : 9, 11, 13, rue du Colonel Avya, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur général :

François Morel

Directeur délégué :

Jean-Pierre Rogee



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans "Tilt Microloisirs" sont libres de toute publication. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles à Tilt Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imactel.**Directeur de la publication :** Jean-Pierre Rogee**Dépôt légal :** 4^e trimestre 1990**Photocomposition et photographie :** H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.**Imprimeries :** Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.**Distribution :** M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

14 AVANT-PREMIERES

Lord of the Rings

est le premier épisode d'une série de jeux de rôle qui proposent de replonger le joueur dans l'univers fantastique de Tolkien. Les graphismes VGA, en tout cas, sont très réussis. *Wildfire*, suite de *Midwinter*, s'annonce comme encore plus dément que son prédécesseur ! Les futures livraisons de *Rainbow Arts* comprennent *Turrican II*, et celles d'US Gold et SSI *Eye of the Beholder*. Et toutes les nouveautés du CES de Londres...

38 TILT JOURNAL

Baisse de prix vertigineuse

Chez Apple avec les nouveaux *Macintosh* : *Classic*, *LC* et *II* SI. Et les Mac, quelles machines ! Apple Expo, à côté, décaissait tout tristement. Le *PS/1*, nouvelle machine d'IBM, décortiqué par nos soins, livre ses secrets. Le Salon de la musique, orienté lui aussi à la baisse, voit encore la domination des PC et des ST. Le CES de Londres, amputé de sa partie professionnelle, a paru décevant à nos reporters...

62 ARCADES

Hydra, shoot-them-up naval.

est l'histoire agitée d'un hors-bord sur une rivière. *Thunder Fox* est une bataille spatiale comme il y en a tant, tout juste honnête. *Thunder Jaws* vous ramène comme homme-grenouille dans l'élément liquide. Quant à *Arbalester*, il est si nul que vous allez certainement économiser vos pièces.

64 HITS

Powermonger, un nouveau Populous ?

C'est l'avis de Dany Boolauck qui, enthousiasmé par les qualités de ce jeu, lui prédit un avenir radieux. *Wing Commander* étonnera votre PC par sa souplesse et ses graphismes superbes. *Lotus Esprit Turbo Challenge*, doté d'une animation d'enfer, entraîne l'*Amiga* dans une course époustouflante. Et ça se joue à deux ! Les autres hits : *SU-25 Soviet Attack Fighter*, *Eswat*, *Flight of the Intruder*, *Moonwalker*, *Cadaver*, *Strider*, *Killing Game Show*, *Days of Thunder*, *Saint Dragon*...

96 ROLLING SOFTS

Tous les jeux du mois.

Les adaptations des hits sur d'autres machines côtoient des logiciels peu dignes de porter le nom de jeux et une masse de softs moyens. Consulter les *RS*, c'est savoir à quoi s'en tenir.

114 CHALLENGE

Rôle en soft !

Les jeux de rôle ont bien changé. Fini le temps où les adeptes s'arrachaient les cheveux devant un morne écran de texte (en anglais !). Les graphismes, l'animation, la sonorisation, la souplesse de jeu ont révolutionné le genre. Jacques Harbnon vous présente les meilleurs de ces nouveaux jeux.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 66 et 69.



SU 25 Soviet Attack Fighter met un chasseur soviétique dans votre PC.

128 CREATION

Amiga et vidéo

sont maintenant dotés d'un outil très performant, *Superpic*. Dommage que le prix soit pro ! *Publishing Partner Master*, c'est, sur ST, la PAO pro. *KCS PC Power Board*, émulateur PC et extension mémoire pour *Amiga 500*, fait de vous presque un pro. *Retouche* lisse toutes les images du ST : du travail de pro !

134 INITIATION

Micro + Futur = CD.

Les lecteurs de disques compacts vont bientôt remplacer avantageusement les lecteurs de disquettes. La quantité de données maintenant utilisable (600 mégaoctets !) ne manquera pas d'exercer une influence sur les ordinateurs eux-mêmes. A travers le CDI, le CDTV et le DVI, découvrez comment les CD vont transformer les micros de demain.

146 SOS AVENTURE

Jeu de rôle sur Megadrive,

Hydride prouve, en son et en images, que les consoles peuvent empiéter sur un domaine jusque là réservé aux micros. *The Final Battle* confronte aventurier et sorcier, *Megatraveler I* raconte une guerre spatiale et *Dragonflight* narre la quête longue et périlleuse de la sagesse antique des dragons.

TOUS AU SALON DE LA MICRO

Tilt vous y attend du 26 au 29 octobre à la Grande Halle de la Villette

Exclusivité Tilt : une entrée à prix réduit au Salon de la micro. Reportez-vous page 173.

158 MESSAGE IN A BOTTLE

L'aventure, c'est l'aventure !

Malheureusement, il n'est pas toujours aisé de se sortir de situations bloquées, voire désespérées. Heureusement, *Tilt* vous ouvre ses colonnes pour que vous puissiez échanger vos trucs, faire part de vos découvertes, et aller de l'avant.

166 TAM TAM SOFT

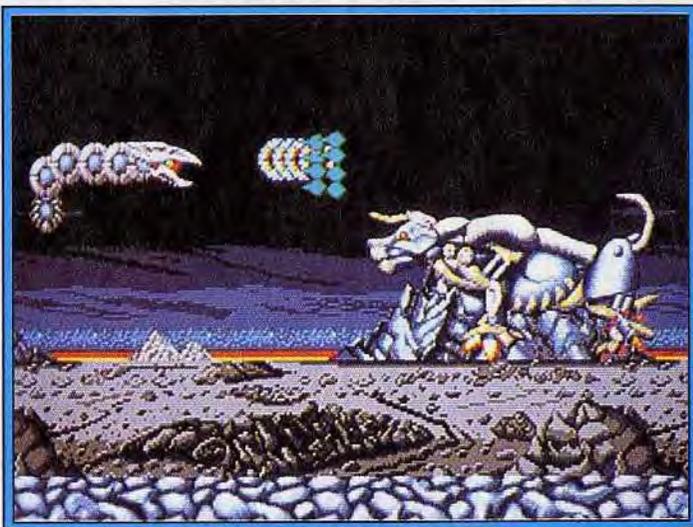
Luisants de sueur laborieuse,

épuisés après des jours et des nuits d'enquête, les journalistes de *Tilt* ramènent le fruit de leurs efforts, les informations du présent et les rumeurs qui feront le futur.

168 FORUM

Les lecteurs ont du talent :

ils le prouvent chaque mois avec leurs lettres. Amusantes ou ironiques, rageuses ou insultantes, affirmatives ou désespérées, elles sont toutes intéressantes. Une sélection de vos opinions, de vos avis et de vos demandes d'information.



Saint-Dragon, sur Atari, le shoot-them-up dont tout le monde parle.

172 SESAME

Le retour de Juju,

parti visiter l'Égypte avec Clarkette, se fait en fanfare : il a décidé de vous enseigner comment gérer les sons sur ST et CPC ; et nous fait des cours sur le codage et le décodage sur ST.

176 INDEX

Tous les hits de l'année,

les meilleurs jeux d'aventure, les solutions complètes et tous les logiciels de ce numéro répertoriés par ordre alphabétique.

180 PETITES ANNONCES

Petites par la taille...

... mais immenses par le nombre, les annonces de *Tilt* sont le rendez-vous obligé de tous ceux qui veulent acheter, vendre, échanger des machines, des logiciels ou des informations.

FUTURA
P R E S E N T E



PHOTOS ATARI



A MA DROITE :
LE CHAMPION ANDRÉ PANZA
58 combats = 55 victoires.
3 fois champion du monde de kick boxing
3 fois champion du monde de boxe française.

A MA GAUCHE :
LE LOGICIEL PANZA KICK BOXING
Deux années de travail d'équipe
pour un résultat exceptionnel.

- 75' coups, parades et chutes
- plus de 600' positions digitalisées à partir de réels combats
- une jouabilité sans précédents
- Grâce à la collaboration d'André Panza, cette simulation est exceptionnelle de réalisme.

* varie selon les machines.

Panza

BOXING



CPC / CPC +,
console GX 4000

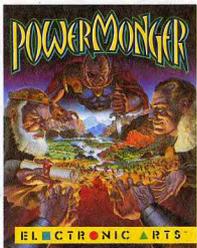
IBM & COMP. CGA
EGA / VGA.

AMIGA,
ATARI



VOUS AVEZ EXTERMINÉ LES DIEUX? CES CHARMANTS PERSONNAGES VONT VOUS RAMENER SUR TERRE!

Dans Populous, vous avez lancé un défi aux dieux. Cette fois, votre adversaire est humain: il s'agit de trois violents chefs de tribus sans scrupules.



Amiga et Atari ST.
Disponible à partir d'Oct. 90.
IBM/PC à partir de 1991.

BULLFROG
FROG

Montrez-vous aussi impitoyable qu'eux et rendez coup pour coup ou, soyez plus astucieux et gagnez-vous la sympathie et la confiance des villageois locaux.

Ainsi, non seulement vous accumulerez des points mais votre garde-manger restera bien garni, réserve qui est nécessaire pour vous assurer de la fidélité de votre armée.

Avec les graphismes toujours aussi époustouflants de Bullfrog, Powermonger vous plonge dans un univers tumultueux fait de montagnes, de forêts et de rivières, de soleil, de neige et de pluie, où l'ingéniosité et l'esprit stratégique peuvent venir à bout de la simple force brutale.

Powermonger vous conduira aux limites de vous-même, mais s'il vous reste encore un peu d'énergie pour d'autres aventures, ces autres titres fabuleux de Bullfrog n'attendent que vous.



"Encore meilleur que le Populous", Peter Molyneux de Bullfrog, Créateur de Populous.

EL ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre. Tel: 19-44-753-49442. Fax: 19-44-753-46672

ATTENTION, MAINTENANT FINI DE JOUER.



MEGA DRIVE®

Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA grâce au Master System Converter.



Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.



Liste des points de vente sur le 3615 code SEGA

Virgin France

Lord of the Rings

L'œuvre majeure de J.R.R. Tolkien va enfin être adaptée sur micro-ordinateur par de vrais spécialistes du jeu d'aventure/rôle. La réputation de la société américaine Interplay n'est plus à faire. Gageons que *Lord of the Rings 1* (sur PC), inspiré du premier tome, sera à la hauteur.



Brian Fargo d'Interplay.

Que les inconditionnels de jeux de rôle prennent leur mal en patience ! *Lord of the Rings d'Interplay* dont la sortie, sur PC, était prévue en septembre ne sera disponible qu'en octobre/novembre 1990. Rappelons que ce logiciel est le premier d'une série de jeux de rôle, inspirée du fabuleux livre de J.R.R. Tolkien. *Lord of the Rings 1* retrace les péripéties de Frodo Baggins dans le premier tome de l'œuvre de Tolkien. Si vous l'avez raté, voici un bref



Un système de jeu complexe.



L'anneau de Sauron.



"Then Bilbo met Gollum and won the Ring in a contest of riddles. Gollum was enraged to lose 'his precious'."

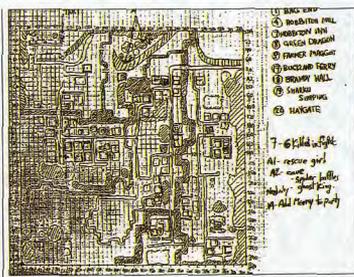
Gandalf relate les aventures de Bilbo et Gollum.



Frodo et Gandalf (PC).

résumé de l'histoire. L'action se passe sur la Terre du Milieu à une époque où les elfes, les nains, les hobbits, les trolls et bien d'autres créatures, sont encore de ce monde. Frodo Baggins, hobbit de son état, hérite de son oncle Bilbo une étrange baguette. Cette dernière possède le don de rendre invisible celui qui la porte. Gandalf le magicien, un vieil ami des Baggins, découvre que l'anneau est maléfique. Il a, en effet, été créé par Sauron, le maître des forces de l'Obscur qui l'a perdu à l'issue d'une bataille. Des années plus tard, Sauron retrouve la piste de l'anneau qu'il veut à tout prix récupérer. Il sait maintenant qu'un hobbit possède son bien... Gandalf met aussitôt Frodo en garde et lui conseille de se réfugier

chez Elrond, un allié sûr, à Rivendell. Le jeu commence au moment où Frodo doit quitter son village. Le jeu est entièrement en graphismes animés et gérable à la souris. Lors du CES de Londres, Tilt a rencontré Brian Fargo, d'Interplay qui a bien voulu nous donner quelques renseignements sur ce jeu de rôle. « *Lord of the Rings*, le jeu, suit très fidèlement le scénario du livre. Le joueur bénéficiera, toutefois, d'une certaine liberté de mouvement. Hormis quelques points de passage obligatoires, il sera libre de mener sa quête comme il l'entend. Chaque personnage du jeu possède ses propres attributs et aptitudes. Une bonne équipe (dix aventuriers au total) se compose



Le plan du village de Frodo Baggins.

de membres dont les qualités se complètent. C'est pour cette raison que nous avons dû modifier quelques éléments qui sont jugés inconcevables dans le monde de Tolkien. Par exemple, Frodo sait nager dans le jeu, or il est notoire que les hobbits ne savent pas nager car ils détestent l'eau. Notre principale difficulté, lors de l'élaboration du jeu, fut d'équilibrer les aptitudes et caractéristiques des personnages pour que le



Frodo doit quitter Bag End.

joueur retrouve l'atmosphère du livre... Il y aura une version Amiga qui sera disponible en France en janvier 1991. Quant à la version Atari ST, il n'y a rien de prévu. La prévision que nous possédons, sur compatible PC, nous a permis d'apprécier l'excellent système de jeu. Par exemple, un simple clic à la souris fait apparaître ou disparaître une fenêtre réservée aux icônes de commandes. Les graphismes sont superbes, surtout en VGA. D'après Brian Fargo, les fans auront de quoi faire étant donné la taille gigantesque du programme (17 000 écrans !). De passionnantes nuits blanches en perspective ! Dany Boaluck



US Gold, un Noël doré

Les titres d'US Gold/SSI vont faire des ravages chez les fous du jeu de rôle ! *Eye of the Beholder* (PC) dont le système de jeu s'inspire de *Dungeon Master* est à suivre avec une attention particulière. *Buck Rogers* ainsi qu'*Interceptor* (sur PC) semblent également très prometteurs. Les félés du jeu d'action ne sont pas oubliés non plus. *Eswat* et *Lines of Fire* sont deux adaptations de coin-op d'arcade. La Noël 1990 s'annonce bien !



Eye of the Beholder, un jeu de rôle SSI/TSR (PC VGA).



Eye of the Beholder (PC VGA).

au cœur d'une guerre spatiale entre le TOG (les méchants) et le Renegade Legion (vous). Le joueur contrôle un ou plusieurs pilotes qui doivent accomplir avec succès une série de missions dangereuses. Sortie prévue sur PC en octobre et Amiga en janvier 1991. Après *Pool of Radiance*, voici *Eye of the Beholder* un nouveau jeu de rôle TSR/SSI. Ce logiciel est le premier à utiliser les règles de AD&D (seconde édition). L'histoire d'*Eye of the Beholder*

se déroule dans la cité de Waterdeep (Forgotten Realms). Le scénario s'inspire des jeux de rôle TSR nommés *Waterdeep and the North*, *City System* et *The Ruins of Undermountain* (à venir). Les seigneurs de Waterdeep engagent un groupe d'aventuriers qui ont pour mission de fouiller les souterrains de



Eye of the Beholder, un système de jeu à la Dungeon Master.



Buck Rogers (PC VGA).



Lines of Fire (ST).



Interceptor (PC VGA).



Eswat (ST).

la ville afin de découvrir d'éventuels signes de maléfices. Nos héros ne tardent à se rendre compte que les égouts de la ville regorgent de monstres et de pièges. Ils découvrent également des indices prouvant qu'un complot est ourdi contre les seigneurs de Waterdeep. Le joueur a pour mission de découvrir l'origine du complot. Sortie prévue en novembre sur PC et, sur Amiga, janvier 1991. *Tunnels and Trolls*, un autre jeu de rôle, a été créé par New

World Computing. Un groupe de quatre aventuriers doivent retrouver et ramener à la vie le puissant Mage Khazan. En effet, lui seul peut sauver le Continent du Dragon de l'emprise de la redoutable Impératrice de la Mort. Sortie prévue sur PC en octobre. *Eswat*, déjà disponible sur *Megadrive* (voir notre ru-



Eswat (ST).



Lines of Fire (ST).



Eswat (ST).

brique Hit) va être adapté sur micro-ordinateur. Ce n'est pas fini. *Lines of Fire*, une autre adaptation d'un coin-op sera également commercialisée sous le label US Gold. Ces deux titres ne seront pas disponibles (sur tous les formats) avant la fin de cette année ou au début de l'année prochaine. Nous terminerons avec la conversion de *Murder*, un jeu de détective sur CPC. Sortie prévue en octobre/novembre. Dany Boaluck

Rainbow Arts dévoile ses jeux

Un salon, tel que le Computer Entertainment Show de Londres, aussi modeste soit-il, regorge de petits bijoux ! Il suffit de fouiner au bon endroit au bon moment et, avec un peu de chance, on tombe sur de superbes trouvailles. Ce fut le cas avec Rainbow Arts qui nous a présenté un magnifique *Turican II* et d'autres titres sur Amiga.



Turican II, un shoot'em up très prometteur sur Amiga. Surprise et étonnement ! La plus récente, Legend of Faerghall, un jeu de rôle à la *Bard's Tale* (voir test dans *Tilt* n°80, page 112), devrait déjà être disponible dans sa version française sur Amiga. Les versions ST et PC (640 K, CGA, EGA, Hercules) suivront. *Turican*, le superbe shoot'em up, sera disponible sur Atari ST en octobre !

M.U.D.S. (*Mean Ugly Dirty Sport*) est un jeu violent du type simulation sportive, similaire dans son concept à *Grand Monster Slam*. L'action se déroule dans un monde d'*Heroic Fantasy* nommé Ghold. Le joueur dirige une équipe qui pratique le sport vedette de cet univers : M.U.D.S. Deux équipes de cinq joueurs s'affrontent dans une sorte de Rugby/football mouton.



M.U.D.S. (Amiga).

pas à avoir un stand dans un tel show, explique Kristin Doct. Nous préférons, et de loin, les shows exclusivement réservés aux professionnels tels que le *European Trade Show* où l'on peut travailler plus efficacement et dans le calme.



Rotator (Amiga).



Turican II (Amiga).



Master Blazer (Amiga).

être, au moins, d'une qualité équivalente à celle de *Turican I*. C'est vous dire ! Malheureusement *Turican II* ne sera pas disponible avant début 1991. Nous l'attendons avec impatience. La prévision que nous possédons est jouable et nous a permis d'apprécier l'excellente animation et la beauté des graphismes.

Dany Boolaluck



Covert Action

Après Delphine Software, Microprose se lance dans le jeu d'aventure et d'espionnage. *Covert Action* semble plus complexe et plus complet que *Opération Stealth*. Un titre à suivre...



Une chasse à l'homme où l'on est à la fois chasseur et gibier.

Microprose, le spécialiste de la simulation se lance dans le jeu d'aventure ! *Covert Action* est un thriller où vous jouez le rôle d'un espion. Le jeu est, paraît-il, inspiré des méthodes de l'espionnage moderne. Ainsi, vous aurez à démanteler les intrigues ayant trait à la drogue, au terrorisme et l'espionnage international. Cette simulation/aventure ne donne pas dans l'action spectaculaire. Elle fera plutôt appel à vos dons de déduction, de mémorisation

combat, etc. *Covert Action* sera disponible à la fin de cette année sur PC. Dany Boolaluck



Covert Action (PC).

et de discernement. Tous les ingrédients de l'espionnage sont utilisés pour donner la sensation d'être au cœur de l'action... secrète. Certaines séquences du jeu sont de passionnants puzzles, comme le décryptage d'une lettre codée où un programme vous permet de remplacer le mot codé. Le jeu comporte également des séquences de filatures,

Betrayal
Jeu de stratégie et simulation économique et politique, *Betrayal* est une sorte d'initiation au machiavélisme.



Vous devez trahir le roi et l'évêque du royaume (Amiga).

Ce logiciel Rainbird appartient à la catégorie des jeux de stratégie. *Betrayal*, qui signifie trahison, permet au joueur d'aborder la recherche du pouvoir d'une manière qu'on peut qualifier de machiavélique. Vous jouez le rôle d'un seigneur de l'époque médiévale. Il s'agit pour vous de placer à la cour du roi et de l'évêque, des courtisans qui vous sont dévoués. Ainsi, vous avez toutes les chances d'arracher le pouvoir à ces deux seigneurs qui, il faut le dire, sont politiquement faibles. Le but du jeu est de parvenir à gouverner dans l'ombre grâce à vos hommes placés aux postes clés. Afin d'accéder au pouvoir, vous devrez utiliser toute votre science de la stratégie, sur le plan économique, politique et militaire, pour devenir le maître des villes



Betrayal (Amiga).

et des milices de la région. Vous serez confronté à tous les problèmes que pouvait rencontrer un seigneur de cette époque : avoir des sujets, les maintenir sous votre emprise, lever des taxes, des armées, etc. Bref, voilà de quoi vous donner du fil à retordre. La sortie de *Betrayal* est prévue sur ST, Amiga et PC en octobre. Dany Boolaluck



LES SCENARI DISCS



Bientôt disponibles

FINAL WHISTLE
Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

RETURN TO EUROPE
Trois coupes européennes à disputer : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

GIANTS OF EUROPE
Jusqu'à 30 équipes importantes, caractéristiques de chaque joueur, nani discs.

WINNING TACTICS
10 tactiques supplémentaires.

ENGLISH LEAGUE
Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les équipes d'autres scénarii discs.



Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil sous bois
Tél. 48.57.65.52

Voodoo Nightmare

Trahison, envoûtement, jungles et montres, un programme très chargé pour le héros de cette action/aventure qu'est *Voodoo Nightmare*. Un jeu qui plaira aux jeunes et moins jeunes.



La jungle ne recèle pas que des mauvaises surprises (ST).



Il fait nuit. Et les monstres sont plus nombreux. Prudence !

recupérer de l'énergie. Il faut également explorer cinq temples, truffés de pièges et de portes secrètes, et vous devrez faire preuve de beaucoup d'astuce pour en venir à bout. Une fois que vous aurez ramassé tous les diamants qui s'y trouvent, le dieu du temple vous récompensera généreusement et vous offrira en prime une épingle magique. Ensuite vous devrez vous rendre au magasin, afin d'y acheter différents objets indispensables, comme une machette



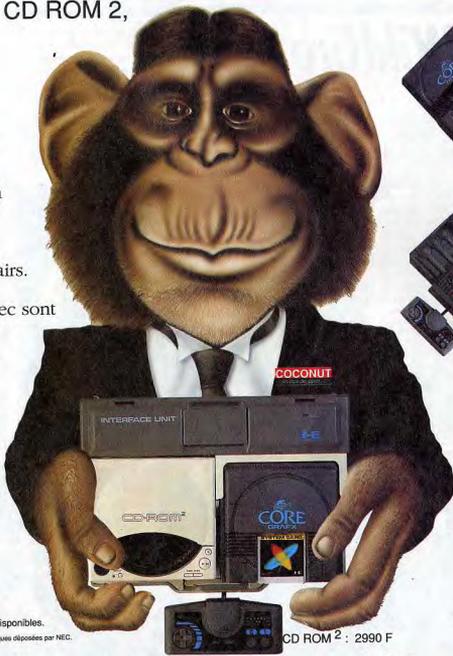
mais ne croyez pas que ce sera la fin de vos problèmes. En effet, celles-ci vous permettent seulement de pénétrer dans le do-

a vous de jouer...

SUPER GRAFX, CD ROM 2, CORE GRAFX

NEC

Une borne d'arcade à domicile ! Image plein écran, sprites hyper rapides, scrollings éclairs. Toutes les consoles Nec sont équipées du fameux boîtier "Audio-Vidéo Plus" pour vous connecter sur votre chaîne Hi-Fi et jouer en Mégaphonie !



CORE GRAFX + 1 jeu - 1290 F



SUPER GRAFX + 1 jeu - 2490 F



Offres valables dans la limite des stocks disponibles. CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

CD ROM 2 : 2990 F

COLISSIMO en 48 H

ranstar SAGA II



COCONUT à vous de jouer...		NOM	CONSOLE	PRIX
		ADRESSE		
		VILLE		
		TÉL.		
		C. POST.		
		N° Carte Bleue	Date d'expiration	
		Participation aux frais de port et d'emballage * TOTAL à payer :		
		Règlement : je joins <input type="checkbox"/> chèque bancaire		
		<input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-lettre <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/> Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)		
		Signature:		

13, bd Voltaire 75011 PARIS

PARIS Etoile - PARIS République - MONTPELLIER - GRENOBLE

HOT LINE ! Commande et informations: appelez le: 43 38 79 65

(si vous appelez de province, composez le 16 1 43 38 79 65)



Le nouveau programme de Palace Software nous conte la tragique histoire de Boots Barker. Au cours de ses vacances au Congo, en compagnie de sa femme et de son meilleur ami, ceux-ci se débarrassent de lui en l'abandonnant dans la jungle. Un malheur ne venant jamais seul, il se fait envôlter par un sorcier vaudou: Boots porte désormais un horrible masque qu'il ne peut enlever. Seule une victoire sur l'enchanteur pourrait mettre fin à cet envoûtement, mais on ne se bat pas contre un sorcier avec ses poings. Boots doit découvrir huit épingles magiques qu'il devra planter dans une statuette à l'effigie du mage. Pour vous tirer d'affaire, vous de-



Le jeu cache d'innombrables passages secrets qu'il faut découvrir (ST).
vous explorer la jungle, qui est un vaste labyrinthe représenté en perspective 3D. De nombreuses bêtes rôdent dans les alentours et comme vous n'êtes pas armé, vous ne pouvez les abatte qu'en leur sautant dessus. Certains de ces animaux laissent apparaître de la nourriture lorsque vous les détruisez, ce qui vous permet de



A l'intérieur d'un temple (ST).
maine du sorcier et c'est un autre jeu qui commence. *Voodoo Nightmare* est un jeu d'arcade/aventure typiquement anglais qui ne manque pas d'originalité. Le mode de contrôle de votre personnage est assez déconcertant au premier abord. Une fois le jeu bien en main, on découvre un programme d'une grande richesse, qui ne se résout pas en quelques heures. Nous testerons ce jeu dans notre prochain numéro, mais il est évident que Palace Software n'a pas ménagé ses efforts, tant en ce qui concerne le concept de jeu que la réalisation. Amateurs d'arcade/aventure, gardez un oeil sur ce soft prometteur.
Alain Huyghues-Lacour

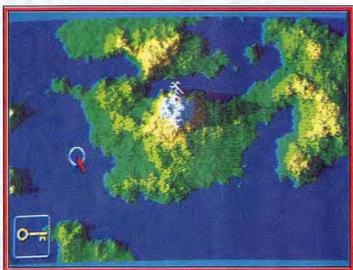
AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

Wildfire

Grâce à *Midwinter*, Mike Singleton est devenu une star de la micro. Avec son équipe de programmeurs, nommé Maelström, Mike se lance dans un projet alléchant : *Wildfire*.

Si vous pensez que *Midwinter*, créé par Mike Singleton, est un jeu génial, vous n'avez encore rien vu ! *Wildfire*, du même auteur, va encore plus loin dans le domaine de l'action/stratégie. Il s'agit, en fait, de la suite de *Midwinter*. Rappelez-vous, les habitants d'une île s'insaisissent afin de repousser des envahis-



Zoom sur la montagne (ST).

La même montagne avant le zoom.



Carte de la région (ST).



Le Deltaplane, un des innombrables moyens de locomotion (ST).



Jean Margiotti

The Secret Police recently arrested his son. Oh how was a lazy and wild time for Jean. His acquaintances are very important to him.

Can you persuade him to help.

Vous devez convaincre cet homme de vous aider (ST).

seurs armés jusqu'aux dents. *Wildfire* reprend l'histoire, trente ans après, au moment où ces mêmes habitants migrent vers d'autres terres. Ils se dirigent vers le sud, vers des îles connues « autrefois » sous le nom d'îles du Cap-Vert, situées au large de la côte ouest africaine. Le nouveau nom de ces îles est évocateur : îles des Esclaves. La plupart d'entre elles sont sous la domination du vaste et puissant Empire saharien. Il y a toutefois une

exception l'île au large, nommée Agora est libre et indépendante. L'Empire ne voit pas d'un bon œil l'arrivée des hommes de *Midwinter* qui se déclarent unilatéralement libres. Mieux encore, ils prennent possession d'une des îles des Esclaves et fondent avec l'île d'Agora, un État nommé Fédération de l'Atlantique. Une nouvelle guerre est à craindre avec peu de chances pour la Fédération d'en sortir vainqueur.

a quarante-deux îles représentant, chacune, une mission. *Wildfire* peut se jouer de plusieurs manières. Par exemple, le jeu de courte durée (une ou deux heures) n'a qu'une seule mission à remplir. En revanche, l'option stratégique enchaîne toutes les missions et comprend également le combat final contre l'Empire. Au cours de ces missions, le joueur rencontre une multitude de personnages (le jeu en comporte 2 000 !). Plusieurs

conditionnent la réussite de vos missions. Mais il faut avant tout les convaincre de vous aider en utilisant la corruption, la menace ou le charme. Certains d'entre eux vous obligent même à remplir des missions secondaires avant d'accepter de vous aider. Ces missions sont, bien entendu, différentes les unes des autres et vous demandant la maîtrise de vingt à vingt-cinq moyens de locomotion (deltaplane, tank, camion, avion, mongolière, sous-marin, jeep, hélicoptère, bateau, train, etc.). Selon Mike Singleton, le pilote de ces véhicules offrira de superbes séquences de simulation en graphismes vectoriels comme dans *Midwinter*. Il y aura même une option spéciale qui permettra de jouer les

Dany Boolauck

3615 TILT C'EST DEJA NOËL! 10 CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER!



Ne manquez pas cette occasion : ce mois-ci TILT vous offre dix consoles *Megadrive*... à gagner sur le 3615 TILT ! Pour décrocher la Rolle des consoles de jeu, rien n'est plus facile : il vous suffit tout simplement de vous connecter sur notre grand jeu de réseau *Torpilles dans le Pacifique*. Vous voilà embarqué à bord de votre sous-marin pour combattre en plein Océan Pacifique. Votre mission, si vous l'acceptez : couler le maximum de bâtiments et devenir l'amiral le plus fortuné ! Chaque *Megadrive* envoyé par le fond vous rapporte 1000 \$, 500 \$ pour un navire ennemi. Le grand gagnant est bien sûr le plus riche et c'est lui qui décrochera le gros lot. Cinq *Megadrive* sont mises en jeu du 24 octobre au 14 novembre pour les meilleurs amiraux, cinq autres du 15 novembre au 4 décembre. Tous aux postes de combat ! C'est maintenant ou jamais... il va falloir frapper très fort !

Retrouvez vos rubriques préférées sur le 3615 TILT : SCS ADVENTURES, POK'N STOCK, la rubrique HELP et les amateurs de la rédaction de TILT. Et toujours sur le jackpot nos cadeaux à gagner : des montres TILT, des « pochettes range-disquettes », des porte-cils TILT... Alors à bientôt sur le 3615 TILT.



EXCEPTIONNEL ★
★ **COMPIL SIMULATION DE VOL**

UBI SOFT présente :

LES DIEUX DU CIEL...

169F Amstrad K7
229F Amstrad Disc
299F IBM PC et compatibles

... LA COMPIL QUI DÉCOIFFE !!!
Pour vous 6" hits de la Simulation de vol réunis en une superbe compil qui vous fera voler à MACH 3...

Contient :
AMSTRAD B + K7
IBM PC et Compatibles
★ CHUCK YEAGER
★ STRIKE FORCE HARRIER
★ Ace
★ Ace2
★ Ace3
★ Ace4
★ Ace5
★ Ace6
★ Ace7
★ Ace8
★ Ace9
★ Ace10
★ Ace11
★ Ace12
★ Ace13
★ Ace14
★ Ace15
★ Ace16
★ Ace17
★ Ace18
★ Ace19
★ Ace20
★ Ace21
★ Ace22
★ Ace23
★ Ace24
★ Ace25
★ Ace26
★ Ace27
★ Ace28
★ Ace29
★ Ace30
★ Ace31
★ Ace32
★ Ace33
★ Ace34
★ Ace35
★ Ace36
★ Ace37
★ Ace38
★ Ace39
★ Ace40
★ Ace41
★ Ace42
★ Ace43
★ Ace44
★ Ace45
★ Ace46
★ Ace47
★ Ace48
★ Ace49
★ Ace50
★ Ace51
★ Ace52
★ Ace53
★ Ace54
★ Ace55
★ Ace56
★ Ace57
★ Ace58
★ Ace59
★ Ace60
★ Ace61
★ Ace62
★ Ace63
★ Ace64
★ Ace65
★ Ace66
★ Ace67
★ Ace68
★ Ace69
★ Ace70
★ Ace71
★ Ace72
★ Ace73
★ Ace74
★ Ace75
★ Ace76
★ Ace77
★ Ace78
★ Ace79
★ Ace80
★ Ace81
★ Ace82
★ Ace83
★ Ace84
★ Ace85
★ Ace86
★ Ace87
★ Ace88
★ Ace89
★ Ace90
★ Ace91
★ Ace92
★ Ace93
★ Ace94
★ Ace95
★ Ace96
★ Ace97
★ Ace98
★ Ace99
★ Ace100

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

Chuck Yeager © Electronic Arts, ACE + ACE2 © 1989 Armaido Products Ltd
Strike Force Harrier © 1987 Microsoft Ltd, ACE, Tomahawk © 1986 Digital Integration.

UBI SOFT
Entertainment Software

8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE
Tel. : (16,1) 48.57.65.52

(*) détail des titres ci-contre

CES Soft qui peut

Le CES de Londres qui s'est tenu à Earl's Court du 13 au 16 septembre n'aura pas tenu toutes ses promesses. On s'attendait à une avalanche de nouveaux logiciels, on est resté sur sa faim.

Malgré tout, nous avons pu vous ramener quelques titres intéressants. Tous les bons jeux (ou presque) prévus pour la fin de cette année sont là. A vous de faire les bons choix !

Peu de nouveautés, par rapport aux précédents Shows, ce qui ne veut pas dire que nous sommes rentrés bredouilles ! Vous constaterez que l'action/aventure et les simulations en tout genre prennent le dessus sur les shoot'em up purs et durs.

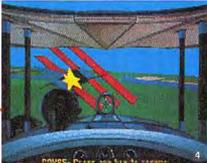
PSYGNOSIS : la société de Liverpool boude le public. Son stand n'était réellement accessible qu'aux professionnels. Nous avons pu y voir les titres dont la sortie est prévue avant la fin 1990. **Spellbound** est un jeu de plates-formes et d'échelles, jouable à un ou à deux. **Spellbound** devrait déjà être disponible sur ST et Amiga. **Carthage**, est un jeu d'action/stratégie où vous devez organiser et diriger l'armée carthaginoise contre les Romains. Sortie en octobre sur ST et Amiga. **Awe-some** est un curieux jeu où se mêlant shoot'em up, stratégie et commerce galactique. On



Les simulations font toujours recette : Nitro 29 Fulcrum (photo 1 et 2), une simulation de vol très attendue sur PC ; Das Boot (photo 3) qui sous transforme en commandant de sous-marin allemand sur PC en VGA.



gym et retrouve la beauté des graphismes de Psychosis. Sortie prévue en octobre sur Amiga. Si vous aimez les courses de voiture, **Nitro** devrait vous plaire.



Quatre joueurs peuvent faire criser, simultanément, les préus de leurs bolides. Sortie prévue en octobre. Le jeu qui nous a particulièrement marqué chez Psychosis se nomme **Lemmings**. Il s'agit pour le joueur d'aider les Lemmings, de petits hommes à la démarche sautillante, à passer sans trop de pertes des niveaux parsemés d'obstacles. **Lemmings**, un titre à suivre, dont la sortie est prévue en novembre sur ST, Amiga et PC.

ELITE, **Gremlin 2**, un jeu de plates-formes où les Gremlins s'en donnent à cœur joie ! Sortie prévue pour la fin de cette année sur tous les formats. **Tournement Golf**, la simulation de golf de la Sega Megadrive arrive sur micro ! La version ST est impressionnante, tant par la qualité des graphismes que par l'animation. Date de sortie inconnus. Des versions Amiga, Commodore 64 et PC sont prévues.



LUCASFILM : peu de choses à voir **Secret Weapons of the Luftwaffe**, une simulation de vol, sera disponible vers la fin 1990 sur PC (en VGA, MCGA,

FEEL THE POWER...

ST.U.N. RUNNER



Un jeu de machine à sous étonnant - maintenant un jeu d'ordinateur étonnant

Prenez les commandes et prenez plaisir à vous faire étonner par le jeu de la machine à sous de la course d'un jeu de machine à sous d'ordinateur étonnant.

Prenez plaisir à vous faire étonner par le jeu de la machine à sous de la course d'un jeu de machine à sous d'ordinateur étonnant.

Prenez plaisir à vous faire étonner par le jeu de la machine à sous de la course d'un jeu de machine à sous d'ordinateur étonnant.

Disponible sur Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk), Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
 Programmed by The Kremlin
 © 1990 Tengen Inc. All rights reserved.
 Published by Domark
 Richard Jones, Perry Jones, 51 57 Lang Road, London SW18 1 2PE, UK
 Tel: +44 (0)1-750-8884
 Phone (US) +1-212-351-1234 (US)

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

EGA et Tandy) et sur ST et Amiga au début de 1991. **Night Shift** est un curieux jeu de plates-formes où la stratégie prend une place prépondérante. Il s'agit de veiller à ce qu'une usine, productrice de poupées, tourne correctement. Sortie prévue avant la fin de cette année sur PC, Amiga, ST et C 64.



vrait déjà être disponible sur Amiga. **INFOGRAMES : Metal Master**, ce jeu d'arcade/simulation jouable à un ou deux vous place aux commandes d'un robot de votre création. But du jeu : passer les différentes épreuves sportives et devenir le Metal Master. Sortie prévue sur ST, Amiga et



DOMARK : un seul titre à retenir, **Mig 29 Fulcrum**. Cette simulation de vol vous place aux commandes d'un Mig-29, l'avion le plus sophistiqué de l'armée soviétique. **MILLENNIUM :** James Pond est un jeu d'action où vous incarnez un poisson ! Objectif : débarrasser les eaux des bombes radioactives et du pétrole. Sortie prévue en octobre sur ST et Amiga. **Horror Zombies from the**

et enfin **Outlands** (voir photos). **DISNEY/TITUS : Dick Tracy**, le jeu d'action, vous fera revivre la lutte du héros de BD contre la pègre. Sortie prévue en octobre sur tous les formats. **Duck Tales : The Quest for Gold** sera l'action/aventure de Picsou et ses neveux Fifi, Fifi et Loulou. Sortie prévue sur ST, Amiga, PC et C 64 en octobre. **Animation Studio** est un utilitaire (graphismes et animations) qui de-

Deux simulations de Gremlin sur Amiga : Team Suzuki (photo 1), une course de motos et Collos GT 4 Rallye, un rallye (photo 2).



Crypt vous glacera le sang. Ce jeu d'action/aventure vous opposera aux vampires, fantômes et autres monstres d'un manoir ténébreux. Sortie prévue en novembre sur Atari ST, Amiga et PC. **Warlock, the Avenger** est la suite de **Druid** et de **Druid II (Enlightenment)**. Ce jeu d'arcade/aventure sera disponible en janvier 1991 sur Atari ST, Amiga et Commodore 64. Sont également prévus pour l'année prochaine, trois jeux d'action dont on ne connaît encore pas grand-chose : **Tentacle**, **Will Billy**

Deux adaptations sur Amiga : Micro-prose présente **WJ Tank Platoon** (photos 6 et 7) **Super off Road** sort sous le label Virgin (photo 5).



Encore de la simulation avec **Tournaement Golf d'Elite** sur ST (photo 4) et **Test Drive III, d'Accolade** le pilote de voitures sur PC (photo 3).

PC en novembre. **Alcatraz**, un jeu d'action, met en vedette l'action d'un commando de la CIA. Vous avez pour mission de capturer un caïd de la drogue qui s'est réfugié à Alcatraz. Sortie prévue sur ST, Amiga et PC en décembre. **Genghis Khan**, un wargame, vous lance sur les traces du grand empereur mongol. Sortie prévue en octobre/novembre.

ACCOLADE : une rencontre intéressante sur ce stand, celle de Peter Doctorow, vice-président de la société. Ce dernier nous a révélée que les ventes de jeux sur PC, aux Etats-Unis, accusent une progression fulgurante (+ 33 %) par rapport aux ventes de 1989. Ces chiffres sont issus d'un rapport émanant du très sérieux SPA (l'association des éditeurs US). Côté jeux, un seul titre à retenir : **Test Drive III** qui n'a rien à voir avec les **Test Drive** précédents. Ce-

d'autres joueurs, comme vous, sont déjà connectés. Vous ne connaissez ni leur nom, ni leur nombre...

Une seule chose est sûre :

ils ne vous veulent aucun bien !



PRIX DE LANCEMENT
disquette
ASTROID
OFFRE VALABLE DEUX MOIS
(à partir de la date de parution)
49F

BON DE COMMANDE

à compléter et à retourner à
CANAL 4 - ASTROID, 24 rue du Senlier, 75002 Paris

OUI, envoyez-moi le tout nouveau jeu de réseau ASTROID au prix spécial de lancement de 49 F.

Envoyez-moi le jeu ASTROID avec le câble de liaison Minitel micro-ordinateur au prix de 149 F.

Je possède un : PC compatible ATARI ST
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Profession _____ Age _____

Je joins mon chèque bancaire ou postal à l'ordre de CANAL 4.

(merci d'écrire en lettres MAJUSCULES)



Pour en savoir plus, faites 3615 code ASTROID.



lui-ci est nettement plus réussi grâce à l'utilisation de graphismes vectoriels. Une simulation de pilotage de voiture à suivre à la fin de cette année, sur PC, car elle est très prometteuse.

FTL : nous avons rencontré Russ Boelhauf, directeur marketing de la firme. Ce dernier nous a présenté **Chaos Strikes Back** sur Amiga. Sa sortie est prévue en décembre 1990/janvier 1991. Questionné sur les futurs jeux de FTL, Russ nous a confié qu'ils ont trois projets sur lesquels ils travaillent. Le premier serait un prologue de **Dungeon Master**. Le deuxième serait une aventure dans l'espace tandis que le dernier vous plongerait dans une effrayante visite d'un manoir hanté. Tous ces jeux utiliseraient le même système de jeu que **Dungeon Master**.



Photo 1 : Genghis Khan sur PC d'Infogrames. Photo 2 : Golden Axe de Virgin sur Amiga. Photo 3 : Space Ace de Readysoft sur PC. Photo 4 : Dragon's Lair II: Timequest sur Amiga de Readysoft.



décembre. **Golden Axe**, une adaptation du coin-op arrive sur Amiga! Sortie prévue en décembre. **Super off Road**, une course de voitures, sera disponible en octobre sur Amiga. Des

en novembre sur ST, Amiga, PC, C 64 et CPC. **Wrath of the Demon** (Amiga) est un jeu d'arcade/aventure qui ressemble étonnamment à **Shodan of the Beast**! Il y a du plagiat dans



MIRRORSOFT: **Teenage Mutant Hero Turtles**, les héros de BD américaine arrivent sur micro. Le jeu d'action du même nom devrait déjà être disponible sur ST, Amiga, PC, Commodore 64 et CPC.

VIRGIN: **Alice in Wonderland** est LE titre de Virgin! Ce jeu d'aventure sur PC (et bientôt sur Amiga) est une création Magneic Scrolls (**Corruption, Jinxter, Guild of Thieves**). Nous avons été intralégalement ébloui par l'excellent système de jeu de cette formidable aventure inspirée de l'œuvre de Lewis Carroll. Sortie prévue en novembre/

Chez Disney Software, l'ultimatum Studio Animation sur Amiga (photo 5) et un jeu d'aventure nommé Duck Tales sur Amiga (photo 6).



versions de ces deux titres sont prévues. **READYSOFT**: distribué par Ubisoft, **Dragon's Lair II: Timequest**, la suite du hit **Dragon's Lair**, sera commercialisée

l'air! Sortie décembre 1990/janvier 1991. **Space Ace**, arrive sur PC! Ce dessin animé interactif devrait déjà être disponible. **SYSTEM 3**: **Last Ninja III**, la suite de la célèbre arcade/

aventure, sera bientôt sur vos petits écrans (ST, Amiga, C 64, CPC en décembre/janvier).

MICROPROSE: hormis les titres présentés en avant-premières, nous vous présentons également **M1 Tank Platoon** sur Amiga. Date de sortie inconnue.

RENAGADE: C'est le nom d'une nouvelle société dont les associés sont les Bitmap Bros (**Xenon 2, Cadaver**) et Rythm King Records, une société d'édition de disques. Leurs premiers jeux se nomment respectivement **Magic Pockets** (action/aventure). Pas de sortie annoncée avant janvier 1991.

SOFTWARE: **Wing of Deatheath** un shoot'em up qui est un mélange de **Battle Squadron** et **Xenon 2**. Sa sortie est prévue en octobre/novembre sur Amiga et ST.

ACTIVISION: alors que la presse avait annoncé sa disparition, cet éditeur occupait tranquillement sa suite habituelle au CES de Londres. Il semble qu'on l'ait entéré un peu rapidement, car cette société revient avec un bon nombre de jeux de qualité. Il est vrai que la branche anglaise d'Activision a réduit sa production en raison d'importantes pertes financières, mais il n'est pas question de fermeture et les grandes conversions d'arcade annoncées sont maintenues.

Nous avons pu jouer avec la ver-

sion définitive d'**Atomic Robo Kid** sur Amiga et je peux vous dire que c'est une conversion très réussie, qui n'a rien à envier à celle du PC Engine. **Dragon Breed** est également une conversion d'un shoot-them-up d'arcade. La version Amiga que nous avons vue n'était pas termi-

AMSTRAD EXPO 90. ATTENTION LES JEUX!



Grande nouvelle pour les accros de la micro. L'Amstrad Expo 90 ouvre du 16 au 19 novembre, de 10h à 19h, à la Porte de Versailles.

Au menu, une brochette de nouveautés qui va satisfaire les appétits les plus exigeants : les tous derniers micro-ordinateurs 6128 Plus et 464 Plus ; la super console Amstrad GX 4000 ; des jeux et des logiciels à vous mettre à genoux, présentés en avant-première par les plus grands éditeurs de softs... sans oublier les nouveaux croco-pins qui vont faire fureur sur vos blousons ! Bien sûr, on peut emmener ses parents. L'Amstrad Expo 90, c'est aussi toute la micro-informatique professionnelle. Ça aussi, c'est unique.

Alors, tenez-vous prêts : du 16 au 19 novembre, il y a du nouveau à se mettre sous la dent, Porte de Versailles. Informations sur 3615 Amstrad.

6^e SALON AMSTRAD
DU 16 AU 19 NOVEMBRE
DE 10H A 19H
PARC DES EXPOSITIONS
PORTE DE VERSAILLES
HALL 8

LE GRAND RENDEZ-VOUS DE LA MICRO INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE ET DE LOISIRS



CES

née, mais elle semblait prometteuse. Activision maintient également la conversion très attendue de **B-Type II**, mais seul le jeu d'arcade était visible. En revanche, on pouvait jouer à **Spindizzy II**, qui est un superbe remake de Spindizzy (un grand hit sur 8 bits il y a trois ans). Là encore, le jeu est très réussi, tant en ce qui concerne la réalisation que la jouabilité. D'autre part, nous avons pu voir tourner une démo d'un programme très intéressant, dont le nom n'a pas encore été choisi. Il s'agit d'un simulateur de vol très simplifié, qui permet de participer à des combats aériens, lors des deux guerres mondiales et des conflits plus récents, aux commandes d'avions de l'époque. Ce programme permet également de mélanger les époques : par exemple, vous pouvez affronter les vieux coucoucs de la Guerre de 14 aux commandes d'un chasseur moderne, ou l'inverse. Quant à la branche américaine d'Activision, elle s'oriente résolument vers les consoles et l'on pouvait découvrir les deux premiers titres sur NES : **Nintendo : Red Gravity** et **Ghostbusters** (aucun rapport avec les précé-

Photo 3 : Ghostbusters II d'Activision qui se concentre dorénavant sur la console Nintendo.



Photo 4 : Night Shift de Lucasfilm où vous jouez les ouvriers attés dans une usine sur PC.



plates-formes qui remporta un Tilt d'or en 1989. Le jeu est pratiquement terminé et les graphismes sont superbes. **Paradroid 90** est un remake d'un grand succès sur Commodore 64, qui est réalisé par Andrew Braybrook à qui l'on doit des chefs-d'œuvre comme **Uridium** ou **Rainbow Islands**. **HEWSON** : offrait un stand fort calme, mais il est vrai que leurs deux meilleurs titres étant distribués par Activision, ils n'avaient pas grand-chose à montrer. La seule nouveauté présentée était **Deliverance**, la suite de **Stormlord** que nous testons dans ce numéro. **GREMLIN** en revanche, connaissait une ambiance bien plus joyeuse. Une compétition permanente opposait deux joueurs sur **Lotus Esprit Turbo Challenge** (voir le test sous la rubrique Hit). Nous avons pu voir une version provisoire de **Team Suzuki**, une simulation de moto qui semble fort intéressante. Le jeu est en 3D surfaces pleines et la scène est représentée du point de vue du conducteur, avec le paysage qui bascule lorsque vous vous penchez pour prendre un virage. D'autre part, **Gremlin**

Deux jeux d'actions de Millentium : Outlands sur Atari ST (photo 1) et Hill Billy sur Amiga (photo 2).



Cher Infogrammes : Alcatraz sur ST (photos 5 et 6) et Metal Master sur ST (photo 7).



dents **Ghostbusters** d'Activision sur micro). Autre signe que cet éditeur moribond ne se porte pas aussi mal que cela : Activision vient de signer un accord de distribution avec Hewson, pour deux jeux très attendus, **Nebulus II**, la suite du génial jeu de



développe actuellement un programme nommé **Celica GT4 Rallye**, qui devrait être la simulation de rallye la plus réaliste à ce jour. **MINDSCAPE** affichait le même optimisme grâce à la qualité de ses nouveautés. En effet, cet éditeur qui adopte actuellement une politique très dynamique, vient de s'offrir le concours de programmeurs célèbres. Tony Crowther, une des stars de la programmation britannique, à qui l'on doit des jeux comme **Bombuzal** ou **Monty Hole**, présentait son premier jeu : **Capitive**, un grand jeu dans la lignée de **Dungeon Master**. D'autre



OPERATION STEALTH



MAINTENANT DISPONIBLE SUR PC ET COMPATIBLES

DEUX GRANDES PREMIERES

VERSION SPECIALE
PC VGA 256

LE LIVRE DES SOLUTIONS INCLUANT
LA DISQUETTE AVEC SAUVEGARDES

DISPONIBLE EGALEMENT SUR ATARI ST/STE AMIGA + 1 COMPACT DISC GRATUIT DES MUSIQUES DU JEU

CES

part, l'équipe de Distinctive (*Test Drive I et II*) vient également de rejoindre Mindscape, afin de réaliser trois simulations sportives en 3D surfaces pleines. Les deux premières sont testées dans ce numéro (il s'agit de *Skid Marks* et de *D'Boong*), et la troisième sera une simulation de tennis. D'autre part, Mindscape distribue désormais un nouvel éditeur américain nommé *Three-Sixty*, qui devrait faire beaucoup parler de lui l'année prochaine. En effet, les deux programmes de *Three-Sixty* sur PC sont particulièrement impressionnants.

The Blue Max est un grand jeu d'action qui vous propose de livrer des combats aériens aux commandes d'un biplan de la Première Guerre mondiale. Tout y est : superbes graphismes, ani-



France, c'est Guillemot qui a été choisi pour promouvoir cette machine. Lors de sa commercialisation, la Neo-Geo coûtera aux environs de 3 000 F et les jeux un peu moins de 2 000 F. On pouvait voir deux nouveautés qui sortiraient très prochainement. Il s'agit de **The Super Spy**, une variante d'*Operation Wolf*, et de *Cyber Lip*, un très beau jeu de plates-formes. SNK devrait publier huit



mation rapide, angles de vue différents, etc. De plus, il est possible de combattre l'un contre l'autre, soit sur le même ordinateur, soit par modem. **Das Boot** est une superbe simulation de sous-marins qui risque fort de régner *Silent Service* au rayon des antiquités. Il est vraiment surprenant de découvrir des programmes d'une telle qualité chez un nouvel éditeur.

SNK : l'éditeur de jeux d'arcade japonais était venu annoncer la distribution officielle de la console Neo-Geo en Europe. En

Sur Amiga : De Mirrosoft, Ninja Teenage Mutant Turtles (photo 1), Tentacle de Millennium (photo 2) et Wrath of the Demon de Readysoft (photo 5).



Rad Gravity d'Acclination sur console Nintendo (photo 4) et Dick Tracy de Disney Software sur Amiga (photo 8).



Deux autres jeux ce sont de *Millennium*, *Warlock*, le *Aengerer*, la suite des fameux *Druid* sur Amiga (photo 3) et *Horror Zombies from the Crypt*, un jeu d'action sur Atari ST (photo 6). *System 3*, enfin, prépare une bombe : *Last Ninja III*, on s'attend à ce qu'il soit très prochainement.

nouveaux titres dans le courant de l'année prochaine. Si vous êtes intéressés, je vous conseille de faire de sérieuses économies au plus vite.

AMSTRAD occupait un grand stand pour présenter sa nouvelle console. De nombreux programmes, dont la plupart n'étaient pas totalement terminés, tournaient sur les consoles du stand, ainsi que sur des moni-



De la société allemande, *Thalion Software* : *Wings of Death*, un shoot-in up assez spectaculaire sur Amiga (photos 9 et 11).

donner cette console. Parmi les nombreuses nouveautés présentées, on remarquait les premières cartouches réalisées par *US Gold*. Il s'agit de programmes qui ont déjà fait leurs preuves sur micro : *Indiana Jones and the Last Crusade*, *Impossible Mission*, *Gauntlet* et *Po-berby*. En ce qui concerne les nouveaux programmes Sega, on pouvait découvrir **Super Monaco Grand Prix**, *Eswat*, *Columns*, ainsi qu'un grand classique des jeux de rôle : **Ultima IV**.

BANDAI (le distributeur des produits Nintendo), qui était absent l'année dernière, était venu présenter le *Game Boy* et promouvoir la console 8 bits, qui progresse lentement, mais sûre-

ment, en Europe. Fidèle à sa politique, Bandai se gardait bien de montrer la moindre nouveauté.



Virgin Mastertronic se lance dans le jeu d'incarnation avec *Alice in Wonderland* sur PC (photo 10).

Renegade de la nouvelle société créée par les *Blitzkrieg Brothers* présente son premier titre : *Gods* sur Atari ST (photo 12).

Mais, à côté des grands stands occupés par des boutiques britanniques qui vendaient la *Mega-drive* et le *Game Boy*. Alors que Virgin et Bandai ne présentaient que les tous premiers jeux sur ces machines, les boutiques disposaient de toutes les dernières cartouches. C'est un phénomène nouveau,



TOP 15 Tous Ordinateurs

N°	TITRE	Maître	Du...
1	SHADOW OF THE BEAST Propriété (ST, Board 5, Amiga)	NEW	NEW
2	SOUND OF THE AZTECS US Gold (ST, PC, Amiga)	NEW	NEW
3	NIGHT BREED ACTION Dixon (Amiga, ST, PC, Amiga)	NEW	NEW
4	SECRET AGENT Dixon (ST, Amiga)	NEW	NEW
5	SHADOW WARRIORS Dixon (Amstrad, ST, Amiga)	1	
6	LEGEND OF FAREHAIL Dixon (Amiga, ST, PC, Amiga)	2	
7	SNOWSTRIKE US Gold (Amstrad, ST, PC, Amiga)	NEW	NEW
8	OPERATION STEALTH Dixon (Amstrad, PC, ST, Amiga)	3	
9	LE MONDE DES HEVÉLLES Dixon (Amiga, ST, Amiga Comp.)	11	
10	MIDNIGHT RESISTANCE Dixon (Amstrad, Atari ST, Amiga)	6	
11	TURRICAN Rainbow Arts (Amstrad, ST, Amiga)	9	
12	F20 RETALIATOR Dixon (Atari ST, Amiga, PC)	7	
13	LES JUSTICIERS N°2 Dixon (Amiga, ST, Amiga Comp.)	8	
14	VENUS Orion (Atari ST, Amiga)	6	
15	LES CHEVALIERS Capson (Amiga, ST, Amiga Comp.)	NEW	NEW

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	LES GUERRIERS NINJA Dixon (Amstrad, ST, Amiga)
2	TOTAL RECALL Dixon (Amstrad, ST, Amiga)
3	ROBOCOP 2 Dixon (ST, PC, Amiga)
4	U N SQUADRON US Gold (Amstrad, ST, PC, Amiga)
5	GOLDEN AXE Vega (Amstrad, ST, Amiga)

Vente par correspondance
92.94.36.00
Depuis PARIS 16, 92.94.36.00
MINITEL :
3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS
FORUM DES HALLES
115, rue Montmartre
et 4, rue de la Roble
Niveau 2
Metro et RER, les Halles
Tel. 43.08.15.78

NOUVEAU
CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Boite)
84, av. des Champs Elysees
Metro Georges
RER Champs de Goulle-Etoile
Tel. 42.36.04.13



Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles et des Champs Elysées

MICROMANIA FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux pour micro ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS
(Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13
** Sauf le dimanche - ouvert jusqu'à 20 h.*

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE
1 890 F
+ 1 Altered Beast
+ 1 Manette de jeux

HIT PARADE

- Alex Kidd 399F
- Golden Axe 299F
- Rambo 3 299F
- Revenge of Shinobi 369F
- Soccer 299F
- Super Thunderblade 369F
- Space Harrier 2 369F
- Super Hang On 369F
- Baseball 369F
- Basketball 369F
- Foghorn Worlds 369F
- GhostBusters 369F
- Ghosts n' Ghosts 449F
- Golf 369F
- Laït Battle 369F
- Moonwalker 369F
- Mystic Defender 369F
- Thunderforce 2 369F
- Truxton 369F
- Zoom 299F

Version française officielle
garantie par le constructeur

Autres Titres à venir:

- Shadow Warriors (Karate) 295F
- Chase HQ (Course Auto) 295F
- Night Breed (Arcade) 295F
- Plotting (Reflexion) 295F
- Robocopy 2 (Action) 295F
- Navy Seals 295F
- Rock Tracy 295F
- Epyx World of Games 295F
- Wild Streets (Kung fu) 295F
- Crazy Cars II 295F
- Tintin sur la Lune (Action) 295F
- L'espion qui m'aimait 295F
- Batman (Action) 295F
- Operation Thunderbolt 295F
- Barbarian 2 295F
- Fire and Forget 2 295F
- Tennis Cup (Simulation) 295F
- Kiss (Reflexion) 295F
- No Exit (Action) 295F
- Switchblade (Plateforme) 295F

Les jeux disponibles

- Batman (Action) 295F
- Operation Thunderbolt 295F
- Barbarian 2 295F
- Fire and Forget 2 295F
- Tennis Cup (Simulation) 295F
- Kiss (Reflexion) 295F
- No Exit (Action) 295F
- Switchblade (Plateforme) 295F

Autres Titres à venir:

- Shadow Warriors (Karate) 295F
- Chase HQ (Course Auto) 295F
- Night Breed (Arcade) 295F
- Plotting (Reflexion) 295F
- Robocopy 2 (Action) 295F
- Navy Seals 295F
- Rock Tracy 295F
- Epyx World of Games 295F
- Wild Streets (Kung fu) 295F
- Crazy Cars II 295F
- Tintin sur la Lune (Action) 295F
- L'espion qui m'aimait 295F
- Batman (Action) 295F
- Operation Thunderbolt 295F
- Barbarian 2 295F
- Fire and Forget 2 295F
- Tennis Cup (Simulation) 295F
- Kiss (Reflexion) 295F
- No Exit (Action) 295F
- Switchblade (Plateforme) 295F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 / Livraison garantie par Colissimo
* Enval le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 13.92.94.36.00)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

T 2	TITRES	PRIX	NOM
			ADRESSE
			Code postal
			Tél
Participation aux frais de port et d'emballage (attention ! Consoles : 50 F)		+ 20 F	
Précisez Cassettes □ Disk □ Cartouche □ Total à payer =		F	
PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE			
Date d'expiration / /			Signature

Reglement : en joint un disque logiciel - CCF - mandat lettre - le préférence pour facture d'attribution (en option) 19 F pour frais de remboursement - N° de Mandat (Reçu) 10 F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



LA CONSOLE AMSTRAD GX 4000 990F
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ 1 JEU GRATUIT : BURNING RUBBER (Course Auto)



LA CONSOLE ATARI LYNX + 4 jeux (Surf, BMX, Skate Board, Football)
1490 F

DE JEU INCOMPARABLE

- NOUVEAUTES**
- Beach Volley (Sim.volley) 245F
 - Boulder Dash (Arcade) 245F
 - Boxing (Sim. Boxe) 195F
 - Burai Fighter (Arcade) 195F
 - Card Games (Jeux de Cartes) 195F
 - Cosmo Tank (Arcade) 195F
 - Dead Heat Scramble (Course Auto) 195F
 - Dexterity (Reflexion) 195F
 - Duck Tale (Plateforme) 245F
 - FI Boy (Course Auto) 245F
 - FI Race (Course Auto) 245F
 - Ghostbusters 2 (Arcade) 245F
 - Ghost's Goblins (Arcade) 245F
 - Lunar Lander (Arcade Espace) 245F
 - Monter Track (Tout Terrain 4X4) 245F
 - Pipe Dream (Reflexion) 195F
 - Pitman (Plateforme) 195F
 - Pro Wrestler (Simul. Catch) 245F
 - Rama 1/2 (Arcade) 195F
 - Saki Dai Boken (Kung fu) 245F
 - Skate or Die (Skateboard) 245F
 - Super Chinese Land (Plateforme) 195F
 - Volley Fire (Arcade) 195F
 - Zoids (Arcade) 245F



- HIT PARADE**
- Double Dragon (Arcade) 245F
 - Spiderman (Arcade) 245F
 - Teenage Mutant Turtle Ninja (Arcade) 245F
 - Batman (Plateforme) 245F
 - Dr Mario (Nouveaux Titres) 245F
 - Super MarioLand (Plateforme) 195F
 - Vampire Killer/Castle Vania 245F
 - Gargoyle's Quest (Plateforme) 245F
 - Paperboy (Arcade) 245F
 - Lock'n Chase (Type Pacman) 195F
 - Nessnes (Shoo'em up) 195F
 - Solar Striker (Shoo'em up) 175F
 - Fortress of Fear (Plateforme 3D) 245F
 - Alley Way (Casse Brique) 175F
 - Asmik World (Plateforme) 195F
 - Alien Heatseeker (Plateforme) 175F
 - Baseball (Sim. Baseball) 195F
 - Baseball Kids (Sim. Baseball) 175F
 - Bloodia (Reflexion) 195F
 - Boxing (Sim. Boxe) 195F
 - Bugs Bunny (Plateforme) 195F
 - Flappy (Reflexion) 195F
 - Flippall (Idem. Plotting) 195F
 - Golf (Simul.golf) 195F
 - Hyperdunk Runner (Plateforme) 195F
 - Master Karaoke (Action/Combat) 195F

- SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES**
- Mickey Mouse (Plateforme) 195F
 - Motorcross Maniacs 195F
 - Noristar Ken (Kung Fu) 245F
 - Othello (Reflexion) 195F
 - Penguin Land (Plateforme) 195F
 - Pinball Party (Flipper) 195F
 - Popeye (Labryrinthe) 195F
 - Puzzle Boy/Kwik (Reflexion) 195F
 - Puzzle Road/Daedalus Opus (Puzzle) 195F
 - Puzznik (Reflexion) 245F
 - QBillion (Reflexion) 245F
 - Qix (Arcade) 175F
 - Qux (Reflexion) 195F
 - Revenge Gator (Flipper) 245F
 - SD (Wargame) 195F
 - SD Rudan 3 (Tableau) 195F
 - Snoopy (Arcade) 175F
 - Soccerboy (Sim.Football) 195F
 - Sokoban/Boxile (Reflexion) 195F
 - Space Invaders (Shoo'em up) 195F
 - Space Warrior (Tableau) 195F
 - Tasmania Story (Plateforme) 195F
 - Tennis (Sim. Tennis) 175F
 - World Bowling (Sim.bowling) 195F

LA CONSOLE
OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA + 3 jeux 990F
(Tétris, Double Dragon, SuperMarioLand)
+ Les écouteurs stéréo + Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

LA CONSOLE
Plus de 60 titres disponibles à partir de 175 F
+ TETRIS 590 F
+ Les écouteurs stéréo + Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

LA BOUTIQUE DU GAMEBOY
LIGHT BOY 275 F
Agrandi et vous permet de jouer dans le noir.
SACOCHE GAMEBOY 199 F
En tissu plissé, pour porter à la ceinture votre gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le cable de liaison.
BOITIER GAMEBOY NEXISO 199 F
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre gameboy, 4 jeux, le casque vidéo et le cable de liaison.
Gameboy est une marque déposée de Bandai-Nintendo

MICROMANIA publie le 1er catalogue des meilleurs jeux disponibles sur Gameboy et Lynx



- HIT PARADE**
- Kiss 275F
 - Slime World 275F
 - Blue Lightening 275F
 - Chip Challenge 275F
 - Electrocop 275F
 - Games of Zendocon 275F
 - Gauntlet 275F

LA CONSOLE ATARI LYNX + 4 jeux (Surf, BMX, Skate Board, Football)
1490 F
Catalogue gratuit dans les magasins MICROMANIA

Autres Titres à venir:

- Shangri 720F
- Rampage 275F
- (Larry the lab.) 275F
- Xenophobe 275F
- Zartford Mercenary 275F
- Red Baron 275F
- Vindicators 275F
- 2D Biarrage 275F
- Road Blasters 275F
- Tournament Cyberball 275F
- Ninja Gaiden 275F
- Checked Grid 275F
- APB 275F
- Scrapyard Dog 275F
- Rygar 275F
- Miss Pac Man 275F
- UP Shot 275F
- World Cup Soccer 275F
- Grid Runner 275F
- Tournament Cyberball 275F
- Turbo Sub 275F
- War Birds 275F
- Miss Pac Man 275F
- UP Shot 275F
- World Cup Soccer 275F
- Grid Runner 275F
- All Star Basketball 275F
- Pacland 275F
- Pinball Shuffle 275F
- STUN Runner 275F
- Xybots 275F
- Rolling Thunder 275F
- Viking Child 275F

Reglement : en joint un disque logiciel - CCF - mandat lettre - le préférence pour facture d'attribution (en option) 19 F pour frais de remboursement - N° de Mandat (Reçu) 10 F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes POWER CRASH, Double Dragon 2, LES STARS OF HOLLYWOOD, EPYX SPORTING GOLD, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes A NE PAS MANQUER, BETRYAL, BILLY THE KID, CAPTIVE, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes AUTRES NOUVEAUTES, ALPHA WAVES MENTAL, BARD'S TALE 3, BATTLE COMMAND, etc.



Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes LES CHEVALIERS, STRIDER, CHOUINS GHOST, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes LES STARS OF HOLLYWOOD, BATMAN, INDIANA JONES ACTION, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes LES GUERRIERS NINJA, SHINOBI, DOUBLE DRAGON 2, etc.

EDITION SPECIALE INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN 299 F

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes INFESTATION, ITALY 90, LEGEND OF FAERGHAIL, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes MANETTE KONIX, CARTE, QUICKMY 50, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes NIGHT BREED, OPERATION STEALTH, MURDER, etc.

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD ! BP 114 - 06560 VALBONNE Texte à l'écran et manuel en français

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes AUTRES NOUVEAUTES, ADDAS CHAMPION CHIP, ALTRACAZ, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes WHEELS OF FIRE, Turbo Out Run, Hard Drive In, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes LE MONDE DES MERVEILLES, New Zealand Story, Battle of Britain, etc.

EDITION SPECIALE INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN 299 F

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes ANARCHY, BACK TO THE FUTURE 2, BATTLE OF BRITAIN, etc.

HIT PARADE

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes MANETTE KONIX, CARTE, QUICKMY 50, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes NIGHT BREED, OPERATION STEALTH, MURDER, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes BUDOKAN, CENTURION, CONQUEROR, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes RICK DANGEROUS 2, SPEEDBALL 2, SPINZY 2, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes APPRENTICE, BATTLE COMMAND, BILLY THE KID, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes GOLDEN AGE, CHUCK YEAGER 2.0, COSMOS, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes OPERATION HARRIER, SNEAKY THIEF, SPECTRAL 2, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes ITALY 90/LES CHAMPS, KICK OFF 2, LES STARS OF HOLLYWOOD, etc.

COMPLIATIONS

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes LES GUERRIERS NINJA, SHINOBI, DOUBLE DRAGON 2, etc.

HIT PARADE

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes APPRENTICE, F29 RETALIATOR, GOLD OF THE AZTECS, etc.

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes TOKI, TOTAL RECALL, UN SQUADRON, etc.

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes RICK DANGEROUS 2, SPEEDBALL 2, SPINZY 2, etc.

CONSOLE SEGA 8 BITS

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes CONSOLE SEGA, CONSOLE SEGA, CONSOLE SEGA, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes MANETTE SPECIALE, SPEED KING, LUNETTES 3D, etc.

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes HIT PARADE, Aerial Assault, Alex Kid in Shinobi World, etc.

Les nouveautés sont d'abord dans les magasins MICROMANIA. MICROMANIA FORUM DES HALLES

COMPLIATIONS

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes LES GUERRIERS NINJA, SHINOBI, DOUBLE DRAGON 2, etc.

HIT PARADE

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes APPRENTICE, F29 RETALIATOR, GOLD OF THE AZTECS, etc.

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes TOKI, TOTAL RECALL, UN SQUADRON, etc.

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes RICK DANGEROUS 2, SPEEDBALL 2, SPINZY 2, etc.

PRIX EXCEPTIONNELS

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes Enduro Race, Global Defense, Ninja, etc.

NOUVEAUTES

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes Aerial Assault, Alex Kid in Shinobi World, Cloud Master, etc.

HIT PARADE

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes Aerial Assault, Alex Kid in Shinobi World, Cloud Master, etc.

PREINTIMES HAUSSMANN

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes 62nd, 64, Double Dragon, etc.

COMPLIATIONS

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes LES GUERRIERS NINJA, SHINOBI, DOUBLE DRAGON 2, etc.

HIT PARADE

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes APPRENTICE, F29 RETALIATOR, GOLD OF THE AZTECS, etc.

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes TOKI, TOTAL RECALL, UN SQUADRON, etc.

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes RICK DANGEROUS 2, SPEEDBALL 2, SPINZY 2, etc.

PRIX EXCEPTIONNELS

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes Enduro Race, Global Defense, Ninja, etc.

NOUVEAUTES

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes Aerial Assault, Alex Kid in Shinobi World, Cloud Master, etc.

HIT PARADE

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes Aerial Assault, Alex Kid in Shinobi World, Cloud Master, etc.

PREINTIMES NATION

Table with 2 columns: Game Title, Price. Includes 2125, Cours de Vincennes, 4er Etage, etc.

AMSTRAD 464/6128

LES GUERRIERS NOUVEAU
NINJA 149/199 F
 + SHINOBU
 + DOUBLE DRAGON 2
 + NINJA WARRIORS

LES STARS DE HOLLYWOOD NOUVEAU
149/229 F
 + BATMAN LE FILM
 + INDIANA JONES ACTION
 + ROBOCOP
 + GHOSTBUSTERS 2

LES CHEVALIERS NOUVEAU
149/199 F
 + STRIDER
 + GHOUST GHOST
 + DYNASTY WARS
 + BLACK TIGER
 + LEOP STORM (GRATUIT)

Des compilations GEANTES

TO JEUX SPECTACULAIRES NOUVEAU
149/199 F
 + IMPOSSIBLE
 + 5 MOTIONS
 + ROAD RUNNER
 + SKATE CRAZY
 + FOOTBALLER OF THE YEAR 2
 + STREET FIGHTER
 + SIBRIE BOBBLE
 + WEC LE MANS
 + BUTCHER HILL
 + NIGHT RAIDER

LA COLLECTION N° 2 NOUVEAU
175/249 F
 + DRAGON NINJA
 + OCEAN BEACH VOLLEY
 + WEC LE MANS
 + WUNDERBOY
 + TIME SCANNER
 + ANKAY DAY 2
 + BASKET MASTER
 + SUPERSPRINT

SEGA ARCADE NOUVEAU
TURBO 149/199 F
 + TURBO OUT RUN
 + SUPER WUNDERBOY
 + ENDROCK RACER

WHEELS OF FIRE NOUVEAU
149/249 F
 + CHASE HQ
 + TURBO OUT RUN
 + HARD DRIVEN
 + POWERDRIFT

LES JUSTICIERS N° 2 NOUVEAU
149/199 F
 + GHOSTBUSTERS 2
 + CABAL
 + OPER. THUNDERBOLT

EDITION N° 1 NOUVEAU
129/249 F
 + SILKWORM
 + DOUBLE DRAGON
 + YENON
 + GEMINI WING

LE MONDE DES MERVEILLES NOUVEAU
149/199 F
 + NEW ZEALAND STORY
 + RAINBOW ISLAND
 + YENON
 + 898BLE BOBBLE

LES AVENTURIERS NOUVEAU
149/199 F
 + INDIANA JONES ACTION
 + THE STRIDER
 + VIGILANTE
 + FORGOTTEN WORLDS

DOUBLE ACTION NOUVEAU
149/199 F
 + DOUBLE DRAGON
 + WEC LE MANS
 + REAL GHOSTBUSTERS
 + DALEY THOMPSON OLYMP.

LES JUSTICIERS NOUVEAU
145/195 F
 + DRAGON NINJA
 + ROBOCOP
 + RAMBO 3

LA COLLECTION NOUVEAU
175/245 F
 Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad! Amstrad, Batman, Rambo, Green Beret, Crazy Cars...

PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA

Cabal 59/99F
 Chase HQ 59/99F
 Crackdown 59/99F
 Ghouls n Ghosts 59/99F

Les Incorruptibles 59/99F
 Moonwalkers 149/99F
 Op. Thunderbolt 59/99F
 Strider ND/99F

LES COMPILATIONS

Expz sur Dix ND/99F
 Dix sur Expz ND/99F
 Les Best de US Gold 59/99F
 Le Monde de l'Arcade 149/99F

Ocean Dynamite 149/99F
 Opex 21 ND/99F
 Challenge Olympique 149/99F
 12 Jeux Exceptionnels 129/149F

LES 100% A D'OR 149/199F
 + Operation Wolf + Airburner
 + R Type + Titan + 1 autocollant inédit + 1 super poster de Miss X

LES VAINQUEURS 149/199F
 + Forgnas Green Beret + Thunderblade
 + Tiger Road + Last Duem
 + Blastroids

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLD 109 F
 (avec une manette digitale GRATUITE)
 Manette NAVIGATOR 149 F
 Megablasteur à Microchips 79 F
 PRG 5000 129 F
 CHEETAH MACHI 129 F
 CHEETAH 125+ 85 F
 QUICKJOY DIANDOR 79 F
 QUICKJOY JUNIOR STICK 69 F
 QUICKJOY 2 PILOT 79 F
 QUICKJOY VJ JET FIGHTER 149 F
 QUICKJOY SUPERBOARD 199 F
 QUICKJOY INFRA ROUGE 399 F
 QUICKJOY MS PC COMP. 199 F

CORDON pour branchement de deux manettes 49 F
 Câble Magnéto AMST. 49 F
 Câble d'extension pour joystick 49 F
 Câble de TELECHARGEMENT 49 F
HOUSSE DE PROTECTION
 Housse CPC 464 COUL. 89 F
 Housse CPC 6128 MOINO 89 F
 Housse CPC 6128 COUL. 89 F
 Housse CPC 6128 MOINO 89 F
 4 Cassettes vierges 29 F
 4 Disquettes vierges 99 F
 10 Disquettes vierges 195 F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !
 BP 114 - 06560 VALBONNE
 Tél. 92 94 36 00
 Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F

+ STORMLOD
 + SUPER SCRAMBLE
 + SKATE CRAZY
 + NIGHT RAIDER
 + ARTURA
 + DARK FUSION

TNT 149/249 F
 + HARD DRIVEN
 + XYBOTS
 + DRAGON SPIRIT
 + TOON POWDERDRIFT
 + AFB

LES BARBARES 149/199 F
 + BARBARIAN 2
 + MOTOR MASSACRE
 + DOUBLE DETENTE
 + GUERRILLA WAR

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
 5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
 Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
 Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
 GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
 84, avenue des Champs Elysées
 Métro Georges V
 RER Charles de Gaulle-Etoile
 Tél. 42.56.04.13

Ouvert 7 jours/7 de 11 h à 22 h
PRINTEMPS HAUSMANN
 604, bd Hausmann - Espace Loisirs sous-sol
 75008 Paris — Métro Havre-Caumartin
 Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
 PRINTEMPS VELIZY
 1, Rayon Music-Micro
 Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION
 2125, Cours de Vincennes - 4^e Etage
 75010 PARIS — Métro RER NATION
 Tél. 43 71 12 41

* Sauf le Dimanche ouvert jusqu'à 20 h

AMSTRAD 464/6128

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

APPRENTICE 99/149F
 BAD LANS 99/149F
 CELIAQ G74 RALLY 109/149F
 GOLDEN AXE 109/149F
 L'ESPION QUI M'AIMAIT 99/149F
 LOTUS TURBO EXPIT 109/149F
 MONTY PYTHON 99/149F
 NIGHT BREED (ACTION) 109/159F
 NIGHTSHIRT 109/159F
 SUPER OFF ROAD RACER 109/149F
 RICK DANGEROUS 99/149F
 SECRET AGENT 109/159F
 SHADOW OF THE BEAST 109/159F
 STRIDER 2 109/149F
 ITALY 90LES CHAMPIONS 99/149F
 SUPER OFF ROAD RACER 109/149F
 TENE AGE MUT.TURTLES 109/149F
 TOTAL RECALL 109/159F
 ULTIMATE GOLF 148/179F
 UN SQUADRON 109/159F
 E-SWAT 109/159F
 LINE OF FIRE 109/159F
 NARC 109/159F

AUTRES NOUVEAUTES*

ADIDAS/HAMM - SOCCER 129/179F
 GRAND PRIX CIRCUIT 99/169F
 JUDGE DREDD 99/149F
 MYSTICAL N.C.
 METAL MASTERS 99/149F
 NEW YORK WARRIORS 99/149F
 NORTH AND SOUTH N.C.
 PLAYER MANAGER 139/179F
 PINBALL SIMULATOR ND/209F
 PIZZANIK 109/159F
 SNOW STRIKE 109/149F
 STUN RUNNER 99/149F
 WORLD CHAMP. SOCCER 99/149F

HIT PARADE

BACK TO THE FUTURE 2 109/149F
 BLOODWYTH 99/149F
 DYNASTY WARS 109/149F
 ITALY 90LES CHAMPIONS 99/149F
 KICK OFF 2 139/179F
 MIDWINTER RESISTANCE 99/149F
 TARGHAN 99/149F
 SIM CITY 149/199F
 TURRICAN 99/149F

* à paraître

DRAGON'S OF FLAME 149/199F
 FOOTBALLER OF YEAR 239/149F
 INTERNET 3D TENNIS 99/149F
 LA SÉCIE MORE ND/179F
 LE MANOIR DE NOIR ND/99F
 OCEAN BEACH VOLLEY 99/149F
 ORIENTAL GAMES 149/199F
 PIRATES ND/145F
 RAINBOW ISLAND 99/149F
 SHERMAN M4 ND/259F
 STORMLOD 2 99/145F
 STUNT CAR 99/149F
 TARGHAN ND/199F
 TEENAGE QUEEN 99/229F
 TENNIS CUP 169/199F
 THE BREAK 99/149F
 TIME MACHINE 99/149F
 TURBO OUT RUN 99/149F
 WILD STREETS 139/179F
 WORLD CUP SOCCER 99/149F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !
 BP 114 - 06560 VALBONNE
 Tél. 92 94 36 00
 Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

1 an de garantie sur tous les logiciels

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F

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

N°1 Arkanoïd 1 + Arkanoïd 2 (Casse Brique)	N°9 Platoon + Predator (Action)	N°17 Matcho 2 (Foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°2 Gaunil 1 + Gaunil 2 (Labyrinthe)	N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°18 Wonderboy + Rampage (Arcade)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°11 Bubble Double + Flying Shark (Arcade)	N°19 Quarter + Rampage (Arcade)
N°4 Endure Race + Super Hong On (Course moto)	N°12 Ace of Aces + Initiator (Sim. de vol)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)
N°5 Inters. Karate + Ye Ar Karag Fu (Karate)	N°13 Renegade + Renegade (Combat de rue)	N°21 Thunderblade + 1943 (Shooting)
N°6 Groyar + Green Beret (Combat)	N°14 Top Gun + Slip Fight (Arcade)	N°22 Road Runner + Meteorcross (Arcade)
N°7 California Games + Winter Games (Sim. sport)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)	N°23 Nemesis + R-Type (Shooting)
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°16 Delay Thompson + Super Test (Sport)	N°24 Afterburner + Starwars (Arcade Espace)

NOUVEAU CARTOUCHES POUR L'AMSTRAD 6128 + / 464 + ET CONSOLE AMSTRAD GX 4000

Jeux disponibles	Autres titres à venir
Batman (Action) 295F	Navy Seals 295F
Operation Thunderbolt 295F	Dick Tracy 295F
Barbarian 2 295F	Exps World of Games 295F
Fire and Forget 2 295F	Wild Streets (Kung Fu) 295F
Tennis Cup (Simulation) 295F	Crazy Cars II 295F
Kias (Reflexion) 295F	Titan sur la Lune (Action) 295F
No Exit (Action) 295F	L'espion qui m'aimait 295F
Switchblade (Plateforme) 295F	Spiderman Arcade 295F
Track (Arcade) 295F	Battle Command 295F
Ploting 295F	Pang (Arcade) 295F
Bandlands (Action) 295F	Stunner (Arcade) 295F
Superman (Arcade) 295F	Copter 271 295F
Robocop 2 (Action) 295F	

Autres titres à venir

Shadow Warriors (Karate) 295F
 Chase HQ 2 (Course Auto) 295F
 Night Breed (Action) 295F
 Ploting (Reflexion) 295F
 Robocop 2 (Action) 295F

Manette Quickjoy 3 Super Charger 99 F

Manette Speedking 99 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 / Livraison garantie par Colissimo
* Evalé le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris rejoindre le 16.92.43.60.00)
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

T2

TITRES _____ **PRIX** _____

NOM _____
 ADRESSE _____

Code postal _____ Tél. _____

Participation aux frais de port et d'emballage (attention ! Consolés : 50 F) + 20 F

Précisez Casette Disk Cartouche Total à payer : _____ F

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE T-Shirt PLAY AGAIN M. L. XL (enlever votre taille) T-Shirt HIGH SCORE M. L. XL (enlever votre taille) Montre MICROMANIA

Date d'expiration - / - Signature : _____

Règlement : le paiement d'un chèque bancaire L.C.P. ou mandats-litres LP se préleve par autorité de réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement - N° de Mandat (Bancaire) ENTOURÉZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - AMSTRAD 6128+ - AMSTRAD 464+ - GX 4000

SALON DE LA MUSIQUE 90

Maxi softs, mini prix...

Il est rare, du moins en France, qu'un salon ou une exposition soit thématique. C'est pourtant le cas du Salon de la musique qui s'est récemment tenu à Paris. Plus précisément, du 16 au 18 septembre 1990, à la Grande Halle de la Villette. Pour l'occasion, notre spécialiste maison, a fureté dans le coin micro pour faire le point sur les dernières modes et tendances en matière de musique assistée par ordinateur. Il nous propose de l'accompagner, mélodiquement, bien évidemment ! Alors, allons-y en fanfare et avant la musica !



lère Pro 24 et surtout de Cubase. En face, le stand Atari abrite tout à la fois les sociétés Motet Octet et MPI pour l'éducatif musical et les arrangeurs de la nouvelle génération. Enfin, Fretless, le spécialiste de la MAO PC voit son espace de présentation grossir d'année en année, tandis que le désormais célèbre Big Boss montre les traits de son créateur, mangeur de baguette ! À l'écart de cette passerelle, la société Numéra offre le bas du Salon, avec une très importante bibliothèque de softs MIDI pour PC, ST et Mac.

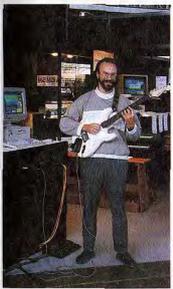
PLACE AUX DÉBUTANTS

Qui sont-ils, que nous offrent-ils cette année ? Le plus gros « boom » de la MAO 90 concerne sans doute le domaine des softs éducatifs. Qu'il s'agisse de travailler son style musical, le soft ou même le maniement de la fameuse norme MIDI, les éditeurs français s'intéressent de plus en plus à ce domaine. Chez RNS, Hervé Garabédian affiche une mine réjouie. Plusieurs centaines d'exemplaires de Big Boss Plus vendus durant les journées publiques du Salon de la musique 90, c'est l'aboutissement d'un travail performant et intelligent. « Il y a des novices qui se lancent directement dans l'utili-

strange atmosphère que celle de la mezzanine de ce Salon de la musique cuxée 1990. Les regards vont entre un escalier et une passerelle, les stands dédiés à la MAO (musique assistée par ordinateur) se serrent les coudes. Démonstration, vente mais aussi création, l'ordinateur fait salon dans le Salon, oppose les deux grands de la musique micro, Atari ST et compatible PC, pour un duel sympathique, un affrontement à grands coups de croches et de soupirs. Heureux et comblé, l'utilisateur ne peut que profiter de cette compétition. La MAO est restée trop longtemps sous le joug des pionniers que sont l'Atari ST et les softs professionnels réservés aux plus riches musiciens. La tendance est aujourd'hui à la baisse, baisse des prix mais pas de la qualité, ni de la créativité. A l'ouverture aussi, avec un PC qui parvient de plus en plus à grignoter sa part du marché. Logiciels éducatifs, séquenceurs, éditeurs de partition, la MAO s'ouvre désormais à tous les utili-



Salon de la musique : le stand de la société Rhythm'and Soft, inventeur de Big Boss, un séquenceur MIDI.



salon de Big Boss. Pourquoi ? Tout simplement parce que le programme utilise avant tout un langage musical, pas celui de l'informatique. Il faut avouer que ce logiciel (dont nous les tiens la première version sous la rubrique Création du numéro 82 de Tilt), est une petite merveille

de simplicité et d'efficacité. Big Boss Plus est un petit séquenceur dédié aux musiciens soucieux de travailler leur instrument grâce au MIDI. Au menu de cette toute dernière version, l'impression des partitions en temps réel, l'affichage précis des portées à l'écran, la transposition temps réel, le travail main droite ou main gauche et surtout le prix « léger » du programme. Dans l'avenir, RNS apportera à Big Boss l'édition en pas à pas et des pistes supplémentaires.

Dans un tout autre domaine, RNS innove encore plus. Le logiciel Jam, qui sera sans doute disponible lorsque vous lirez cet article, est un soft de création musicale qui intéressera tous les musiciens qui n'ont pas de temps à perdre, et surtout pas envie de se plonger dans la composition

MIDI complexe. Le créateur choisit un rythme parmi diverses séquences importées des disquettes MIDI File (des bibliothèques de partitions) ou puisées dans la mémoire de la disquette. Ensuite, il ajoute basse, cuivre, piano, etc., mais sans jamais avoir à composer une mélodie au clavier d'un synthé. Pour les accords, par exemple, il choisit juste un enchaînement, une mesure de do mineur, puis un fa majeur. Pour la basse, c'est l'ordinateur qui fera coller sa ligne mélodique au rythme et aux accords choisis. Plusieurs opérations permettent ensuite de jongler avec le feeling du morceau. Par exemple, vous pouvez modifier votre ligne de basse en décidant qu'elle devra jouer en même temps que la grosse caisse de la batterie ou, au contraire, partout où ne se trouve pas de guitare. C'est un mode de création intelligent, subtil et accessible aux novices.

Il permet en fait au débutant d'assimiler les principes de base de l'arrangement. Jam est un soft qui séduira beaucoup de monde (il devrait être vendu à moins de 500 francs). Nous le testerons en profondeur dès sa sortie. RNS prévoit, de même, une version PC modulaire, à peine plus de 1 500 F. Un nouveau produit, Midia, s'attelle à l'apprentissage de la norme MIDI. Une très bonne initiative, à petit prix (à encontre l'entre 500 et 800 francs). Enfin, Feeling Partner est un outil destiné aux amateurs de séquenceurs. C'est un arrangeur qui possède une grande variété de

Séquence 1000 est vendu avec une carte MIDI pour PC et compatible à un prix inférieur à 4000 F.



SALON DE LA MUSIQUE

séquences rythmiques et mélodiques. Ce soft créera pour vous des intros, des breaks. Il s'agit d'un musicien qui accompagnera le créateur dans tous ses délirs ! La société Saro offre elle aussi un cocktail « baisse financière/hausse de qualité » qui risque de séduire plus d'un amateur. Aux côtés du « grand » Cubase, Cubase est sans doute la solution pour de très nombreux utilisateurs de MIDI sur ST. Cette version allégée de Cubase est seulement dépourvue de quelques fonctions de pointe. Mais attention, l'essentiel des nombreuses qualités qui ont déjà assuré le succès de son père se retrouvent dans les tableaux de ce fil prodige. Un soft dont il est superflu de vanter à nouveau les mérites !

ENFIN LA MUSIQUE PLAISIR !

Enfin, sur le stand Fretless, un guitariste équipé MIDI envoie ses accords sur l'écran d'un compatible PC. Le séquenceur, Sequence 1000 version 90, est encore plus performant que son prédécesseur. Ses nouveautés, ce sont par exemple la possibilité de « splitter » un synthé directement à partir du soft (partager le clavier en deux pour utiliser deux instruments différents), de commander toutes les options de votre synthé directement à partir du programme, ou encore ce module PAO qui devrait vous permettre prochainement d'inscrire sur vos partitions un texte de chanson. En fait, Sequence 1000 affiche maintenant sur PC tous les atouts de ses concurrents sur Atari ST (manipulation souris, mode graphique fenêtré, travail

Les deux petits frères des grands de la MAO : Cubase (4), fils de Cubase (Saro) et Notator Alpha (6), seront allégés de Notator.

Après Big Boss (7), RNS travaille sur son tout dernier né, Jam (5). Une version en cours de développement était présentée au Salon.

des notes en finesse, etc.), en y incorporant des « plus » impressionnants, comme cette table de mixage où l'on manie les curseurs à la souris. Le PC s'adapte de mieux en mieux à la MAO et gagne peu à peu la confiance des utilisateurs amateurs ou professionnels. Cela est dû notamment à la qualité de programmes tels que le Sequence 1000, mais aussi à la baisse sen-

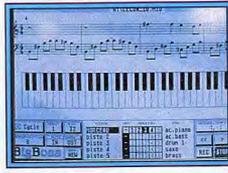
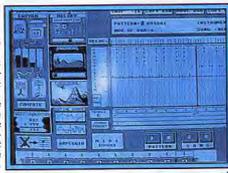
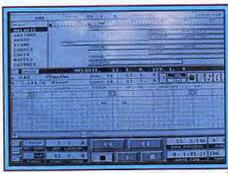
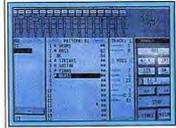
sible du prix des interfaces MIDI (de 990 à 2390 francs). Sur le Salon, le stand Korg (un très important constructeur d'orgues, synthés...) offrait cette année des stands MIDI sur PC, grâce à la Sequence 1000. Fretless nous annonçait, de même, ses prochaines journées de démonstration à la FNAC, ou encore les importants contrats qu'il obtient dans toute l'Europe, sa distribu-

tion par Tandy, son travail avec Roland, un gros de la musique, là encore. Même évolution du PC que celle que l'on connaît bien à Tilt dans le domaine du jeu. « C'est le loisir qui prime. Beaucoup de gens possèdent à la maison un petit clavier, un PC. On leur offre alors la possibilité de faire de la MAO, pour moins de 4000 francs, le prix d'un Cubase sur ST » ; ainsi parle la société Fretless, de plus en plus résolue à équilibrer les plaisirs de la MAO entre PC et ST... Voici donc l'ambiance de ce Salon 90, ce microcosme MAO qui affiche bonne humeur et créativité. Entendez les concepteurs de MPI reconnaître très sincèrement les qualités du futur hit de RNS, ou encore lire sur le visage des responsables de Fretless l'assurance que, l'année prochaine, les stands compatibles PC seront sans doute aussi « volumineux » que les stands ST, voilà qui est bon signe.

Subtil mélange d'entraide et de combativité, le tout pour une seule cause, l'évolution de la MAO grand public, il y a de quoi se réjouir pour le futur de la musique micro. Aujourd'hui, la MAO est entre de bonnes mains ! Olivier Hautefeuille

Contacts
Saro : 43 57 50 52
RNS : (0) 76 40 52 70
Numera : 45 97 17 56
Fretless : 42 46 28 03
Notes Onnet : (1) 68 35 46 17
MPI : 39 90 05 04

Le coin des éducateurs. Répétition (1), ce qui se fait de mieux pour travailler l'interprétation, Feeling Partner (2), un arrangeur aux larges séquences rythmiques et mélodiques dans votre Atari ST et le tout nouveau produit, Miths (3), ou la MIDI facile...



La micro pour tous

Sur les centaines de salons et expositions ayant lieu chaque année en France, un seul est consacré à la micro personnelle : le Salon de la micro. Si vous êtes un passionné, il ne faut à aucun prix le manquer. Le prochain ne se déroulera que dans un an ! Vous savez ce qui vous reste à faire : entre le 26 et le 29 octobre, tous à la Villette !

Certains vieillards se souviennent des Sicob d'antan et de leur ambiance enfumée, avec ses milliers de visiteurs s'exaltant sur les dernières machines et le dernier jeu en deux couleurs, tous en recherchant un moyen économique d'ajouter 16 Ko à leur micro. Le Sicob a grandi, s'est embourgeoisé, a commencé par interdire l'entrée aux jeunes, pour finir par ne plus intéresser que les cadres supérieurs chargés d'équiper leur entreprise.

Pendant quelques années, ce fut la grande La micro personnelle, délaissée par les organisateurs, n'avait plus aucun salon qui lui soit consacré. C'est alors que Montbault, encouragé par la réussite de ses manifestations en Angleterre, décida de créer un salon populaire en France. Le Salon de la micro, tel est son nom, eut lieu, pour la première fois, l'an dernier. Le succès fut tel que l'expérience est de nouveau tentée cette année, mais avec plus de moyens. Le lieu change : on passe de la porte de Champerret à la porte de la Villette. L'Espace Nord-La Villette, beaucoup plus grand, peut recevoir plus d'exposants et plus de visiteurs.

Ainsi, n'hésitez pas, venez en masse, montrez à ceux qui ont confié la micro pour les pros que vous êtes là et que vous représentez en poids important ! Vous ne le regretterez pas, il y aura beaucoup à voir ! Les exposants sont nombreux au rendez-vous : même papy IBM a réservé un stand pour exposer son PS/2 ! Vous pouvez aussi y contempler - entre autres - la Megadrive Sega et la déjà mythique Neo-Geo. Il y a aussi les éditeurs de jeux avec leurs dernières nouveautés et les vendeurs avec leurs bonnes affaires. Et puis il y a Tilt, qui organise le Championnat européen de jeux vidéo ! La finale française aura

lieu le samedi 27 octobre, dans l'après-midi, et la finale internationale le lendemain à la même heure et au même endroit. Il reste peu de temps, mais ceux qui ont passé les premières épreuves peuvent s'entraîner. Voici la liste des jeux qui serviront aux éliminatoires : Simulacra, de Microsoft, sur Atari ST ; Turricom, de Rainbow Arts, sur Amiga 500 ; Turricom, de Rainbow Arts, sur Amstrad 6128 ; Chase HQ, de Talto, sur Sega 8 bits ; Life Force, de Konami, sur Nintendo 8 bits. Le salon a lieu à l'espace Nord-La Villette - on l'appelle aussi la Grande Halle - (métro

Porte de Pantin) - du vendredi 26 au lundi 29 octobre. C'est ouvert de 9 heures à 19 heures, sauf le jeudi où le salon ne débute qu'à 10 heures et le dimanche où on vous mettra à la porte dès 17 heures. On vous y attend de pied ferme. Toute l'équipe de Tilt sera sur place pour vous accueillir, répondre à vos questions sur les jeux et les machines... et manier le joystick !



Au cœur des jeux Nintendo

Alors que l'on trouve une abondante littérature sur les jeux Nintendo au Japon aux Etats-Unis, Au cœur des jeux Nintendo est le premier ouvrage publié en France sur ce sujet. Si j'utilise le mot ouvrage, c'est que ce bouquin est écrit dans un style assez académique. Chaque jeu abordé fait l'objet d'une longue analyse, aussi compétente qu'enthousiaste. De plus, chaque jeu se voit attribuer une cote de violence sans compter le chapitre pédagogique destiné aux parents. Les exposants sont nombreux au rendez-vous : même papy IBM a réservé un stand pour exposer son PS/2 ! Vous pouvez aussi y contempler - entre autres - la Megadrive Sega et la déjà mythique Neo-Geo. Il y a aussi les éditeurs de jeux avec leurs dernières nouveautés et les vendeurs avec leurs bonnes affaires. Et puis il y a Tilt, qui organise le Championnat européen de jeux vidéo ! La finale française aura

lieu le samedi 27 octobre, dans l'après-midi, et la finale internationale le lendemain à la même heure et au même endroit. Il reste peu de temps, mais ceux qui ont passé les premières épreuves peuvent s'entraîner. Voici la liste des jeux qui serviront aux éliminatoires : Simulacra, de Microsoft, sur Atari ST ; Turricom, de Rainbow Arts, sur Amiga 500 ; Turricom, de Rainbow Arts, sur Amstrad 6128 ; Chase HQ, de Talto, sur Sega 8 bits ; Life Force, de Konami, sur Nintendo 8 bits. Le salon a lieu à l'espace Nord-La Villette - on l'appelle aussi la Grande Halle - (métro Porte de Pantin) - du vendredi 26 au lundi 29 octobre. C'est ouvert de 9 heures à 19 heures, sauf le jeudi où le salon ne débute qu'à 10 heures et le dimanche où on vous mettra à la porte dès 17 heures. On vous y attend de pied ferme. Toute l'équipe de Tilt sera sur place pour vous accueillir, répondre à vos questions sur les jeux et les machines... et manier le joystick !



LES PÉRIPIÉTIES DU CÉLÈBRE ANDROÏDE ENFIN SUR MICRO



«Adapté de la BD du même nom, RANX ne décevra pas les connaisseurs et propose aux autres de se plonger dans un univers totalement cyberpunk.»

GEN 4

Ce «trite-trite la tête» est doublé d'une partie aventure très stimulante. Un must !

MICRONNEWS

Une arcade aventure musclée, pleine de rebondissement et de baffes dans la gueule qui va charmer les petits comme les grands.

JOYSTICK



RANX par Libérateur et Tambourin © ALBIN MICHEL

UBI SOFT
8-10 rue de Vatumy
93100 MONTREUIL-SEUS-BOIS
Tél. (1) 48.57.65.52

Apple: welcome home!

Pendant de longues années, l'Apple II fut le micro personnel par excellence. Poussé par les réalités économiques, Apple fit ensuite du Macintosh une machine performante, mais chère. Mais divine surprise!... les nouveaux Mac renouent avec la tradition du micro pas cher et pour tous.



Le Mac II SI avec écran A4.

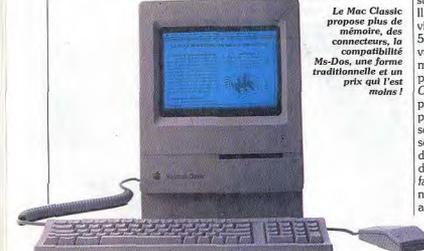
Apple est une entreprise sérieuse, nul n'en doute. Son produit phare, le Macintosh, jouit d'une réputation sans égale (et justifiée). Son prix élevé le réserve néanmoins aux plus fortunés, particuliers ou entreprises. Posséder un Mac, c'est rejoindre la confrérie informelle de « ceux qui ont le bonheur — et les moyens! — d'avoir un Mac à leur disposition ». L'adversaire principal est l'horrible PC, triste à mourir et tout juste bon pour les masses laborieuses.

Cette image de rêve inaccessible, teintée d'un désir inconscient de reconnaissance sociale, risque fort de changer du tout au tout. C'est que la meute des PC a tout envahi. Ils reviennent même instidieusement valoriser les bureaux des cadres sous la forme de portables 386 VGA avec disque dur 300 Mo, modem et toute une

ceinture de périphériques. D'autre part, ST et Amiga se sont partagé le marché de tous ceux qui ne peuvent — ou ne veulent — pas dépenser des sommes folles.

A ce double défi, Apple se devait de réagir. La réponse prend la forme d'une nouvelle série de trois Macintosh à des prix très intéressants. Examinons d'abord leurs caractéristiques.

Le Mac Classic propose plus de mémoire, des connecteurs, la compatibilité Ms-Dos, une forme traditionnelle et un prix qui l'est moins!



Mac II SI avec écran couleur 13".

rapport au Mac Plus, de pouvoir lire directement les fichiers stockés sur une disquette formatée par Ms-Dos. Une passerelle bien utile à tous ceux qui travaillent alternativement sur Compatible PC et sur Macintosh.

Le Classic existe en deux versions : avec ou sans disque dur. La version base, avec un seul lecteur et un petit Mo de RAM, même à 6 300 F, intéressera ceux qui n'ont besoin que d'un traitement de texte ou compléteront leur équipement plus tard. C'est possible. La configuration

Le Classic

On sait que le Mac Plus disparaît. C'est le Classic qui va prendre avantageusement sa place. Il conserve l'aspect habituel de la gamme, compact, avec écran intégré monochrome. Sa taille réduite et son poids (entre 7 et 8 kg) permettront à l'utilisateur nomade de le transporter, dans un sac approprié.

Le Macintosh Classic est basé sur un MC68000 à 7,8336 MHz. Il dispose d'un Mo de mémoire vive extensible à 4 Mo, de 512 ko de ROM. L'écran, on l'a vu, est monochrome et, en mode points, affiche 512 x 342 pixels. Riche en interfaces, le Classic propose, en vrac : un port ADB (Apple Desktop Bus) pour clavier, souris, trackball, scanner à main, etc., deux ports série pour imprimante ou modem, une interface pour lecteur de disquettes externe, une interface SCSI pour disque dur, scanner ou CD-ROM et une sortie audio. Le lecteur de disquettes (SuperDrive 31/2 d'une capacité de 1,4 Mo) a l'incomparable avantage, par

Le LC

Le LC est celui qui va le plus faire rêver. Ne vous précipitez pas tout de suite chez votre marchand, il ne sera en vente qu'en janvier. Oyez plutôt les caractéristiques techniques.

Le microprocesseur est un MC68020 qui accélère cette fois jusqu'à 16 MHz. La mémoire

vive, 2 Mo à l'origine, peut s'étaler jusqu'à 10 Mo. On retrouve le disque dur de disquettes et le lecteur de disquettes. Les interfaces elles aussi sont identiques à celles du Classic. S'y ajoutent cependant un port vidéo et un port d'entrée audio.

La vidéo est, en effet, le point fort du LC. Lowest Cost Color signifie d'ailleurs « la couleur au plus bas prix ». De ce point de vue, le Mac LC vous en donne pour votre argent. Tout dépend en fait du moniteur que vous choisissez, puisque choix il y a. Trois écrans au total, deux en couleurs (RVB 12" en 256 couleurs, et RVB 13" haute résolution en 16 couleurs) et un monochrome 12" en 16 niveaux de gris. Mais ils peuvent faire mieux. Si vous ajoutez à l'ensemble (en option) une mémoire vidéo de 512 ko, vous obtenez, avec les moniteurs couleur respectivement 32 000 et 256 couleurs, avec le moniteur monochrome 256 niveaux de gris. Il y en a qui vont faire grise mine! Le son n'est pas oublié. Un mi-

cro est fourni avec le LC : relié à un synthétiseur et un utilitaire de compression, il permet directement de laisser des messages vocaux. Espérons que la voix humaine aura un meilleur accueil que celui de ce pauvre Amiga! Qui va être tenté? Faisons une simple comparaison de prix! Un LC couleur offre le même coût qu'un PS/1 d'IBM. Les fanatiques du PC resteront peut-être PC, mais les amoureux indigents du Mac vont sûrement envisager sérieusement l'achat d'un LC. D'autant que son prix,

si l'on prend en compte ses capacités, est très honnête. Avec l'écran couleur 12", il coûte 16 600 F TTC.

Le Mac II Si

Extérieurement, le Mac II Si ressemble beaucoup au LC. Même boîtier séparé avec moniteur optionnel, même disque dur, même lecteur de disquettes, mêmes interfaces. Les différences, pour être cachées, n'en sont pas moins importantes. D'abord, c'est un rapide : le mi-

Mac LC avec écran couleur 12" : l'arrivée de la couleur à bon marché dans le monde Mac.



croprocesseur est un MC 68030 à 20 MHz. Ensuite, c'est un gros cerveau : doté de 2 ou 5 Mo de mémoire vive dès l'origine, il peut s'étaler jusqu'à 17 Mo. La vidéo intégrée est capable de gérer quatre moniteurs différents : les trois moniteurs du Mac LC et un moniteur pleine page (format A4) en 16 niveaux de gris. Le prix du II Si, même s'il est nettement inférieur à ce que proposait Apple jusqu'à maintenant, exige quand même pour la plupart d'entre nous un solide plan d'épargne. Près de 30 000 F TTC, sans moniteur, c'est une somme. Ce sont les utilisateurs de PAO qui sont les plus heureux. Avec un écran pleine page directement connectable, le II Si coûte seulement (il) un peu plus de 35 000 F TTC.

Et maintenant

Que va-t-il se passer maintenant? Ces arrivées chamboulent toute la gamme Apple. Trois disparitions d'abord : Mac Plus, Mac SE et Mac CX disparaissent

NOBODY IS PERFECT...



... CORRECTEUR PENTEX.

PERSONNE N'EST PARFAIT.

Pentel

Machine	Classic SD	Classic DD	II SI	
Microprocesseur	MC 68000 7,8336 MHz	MC 68000 7,8336 MHz	MC 68020 15 MHz	MC 68030 20 MHz
Vitesse	2 Mo	2 Mo	2 Mo	2 ou 5 Mo
Extensible à :	4 Mo	4 Mo	10 Mo	17 Mo
ROM	512 ko	512 ko	512 ko	512 ko
Drive	Lecteur 3 1/2 de 1,4 Mo			
Disque dur	Disque dur de 40 Mo			
Vidéo	Intégrée, monochrome, 512 x 342 pixels			
Prix indicatif	6 500 F	10 000 F	16 000 F avec moniteur 12" couleur	30 000 F sans moniteur

ou sont condamnés à disparaître très vite. On retrouve, en bas de gamme, le Classic et le SE 30. Ce dernier aura fort à faire pour survivre après l'arrivée du LC au mois de janvier. Resteront pour les bienheureux qui peuvent se le payer le Mac II SI, CI et FX.

Grâce à cette nouvelle donne, Apple espère bien augmenter ses ventes dans les entreprises. Partant du principe que de nombreux employés se sont vu attribuer des PC parce que les Macintosh étaient trop chers. Apple escompte que la baisse de ses prix, couplée à la compatibilité avec les fichiers MS-Dos, lui permettra de s'introduire massivement sur ce créneau. D'après que, parait-il, seulement 20 % des employés des grosses entreprises ont un ordinateur à disposition. Et puis il y a les étudiants, aux moyens plus limités jusqu'ici pour offrir le Mac de leurs rêves. Sans compter les nombreux utilisateurs personnels qui, pour des raisons financières, se sont tournés d'abord vers Atari ou Amiga.

Une partie d'entre eux sera sensible au chant des sirènes macintoshiennes. Les objectifs sont même précisés. D'après Apple, 100 000 Mac ont été vendus entre octobre 1989 et octobre 1990. Les prévisions de vente pour les douze prochains mois sont de 150 000, soit une progression de 50 %. Une paille ! Apple gagnera-t-il ce pari ? Nul ne peut l'affirmer avec certitude, mais les chances de réussite sont bonnes, l'accueil des privilégiés qui ont vu les machines en avant-première le confirme largement.

J'imagine cependant la tête des hésitants par nature : « Oh, non ! Moi qui m'étais presque décidé pour un PC, voilà que tout est

remis en question ! » Il est vrai qu'avec la compatibilité fichiers dès le début de gamme, l'un des verrous de la communication saute. Pour la bureautique, il est incontestable que les nouveaux Mac sont bien adaptés.

Apple expo Le calme avant la tempête

Apple Expo aura été cette année un salon où chacun est resté sur ses positions dans l'attente de l'arrivée des nouveaux Macintosh.

L'Apple expo cuvée 1990 avait un goût de transition. Les exposants étaient nombreux mais ne présentaient que le plus souvent que de nouvelles versions de pro-

grammes. Pour le joueur, il n'en reste pas moins que le PC est mieux armé, sans parler des Amiga et des ST qui ne se placent pas dans la même catégorie. Peu de jeux sur Mac. Et la plupart sont « intellectuels », comme *Sim City* ! Les jeux d'action sont rares. Mais, avec l'arrivée de la couleur à un prix acceptable, il est probable que les éditeurs de jeux vont se pencher sur la conversion pour Mac. Pas de précipitation, le temps que les choses se mettent en place, il se passera bien encore une année. Si, alors, Apple réussit son entrée massive dans le grand public, peut-être assistera-t-on de nouveau au même phénomène qu'avec les PC. Le Mac devient-rait alors vraiment une machine « domestique », un adjectif officiellement récusé par Apple. Officiellement seulement !
Jean-Loup Renault

ENFIN DES SOFTS BON MARCHÉ SUR MAC !

Certains, pourtant, ont devancé l'annonce d'Apple. Ainsi, Winsoft, une entreprise spécialisée dans les systèmes multilingues (80 % de son chiffre d'affaires à l'export) présentait une très intéressante gamme Light. Composée d'un traitement de texte (*Wintype Light*), d'une gestion de fichiers (*Winfile Light*), d'un gestionnaire d'idées (*Winview Light*) et enfin d'un logiciel d'apprentissage de la frappe (*Wintype Light*).

Cette gamme est avant tout intéressante par son prix, inférieur à 900 F pour chaque soft. Mais elle séduit également par ses potentialités : chaque logiciel est en effet le calque de son équivalent dans la gamme « pro » auquel on a uniquement retiré l'aspect multilingue et la gestion multioctets. Ainsi, *Winfile Light* intègre-t-il toutes les fonctions dont a besoin un utilisateur « normal » : correcteur orthographique, censure, éditeur de tableaux, mailing, recherche à différents niveaux. Pour 2 500 F (soit le prix de word seul), il sera possible d'acquiescer les quatre logiciels.

ADN First, une gestion de fichiers novatrice ne risque pas non plus de vous ruiner. Présentée dans un stand surréaliste inspiré d'un tableau de Magritte, elle ne coûte que 600 F. Une version plus complexe, permettant la programmation, est également disponible au prix de 1 490 F ce qui reste raisonnable, compte tenu des possibilités du soft. Les Personal Laser Writer, enfin visibles, devraient également séduire les particuliers par leur prix enfin « raisonnable » (12 900 F hors taxes pour le plus petit modèle).

DES IMAGES DE RÉVE

Hypercard refait surface : la version 2.0 propose un nombre impressionnant d'innovations et d'améliorations qui pourront l'imposer en tant que langage de dé-

veloppement à part entière. En matière de disque dur, 45 Mo devient un strict minimum (on en trouve désormais à partir de 3 500 F), alors que les grandes capacités (plus de 100 Mo), confirment leur présence, au travers d'un CD-ROM de plus en plus absent. Côté graphisme, le 24 bits (16 millions de couleurs en simultané) devient la norme en matière de reproduction de photos. Les cartes de digitalisation, incluant de plus en plus souvent des fonctions ultra-puissantes de compression de données, se développent mais restent à un prix trop élevé pour le graphiste amateur. Dans un an ou deux peut-être...

Electronic Arts confirme sa pré-

sence dans le monde Macintosh. Après Studio 8, un excellent programme de dessin, voici *Studio 32* qui gère les cartes 24 et 32 bits, et propose de nouvelles fonctions (sphérisation, anti-aliasing, outils de retouche d'images...). Dormance que le prix n'ait rien à voir avec *Deluxe Paint* (6 490 F pour *Studio 32* et 4 950 F pour *Studio 8*). Cependant, l'événement en matière de D.A.O. (C.A.O.) reste l'arrivée de *Renderman* sur Macintosh. Cette sorte de *Poscript* de l'image permet d'obtenir une qualité impressionnante dans le rendu des objets 3D. Mais, une fois encore, il faudra se contenter de rêver (270 000 F avec le logiciel 3D Turbo Plus !).

Olivier Scarpas

Twist 2

Twist est un *switcher* : il permet de charger jusqu'à 14 programmes simultanément dans la mémoire de votre Atari ST. Bien évidemment, ne prend tout son sens qu'avec des configurations mémoires importants (1 Mo minimum, 2 ou 4 Mo recommandées). Les programmes ainsi chargés ne fonctionnent pas en multitaclé : seul le logiciel actif s'exécute. Mais il devient très facile de passer instantanément d'un programme à l'autre, avec éventuellement transfert de données, et de retrouver son programme exactement dans l'état où on l'avait quitté. Ainsi il est aisé de travailler sur un programme de PAO, conjointement à un traitement de texte et à un logiciel de DAO.

ST PRATIQUE

Twist 2 fonctionne sur toute la gamme ST, et dans les trois résolutions. On peut même faire cohabiter des programmes tournant en basse et moyenne résolution. En revanche, couleur et monochrome s'excluent mutuellement. Le programme est fourni en deux versions selon qu'elle accepte ou non les accès de bureau. L'installation d'un soft permet de définir le type de programme (PRG, APP, TOS, TTP), avec ou sans paramètres ainsi que la place à lui attribuer. Une fois les différents programmes installés, vous pouvez sauvegarder l'ensemble des

opérations sous forme d'une liasse pour automatiser l'installation. Chaque programme dispose sur le bureau de *Twist* d'une icône et d'une fenêtre qu'avec des configurations mémoires importants (1 Mo minimum, 2 ou 4 Mo recommandées). Les programmes ainsi chargés ne fonctionnent pas en multitaclé : seul le logiciel actif s'exécute. Mais il devient très facile de passer instantanément d'un programme à l'autre, avec éventuellement transfert de données, et de retrouver son programme exactement dans l'état où on l'avait quitté. Ainsi il est aisé de travailler sur un programme de PAO, conjointement à un traitement de texte et à un logiciel de DAO.

Fenêtre d'installation de Twist.

(formatage, copie, effacement avec tulation de jokers). Plus de risque donc de se retrouver dans l'impossibilité de sauvegarder une longue session de travail par manque de place sur le disque. *Twist* offre aussi d'autres facilités comme le disque virtuel ou le spooler d'impression. Un excellent utilitaire pour ceux qui disposent d'une mémoire étendue (disquette Upgrade, Atari ST 1 Mo minimum. Prix : E).

Jacques Harbonn

DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour après jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténèbres du labyrinthe vous combattez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000*.

* même si vous ne délivrez pas la princesse vous pouvez gagner grâce à votre cagnotte.

GAGNEZ UN AMIGA 2000, UNE CONSOLE ATARI LYNX ET DES CENTAINES DE LOGICIELS...



36-15
CODE
ZELDA

JEU DE RÔLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez ce bon : 36 15 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris

Nom _____ Prénom _____

Age _____ Adresse _____

TJ 82

PS/1 IBM, un carton!

La conception du PS/1 est partie d'une idée a priori simple. Une machine dans un seul carton, facile à installer, avec laquelle on peut travailler tout de suite. Ces trois objectifs semblent être atteints. Est-ce que pour autant n'importe qui pourra l'utiliser facilement? Mais tout d'abord, qu'y a-t-il dans ce fameux carton unique?

La partie hardware

L'unité centrale est d'un petit format, surtout en largeur. Le panneau avant se retire et découvre l'emplacement de 2 lecteurs 3" 1/2 ou un lecteur plus un disque dur du même format. Cette petite taille s'explique par le fait que l'unité centrale n'inclut pas de connecteur (slot) permettant d'ajouter les fameuses cartes qui ont fait le succès des PC, et que l'alimentation se situe dans le moniteur. Cette formule fortement critiquée lorsqu'Amstrad l'inagura, présente en effet l'inconvénient de vous obliger à utiliser le moniteur défilé et peut poser un problème si vous desirez passer du moniteur monochrome au moniteur couleur: vous reprendra-t-on l'ancien? Le moniteur est assez imposant et il faut tout faire pour que la machine sur laquelle il se pose et ne peut pas pivoter latéralement (il faut déplacer la machine avec le moniteur ou le poser à côté, ce pour quoi il n'est pas véritablement pas fait). D'autre part, l'écran de bonne qualité est un 12", ce qui est un peu petit à mon goût (aucun autre moniteur n'est prévu actuellement). Deux gros câbles, pas très esthétiques, relient le moniteur à l'unité centrale. Un seul câble d'alimentation secteur connecté au moniteur est ainsi nécessaire. Toujours sur le moniteur, trois interrupteurs permettent de régler la lu-



Le PS/1, son écran de présentation et le logiciel works.

minosité, le contraste et le volume sonore (ce n'est pas du luxe étant donné la qualité du son sur PC). Une prise casque permet même d'épargner les voisins. Malheureusement, le son «naturel» du PC génère un bruit de fond assez désagréable pour mes oreilles sensibles et la prise casque est un peu trop près de la frotte de volume. Certains jacks un peu gros rendent plus difficile le réglage du volume. L'unité centrale est très, très facile à ouvrir: avec deux doigts et sans outil! A l'intérieur, une car-



L'arrière du PS/1 et les connecteurs externes.

La fièvre a monté lors de la sortie du «petit» PS/1. Mais ce qui est peu cher pour l'IBM n'est pas forcément le meilleur marché. Sera-ce suffisant pour écraser la concurrence?

me un lecteur, mais en mémoire vive). La partie vidéo est à la norme VGA: 640 x 480 en 256 couleurs, sans clignotement. L'interface parallèle (Centronics), le connecteur de clavier et celui de la souris (à l'arrière) sont directement sur la carte. Une petite carte avec sortie RS232 se superpose à l'arrière. Vous pouvez y connecter le modem LIGHT MODEM de la société COM1, dont je ne vous dirai rien car je ne l'ai pas vu (ni chez IBM, ni chez Darty, ni à la FNAC...). Les ajouts de lecteurs ou de la carte audio/manette ou audio/manette/MIDI, interne sont à la portée de n'importe qui. J'aurais aimé pouvoir écouter le module audio optionnel. Il était malheureusement indisponible lui aussi. Ce module s'insère dans la portée de n'importe qui d'utiliser des sons digitalisés et de connecter le PS/1 à un (des) synthétiseur (s) muni de connecteurs MIDI. Le même module permettra de connecter une (ou deux) manette(s) de jeu.

L'ajout d'un lecteur 5"1/4 paraît tout aussi facile (mais je ne l'ai pas testé). Il s'agit d'un boîtier de la taille de l'unité centrale sous celle-ci. Les branchements s'effectuent par l'intermédiaire d'une ouverture à l'intérieur (pas de câbles externes). On a le choix, pour le même prix, entre un lecteur de disquettes simple densité (360 ko) et un lecteur de disquettes haute densité (1.2 Mo). Je ne vois pas ce qui pourrait inciter les gens à choisir un lecteur 360 ko alors que les lecteurs 1.2 Mo sont censés lire et écrire des disquettes 360 ko. De même, l'extension s'insère sur l'unité centrale après avoir dévissé le capot. Cette extension permet d'insérer deux cartes de format AT de 28 centimètres et une carte de 24 centimètres.

Le clavier 102 touches de type AT m'a paru très agréable. Les touches émettent un léger clic

GEISHA

Tom Hawk

Entente de soustraire la fascinante Eve des griffes du pervers Napadami dans un Tokyo insolite et déroutant où le libertinage s'allie au raffinement oriental. Muni de l'hypermed, goûtez des expériences uniques et vivez sans contrainte de délicieux épisodes qui vous laisseront un goût d'interdit...

AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC.

Disponible le 1er novembre

Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à: CVS
Parc Héritière de Meudon - Immeuble Le Gallée - 5 rue Jeanne Bracromier - 92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX

qui permet de sentir si la touche à été enfoncée correctement. La souris est en fait actuellement disponible, assez grosse, mais pas désagréable du tout à utiliser.

La version PS/1 SD inclut un seul lecteur de 3 1/2". S'il est souvent possible de travailler avec un seul lecteur, un deuxième est fortement conseillé pour travailler sérieusement (à défaut d'un disque dur). Cela permet de mettre le programmeur sur un lecteur, les données sur un autre. Sinon, vous devez souvent mettre les deux sur la même disquette. L'inconvénient est que si un jour vous désirez acheter un disque dur, il vous faudra retirer le deuxième lecteur devenu inutile (le disque dur s'enfiche à sa place).

La version PS/1 HD possède d'origine le disque dur et l'extension mémoire. Le disque dur a une capacité de 30 Mo (ce n'est pas énorme mais ça suffit pour pas mal d'entre nous) et à un temps d'accès annoncé de 19 ms (pas mal) et l'extension mémoire.

La partie logicielle

Au lancement de la machine, un écran de présentation apparaît. Quatre jolis dessins vous proposent, le choix entre un didacticiel (système ou works), le lancement de works, le lancement de vos logiciels ou le Dos IBM. Le didacticiel, appelé « Informations » se manipule facilement à la souris ou bien au clavier. Il ne se pose pas de gros problème, hormis le fait que la touche de la machine « Page/Scroll » ne s'appelle pas comme cela sur le clavier. Il est quand même à noter que le didacticiel de works est fourni avec un logiciel.

L'écran « Vos Logiciels » permet de lancer facilement à la souris (ou au clavier) tout ce qui est lançable. On se déplace dans les dossiers représentés graphiquement et seuls les programmes (et les fichiers Batch) apparaissent. Il vous suffit alors de cliquer sur un des noms pour exécuter le programme correspondant. La seule originalité, le graphisme mis à part est que l'on peut faire apparaître les programmes à lancer dans le répertoire principal en évitant une recherche dans les répertoires (un fichier batch est créé automatiquement dans ce répertoire).

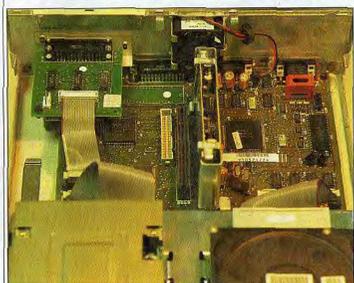
L'option Dos IBM vous propose dans le Shell du Dos 4.01 (la dernière actuellement disponible). Il s'agit d'un gestionnaire de programmes qui vous assiste dans l'utilisation du Dos. Ont été ajoutés aux facilités d'origine la copie de disquette, une copie de fichier (pour ceux qui n'ont qu'un lecteur, car le module de

guration du système et le lancement du Basic (qui n'est pas en ROM) à tout hasard je fais remarquer que le basic est livré sans la documentation. Est ce qui concerne le Dos, le guide d'utilisation aborde le sujet, dit-sons assez succinctement. Une partie du Dos est stockée en mémoire morte ce qui permet de le

tains cas, en revanche cela peut éviter d'avoir à changer de disquette (pour recharger COMMAND.COM par exemple) et la machine peut démarrer sans disquette (Le Dos n'est pas entièrement en ROM). Quant à works, j'ai gardé le meilleur pour la fin, c'est un fantastique programme dit intégré : traitement de texte, tableur, gestion de fichier et module de communication. Works est livré avec la doc, mais sans les disquettes (sur disque dur). Si vous désirez un set complet de ce chef d'œuvre, écrivez au journal, je me ferai un plaisir de vous de le mitonner et on vous l'enverra par courrier. Les prix que je vous donne semblent encore un peu cher. Mais compte tenu de la qualité du matériel, de la présence de works, de la fameuse « compatibilité » et surtout des trois lettres qui font la pluie et le beau temps, le PS/1 peut bien provoquer une petite tempête dans le domaine de la micro. F.D.

Y'en a marre

Y'en a marre du discours qui consiste à dire que si votre machine est déjà installée, toute sera facile pour vous. « Cinq minutes et vous êtes dans le coup » est un bon coup (coût ?) publicitaire, mais les problèmes surviennent rarement dans les cinq premières minutes. Evidemment, il est plus agréable de démarrer tout de suite. Mais le fait de ne pas installer soi même les programmes (et ne pas pouvoir le faire) vous éloigne des problèmes que vous pourriez rencontrer plus tard. On ne vous apprend pas à gérer votre disque dur et un disque dur ne se gère pas comme des disquettes, il faut s'organiser (même sur Mccintosh). La difficulté de l'utilisation d'un ordinateur ne réside pas dans l'apprentissage des quelques touches de démarrage : un enfant qui ne sait pas lire arrive à lancer des programmes (même sur Compatible PC). De toute façon, ce ne sont pas les quatre images que vous propose la nouvelle machine IBM et les didacticiels système et works (aussi bien faits soient-ils), ainsi que le « lanceur de programme » joliment dessiné qui régleront tous vos problèmes. F.D.



L'intérieur du PS/1 d'IBM : une simplicité inhabituelle.

gestion de fichier nécessite deux lecteurs de disquettes), la personnalisation du système (qui permet de choisir les options de démarrage : à partir de la ROM ou à partir d'un lecteur), la confi-

charger plus rapidement. Contrairement à ce que j'ai pu lire ailleurs, ceci ne libère pas pour autant de la place en mémoire car Dos se charge en mémoire vive pour être exécuté, dans cer-

Curriculum Vitae

	PS/1 SD	PS/1 HD
Processeur: Intel 80286, 10 Mhz	.	.
Mémoire vive: 512 Ko	.	.
+ 512 Ko	1.300 F	.
Clavier: 102 touches	.	.
Souris: IBM	.	.
Disque dur: 30 Mo	4.500 F	.
Lecteur interne: 3 1/2 1,4 Mo	.	.
3 1/2 supplémentaire	1.300 F	impossible
Modem: (V23 sur série)	.	.
Softs: Dos: 4.01	.	.
Programmes: Works 2	.	.
Emulateur minitel	.	.
Total		
(sans les options) avec		
Moniteur VGA 12" : monochrome	9.200 F	14.200 F
couleur	12.500 F	17.000 F
OPTIONS		
Lecteur 5 1/4 externe: 360 Ko	1.500 F	
1,2 Mo	1.500 F	
Extension: 3 connecteurs	1.500 F	
Adaptateurs: Midi/transette/audio	1.800 F	
Auto/1 manette	1.230 F	
Prix FNAC Montparnasse 21/9/1990, comprenant un an de maintenance sur site (M.S.I.)		

On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD!



Nouvelle console de jeux Amstrad

Elle est d'enfer

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta tête. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle!

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



990^FTTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche.



CES de Londres Le show est froid



La fameuse console Commodore ne sera pas commercialisée en France.

Nos envoyés spéciaux au CES de Londres ont dû se rendre à l'évidence. Le Consumer Entertainment Show a été moins palpitant que les Personal Computer Show des années précédentes. Est-ce l'illustration d'un malaise qui affecte le marché de la micro ? Ce malaise se nomme console et le score du combat tombera à Noël.

« Un petit show triste et très décevant ! » Voilà qui résume bien la pensée de tous les professionnels du milieu auxquels nous avons demandé leurs impressions sur ce rendez-vous comme à l'accoutumée. Décevant, le show ? Oui, malgré la présence de la plupart des éditeurs. Beaucoup n'avaient certes cet air en grande partie dû à l'absence de la partie professionnelle et semi-professionnelle habituellement présente lors des précédentes manifestations (PCS et PCW).

Triste show ? Oui, du moins, pendant les deux premiers jours, réservés exclusivement aux professionnels. Pas beaucoup de stands à voir, les visiteurs sont peu nombreux, l'ambiance s'en ressent forcément. Les deux dernières journées étaient ouvertes au public et là, on peut parler de succès tant l'affluence était impressionnante. Des milliers de personnes ont patiemment attendu (pendant quatre heures !) leur tour devant East's Court



Le CES attire surtout un public de passionnés.

dans les couleurs du show soit dans les suites d'hôtels avoisinantes. Le show n'a donc pas comme la sanction fatale pour un salon, celle d'être boudé par les professionnels. La déception vient surtout du manque de nouveautés que l'on est en droit d'attendre dans ce genre de manifestation. Chez Commodore, la présence du CDTV ne surprend plus personne. On nous avait annoncé sa sortie pour le mois de septembre, lors du CES de Chicago, elle vient d'être repoussée au printemps 1991 ! Raison invoquée : les softs ne sont pas prêts. Ça promet ! En revanche, le public s'est penché avec intérêt sur la nouvelle console : un

C 64, sans clavier, doté d'un port cartouche et de deux ports joystick. À noter que les cartouches de la nouvelle machine sont entièrement compatibles avec le C 64 qui, comme chacun sait, est équipé d'un port cartouche. Commodore France n'a pas l'intention de commercialiser cette console dans notre pays. Mais que les possesseurs de C 64 se rassurent des éditeurs tels que Disc Company ont l'intention de mettre en vente quelques titres sur cartouche.

Sur le stand Amstrad, les CPC 464 plus, CPC 6128 plus et la GX 4000 sont mis en vedette. Amstrad continue donc sa campagne de promotion pour sa nouvelle gamme et espère prendre une part intéressante du marché, surtout en France où la marque est particulièrement bien implantée.

Les données sont différentes pour Nintendo dont le stand fait pitié en comparaison avec le village Nintendo du CES de Chicago. Le géant japonais tente maintenant d'affermir sa présence en Europe qu'on peut qualifier de limitée quand on connaît le succès qu'il connaît au États-Unis. Moins bien implanté que Sega, son concurrent direct, Nintendo sort le grand jeu (pubs TV, etc.) pour renverser la tendance. Sega, de son côté, est en train de prendre de sérieuses options sur les ventes de fin d'année avec la *Megadrive* qui a séduit le public.

Les consoles 16 bits du stand Virgin ont été prises d'assaut ! Décidément, Noël 1991 sera le théâtre d'un double combat : consoles/console et ordinateurs/console ! Peu de nouveaux softs chez les éditeurs. Visiblement ces derniers ne désirent plus utiliser les shows comme tremplin médiatique pour lancer leurs nouveautés. La presse est généralement arrosée d'informations tout le long de l'année. Les shows n'ont donc plus beaucoup d'importance de ce point de vue. Beaucoup d'éditeurs ont, en revanche, qu'ils y font de bonnes affaires (signature de contrats, détection de nouveaux jeux présentés par des programmeurs, etc.). Rassurez-vous, nous avons rapporté des choses intéressantes que nous présentons sous la rubrique Avant-premières de ce même numéro.

Dany Boalouck

NOUVEAU! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER!



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, écâte-toi comme un feu feu les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc... L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme spectaculaire (32 couleurs parmi une palette de

4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 5 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 5 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
**2990^F TTC*
COMPLÉT**



Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____ Tél : _____
 Ville : _____ Code postal : _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

Parking assuré Citizen 124 D

Tout le monde connaît la Citizen 120D, une imprimante 9 aigüilles dont le succès est dû à un prix de vente assez bas. La nouvelle 24 aigüilles de Citizen, nommée 124D, connaîtra-t-elle le même succès malgré un prix de lancement frisant les 4 000 F ?

La première chose qui m'a frappé lorsque j'ai emporté la Citizen 124D, c'est son poids. Elle est très légère (il faut dire que j'ai une Nec qui pèse une tonne). Lorsqu'on la sort de la boîte, l'impression de légèreté est accentuée par un « lock » plastique assez affirmé mais elle n'est pas non plus vraiment moche. A tout hasard, je l'ai laissée allumée pendant une semaine et utilisée intensivement sans problème apparent. Je n'ai pas pu l'utiliser la nuit, car elle est très bruyante. Quelques petits tests pour constater la qualité d'impression. Ce n'est pas la qualité laser mais c'est assez acceptable pour la plupart des travaux. J'ai pu refaire facilement les exemples d'« Impression sans dépression » effectués sur NEC P6 dans le numéro 82 de Tilt, y compris l'impression graphique en 360 x 360 points par pouce.

La lettre témoin ci-jointe, bien que réduite faute de place, devrait vous donner une idée de ses possibilités. On y trouve les trois polices : Draft, Roman et Courier et quelques « effets », des caractères semi-graphiques pour le cadre du tableau ainsi qu'un graphique linéaire. Le problème est de trouver le bon driver (pilote) d'imprimante associé au programme. Cette imprimante étant récente, faute de driver spécifique, j'ai utilisé celui de l'Epson LQ 850 avec laquelle elle est compatible. On ne peut pas utiliser toutes ses possibilités (pas de caractères inverse par exemple). Mais l'émulation Epson est plus intéressante que le mode IBM aussi disponible. Il faut donc régler les switches (commutateurs) de l'imprimante sur l'émulation Epson et pour avoir les accents (et les caractères

semi-graphiques), sur le mode Graphics (et non pas Italic). On a alors quasiment tous les caractères IBM, avec les avantages du mode Epson. Remarquons au passage que les switches sont assez accessibles (en tout cas en parallèle). Cette imprimante connectable en parallèle, peut, en option, être connectée en série grâce à un boîtier supplémentaire qui vient s'insérer sans qu'il soit besoin de la démonter. Dans les deux cas, le câble passe sur le côté, et non pas à l'arrière, ce qui évite de mélanger le papier avec le câble, en papier continu. D'origine, cette imprimante peut utiliser du papier continu (à picots) et des feuilles libres. Un système de parking gare automatiquement le papier pendant que l'on utilise une feuille. La feuille se positionne automatiquement en haut de page. Tous ceux qui, comme moi, ont des difficultés à mettre

Comme nous l'avons annoncé dans notre numéro 82, nous vous avons concocté une sélection de toutes les imprimantes pour tous les budgets. Mais le foisonnement de l'information, ce mois-ci, nous oblige à repousser la parution de cet article au numéro de décembre.

le papier continu dans ces sacrés picots apprécieront. Le papier continu peut aussi être positionné automatiquement en début de page, ce qui permet de ne pas perdre une feuille à chaque fois que l'on découpe le papier (au prix où sont les arbres !). Cette imprimante est de bonne qualité. Ses facultés de positionnement sont un bon atout. Le prix annoncé (4 000 F environ), s'il est réellement appliqué, donne à réfléchir par rapport à certaines concurrentes de la même gamme. Alors... vendeurs, à vos rabais !

François Dupin

Impression	Matricielle 24 aigüilles
Vitesse	De 144 à 40 cps (vitesse inverse de la qualité)
Mémoire tampon	8 kb (32 kb option)
Emulation	Epson LQ, IBM, NEC (en partie)
Fontes	Draft, Times Roman (LQ), Courier (LQ)
Graphique	Jusqu'à 360 x 360 ppp
Interfaces	Centronics Parallèle (standard), RS232C série (en option, prix n.c.)
Papier	Feuille à feuille et continu (avec parking)
Prix officiel	3 850 F

Les meilleurs jeux sur micro-ordinateur

Ce livre présente les meilleurs jeux sur micro-ordinateur. Une telle sélection, rassure-vous chers lecteurs, est forcément subjective, ne vous étonnez donc pas de ne pas trouver le programme qui hante vos nuits depuis plusieurs mois. Le livre propose une centaine de programmes parmi lesquels Arctique, B&B, Le Manoir de Mortevielle, Powerdome ou Populus. Les logiciels sont commentés et accompagnés d'un ensemble de notes liées aux graphismes, animations, intérêt, ou bruitage (ça vous rappelle un

célèbre magazine n'est-ce pas ?). La subjectivité d'une telle sélection ne peut cependant excuser la présence déplacée de programmes tels que Flying Shark ou North & South. Ce genre de titre retire en effet beaucoup de crédibilité au livre, d'autant plus que de petites merveilles telles que Typhoon Thompson ne sont pas mentionnées. L'intérêt du livre ne réside donc pas dans la sélection mais plutôt dans le vaste panorama qu'il propose aux nouveaux venus dans le monde de la micro ludique. Néanmoins la présence en fin de livre d'un très grand nombre de cheat codes, concernant l'essentiel des jeux de la sélection, intéressera des utilisateurs aguerris. Un livre pas vraiment indispensable (édité par Marabout, édité de J.-P. Lovinfosse). Eric Cabilia

Objet: Test CITIZEN 124D

Cher lecteur,

Voici un petit courrier témoin pour que tu puisses constater par toi-même des qualités de cette imprimante. Ce test a été effectué avec Word 5 sur PC, en émulation Epson LQ 850. La police courante est Roman proportionnelle (Roman_PS), taille 12 (cinq points) soit 10 caractères par pouce. Mais voici une petite idée des possibilités supplémentaires :

Polices	
Draft	
Roman_LQ	
Roman_PS	
Roman_LQ_Outline	
Roman_LQ_Shadow	
Sans_serif_LQ	
Sans_serif_PS	
Sans_serif_LQ_Outline	
Sans_serif_LQ_Shadow	



UN SOUS-SECTEUR

Sur Word et appliqué Courier dans le doc.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 48 57 65 52



Compatible avec la carte
Atari SOLO
(PC et Compatibles)

COWBUNGA!!

LE RETOUR DES TORTUES NINJA

BIENTÔT DISPONIBLE SUR :
Amiga, Atari ST, C64, Amstrad et PC



Rue Bric-à-broc

Vous cherchez désespérément logiciels et pièces pour votre vieux **Oric** ou votre **Thomson T07**?
Couvrez vite chez **Micro Broc**, tout y est!



Un marché aux puces, on trouve des puces... électroniques.

L'Informatique est entrée au marché aux puces de Montreuil! En cherchant un peu, on y trouve en effet (heu... vers la gauche en entrant) un emplacement où sont soldés micros et programmes. Après s'être frayé un passage entre les chalandis jeunes (et moins jeunes) on accède aux étalages : des jeux, des micros et encore des jeux. Incroyable. Des machines que je croyais disparues sont là, des yeux ébahis. Et des programmes pour toutes ces machines, à des prix défiant toute concurrence. Combien, cet **Oric Amnos**? 250 F avec **Festival** et quatre jeux. Oui, il est neuf! Cela ouvre l'informatique même aux bourses les plus légères! Quant aux programmes, on trouve des cassettes entre 40 et 40 F. Et il y a de tout : cassettes de jeux pour **Thomson Spectrum**, **Commodore 64**, programmes plus « pro » sur **PC, ST, ou Mac**, comme **Multiphan Mac** ou **Visicalc PC** (200 F). Il y a aussi des choses plus « originales » : des cartouches **Intellivision** ou **Vidéopac** (ils ont en stock tous les titres para!), ou encore un **PC Sinclair** au clavier... espagnol. Des joystick, aussi (mais à 70 F la **Quickshot II**, je ne vois pas l'avantage de l'acheter ici!) En revanche, pour avoir des programmes éducatifs, il est conseillé de venir le

puces de Montreuil, d'un magasin aux puces de **Saint-Ouen** et de deux magasins près de **Pigalle**. On y trouve aussi des jeux sur diverses machines, mais surtout du matériel professionnel : des **PC** et des **Mac**, des **ST**, des programmes pour ces machines, en général neufs. Et les prix, bien que souvent intéressants, sont nettement plus élevés qu'à Montreuil. Les **PC** sont « reconfigurés » avec un lecteur 3 1/2" et un lecteur 5 1/4, disque dur de 65 Mo, écran **Hercules** ou **CGA**. Le prix est, à mon avis, trop élevé : plus de 5 000 F pour un **PC** qui ne sera garanti qu'un mois (comme à Montreuil, il s'affirme procéder aux réparations après cette limite). Le **Mac 512** est, lui, à 5 500 F en version de base (un lecteur, pas de dur) et le **ST** ancienne ROM avec lecteur simple face à 1 500 F (c'est cher).

Les logiciels, eux aussi, sont plus chers : 1 000 F environ pour **Multiphan PC**, 2 800 F pour **Ventura 1.1** (il valait plus de

10 000 F). Pour les bidouilleurs, j'ai trouvé toute une documentation technique **IBM**. Il y a aussi des accessoires et cartes diverses, transcodeurs **Pentel/Seacom**, câbles... Enfin, pour les **Applemaniacs**, signalons la présence de tous les **Apple II** (**IIe**, **IIc**,...) sauf le **GS**, ainsi qu'un stock d'écrans **LCD** pour **Apple IIc**. Vous pouvez avoir une configuration sur mesure, et si vous cherchez un programme précis, laissez votre téléphone. Le magasin vous rappelle s'il le veut.

Bien qu'on y trouve des choses très intéressantes, les magasins de **Pigalle** m'ont un peu déçu. L'accueil est plus « sérieux », et les prix plus élevés qu'aux puces, sans compter l'indifférence parfum de bric-à-broc de Montreuil. Jean-Loup **Jovanovic**

Bes boutiques : 14, rue Victor-Massé et 70, rue des Martyrs dans le 9^e (6^eme Pigalle). Le magasin de St-Ouen, 60, rue Jules-Karrier. L'ensemble de Montreuil aux puces de Montreuil est... difficile à trouver.

Kid's School



Jeux d'images
(Atari ST).

Jeux d'images

Après plusieurs mois d'absence, **Caratz** revient sur le marché avec un logo différent. En effet, ayant été repris par une jeune société du nom de **Colorado**, sa signature change, mais la qualité demeure. *Jeux d'images* est l'un des fruits de la récente fusion **Caratz-Colorado** et la cuvée nouvelle s'annonce prometteuse! Nous sommes en présence d'un grand jeu de **Mémoire** adapté à l'écran. Selon le principe bien connu, il s'agit pour l'enfant de tenter de retrouver deux, trois ou quatre cartes identiques parmi celles qui sont présentées face cachées. Il peut choisir le nombre d'images semblables à trouver ainsi que le



Fun School 3
(Atari ST).

nombre de cartes étalées soit 12, 24, 36, ou 48. Il peut également sélectionner le genre d'images avec lequel il désire jouer. Le type de jeu et le nombre de joueurs, des cartes retournées apparaissent alors et il s'agit de bien visualiser leur emplacement pour pouvoir les retrouver et les associer. Ce logiciel fait appel au sens de l'observation et à la mémoire visuelle. Le choix d'images permet aussi de travailler sur la reconnaissance de formes géométriques et de couleurs identiques. La possibilité d'opter pour plusieurs cartes à associer permet d'accroître la difficulté et l'intensité du jeu. Tout cet, associé à un graphisme soigné, donne un

programme qui laisse présager une heureuse association (Disquette **Colorado-Caratz**, collection pour **Atari ST** et compatible **PC**)

Matrice	Eveil
Contenu pédagogique	★★★★★
Intéret	16
Prix	— C

Fun School 3

Déjà traité dans la rubrique (voir **Tilt** n° 75), ce logiciel qui arrive d'outre-Manche vient en fait compléter la gamme des **Fun School 2**. Cette fois, c'est un programme en anglais qui nous est proposé pour les enfants de moins de cinq ans.

Bien qu'on y trouve des choses très intéressantes, les magasins de **Pigalle** m'ont un peu déçu. L'accueil est plus « sérieux », et les prix plus élevés qu'aux puces, sans compter l'indifférence parfum de bric-à-broc de Montreuil. Jean-Loup **Jovanovic**

Si l'on retrouve les mêmes concepts que précédemment, ceux-ci sont traités différemment, mais toujours de façon très ludique et colorée. Deux caractéristiques indispensables lorsque l'on s'adresse à un très jeune public. Chaque activité aborde des notions différentes qui mettent en jeu le sens de l'observation et qui permettent à l'enfant de faire correspondre des formes et des lettres identiques, ou des images et des actions et les mots qui s'y associent.

En outre, après une série d'exercices réussis, le niveau de difficulté augmente, ce qui permet un entraînement plus intensif et diversifié. L'environnement est convivial, l'animation bien réalisée et le contenu bien adapté aux très jeunes.

Alors, parents, un conseil : procurez-vous un bon programme d'anglais qui vous permettra d'aider vos enfants à utiliser sans problèmes ce logiciel en attendant sa traduction! (Disquette **Educational Software** pour **Atari ST** et **Amiga**).

Brigitte **Soudakoff**

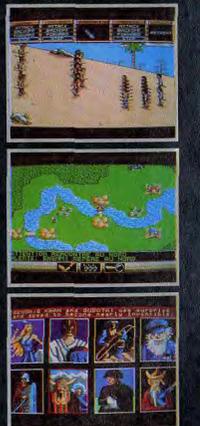
Matrice	Eveil
Contenu pédagogique	★★★★★
Intéret	— 16
Prix	— n. c.

LE WARGAME ENFIN SUR VOS MICROS.

Au niveau stratégique : gérez vos armées sur les cartes des lieux des plus grandes batailles de l'Histoire.
Au niveau tactique : combattez au corps à corps à la tête de vos escouades.

L'ART DE LA GUERRE est non seulement un défi pour l'esprit, mais aussi pour vos réflexes (Batailles en temps réel), pour votre intelligence tactique et pour votre capacité au commandement.

Ce Wargame est un défi à votre honneur lancé par les plus grands génies militaires de l'Histoire :
ATHENA : Déesse de la Grèce antique.
ALEXANDRE-LE-GRAND : Conquêteur de l'Empire Perso.
GERONIMO : Chef Apache indomptable.
CESAR : Veni Vidi Vici...
A part un petit Village...
GENGIS KHAN : La puissance des Armées Mongoles et... Subotai.
NAPOLÉON : L'Empereur et ses Grognaards.
SUN TZU : L'inventeur Chinois de l'ART DE LA GUERRE.



戦術
L'ART DE LA GUERRE
AMSTRAD CPC DISK
CBM AMIGA
ATARI / TANDY
IBM PC ET COMP.
Broderbund

LES GLADIATEURS DU 3^{ème} MILLENAIRE

SERIE LIMITEE
LE TOUT NOUVEAU FREESBEE SOUPLE!
UN SUPER CADEAU A L'INTERIEUR

**ATARI ST / AMIGA
PC et COMP.**

PHOTOS ATARI



Après des mois d'entraînement, vous voilà enfin prêt à participer au grand tournoi où vous serez confronté aux plus grands joueurs de la galaxie.
Vêtu de votre combinaison et de votre casque aérodynamique, vous pénétrez dans l'arène construite de dalles de verre.
Il va y avoir du sport !
A l'aide de votre disque et d'un peu de réflexion vous pouvez anéantir votre adversaire en détruisant certaines

dalles, mais tactique et stratégie vous permettront de remporter la partie en lançant votre disque de telle façon que votre adversaire ne puisse le rattraper. Cette simulation sportive d'une conception tout à fait originale, plaira à tous les passionnés de sports d'adresse.
DISC se distingue par ses animations fluides qui alliées à des sons digitalisés permettra au joueur d'être en prise directe avec le jeu.
A DECOUVRIR ABSOLUMENT...

DISC



3675 LOR!
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner



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



TILT

Auchan

VENEZ TOUS ASSISTER

A LA FINALE NATIONALE
LE SAMEDI 27 OCTOBRE A PARTIR DE 15 H

ET A LA FINALE EUROPEENNE
LE DIMANCHE 28 OCTOBRE A PARTIR DE 15H

SUR LE STAND TILT
SALON DE LA MICRO
ESPACE NORD -LA VILLETTE -PARIS

LIGHTSPEED™

INTERSTELLAR ACTION AND ADVENTURE

Vous êtes le seul être humain dans un immense vaisseau spatial robotique, volant à des vitesses incroyables dans la profondeur de l'espace. Votre mission: trouver et installer une nouvelle planète sur laquelle l'Humanité peut vivre. Le combat est inévitable mais il vous faudra plus que des qualités de pilote pour réussir. Il vous faudra aussi beaucoup de ressources, de charme et de talents politiques pour vous aider à négocier avec les êtres étranges et intelligents parfois hostiles qui vous voient visiblement comme un extra-terrestre.

UNE SIMULATION DE VOL EN 3 DIMENSIONS COMME VOUS N'AVEZ JAMAIS VUE

Les simulations reliées à la Terre utilisent la plupart de leur puissance graphique sur des points de repère et autres terrains. Mais étant donné qu'il n'y a pas de terrain dans l'obscurité de l'espace extérieur, Lightspeed utilise sa puissance graphique en 3 dimensions pour montrer des vaisseaux spatiaux dans des détails époustouflants en les animant avec une facilité sans précédent.

PROFONDEUR FASCINANTE DU JEU A ROLE

Des groupes multiples d'étoiles attendent d'être explorés. Chacun vous offre des défis uniques. Une douzaine de systèmes solaires font tourner chaque groupe et des milliers de planètes tournent autour de chaque soleil. Mais le plus important est que 25 espèces d'extra-terrestres ont besoin de votre constante attention.



Pilotez un vaisseau stellaire de 15,000 pieds de long



Personnalisez votre vaisseau d'après vos besoins de performance



Contrôlez des vaisseaux de combat étiognés au cours de batailles stratégiques avec des ennemis intelligents.



Les Broodmasters
Sinistre, manipulateurs et en quête de domination universelle



Les Lutins
Quasi-intelligents, sans mémoire et sans concept du futur.



Les Cicisbeos
Totalement absorbés par eux-mêmes, inutiles et arrogants.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SCI-FI • STRATEGY

180 Lakesfront Drive • Hunt Valley, MD 21030

©1990 MicroProse Software, Inc. Copyright is claimed on the text and graphics for the design of the packaging, the manual and computer software contained herein. ALL RIGHTS RESERVED.
Unit 1, Hemphill Flood Industrial Estate, Telford, Shropshire, GL8 8LD Tel: (0569) 504326

Game Design by



Thunder Fox

TAITO

Le petit dernier de Taito met en scène une guerre du XXIIe siècle. Une fois de plus, vous allez anéantir toute une armée ennemie à vous seul, ou en compagnie d'un partenaire. Le couteau à la main, vous avancez sur le champ de bataille et, dès que les soldats ennemis apparaissent, vous commencez à les massacrer. En chemin vous ramassez des armes abandonnées par vos adversaires : grenades, lance-flammes, bazooka, etc. Ces armes ne sont pas de trop car vos ennemis sont de plus en plus nombreux, sans même parler du redoutable tank qui vous attend à la fin du niveau. Ensuite vous montez dans un appareil futuriste et vous vous envoldez. Cette séquence est un shoot-them-up à scrolling horizontal, qui n'offre pas un grand intérêt. Après cette courte séquence, les choses sérieuses recommencent : vous atterrissez sur l'immense base de vos ennemis. Le combat reprend, d'abord à l'extérieur de la base, puis à l'intérieur. Ne négligez pas, dans le feu de l'action, de vous méfier des portes donnant

vers la base ennemie et vous affrontez les plongeurs qui tentent de vous abattre. Il faudra également prendre garde aux mines et aux tourelles de tir qui protègent le complexe ennemi. De plus, vous évoluez dans un milieu hostile et vos affrontements sont dangereux. Le second niveau se déroule à l'intérieur de la base ennemie. Vous ôtez votre combinaison, vous armez votre fusil et le carnage reprend dans les couleurs. Cette partie du jeu s'inspire nettement de *Holling Thunder*, avec des couleurs à deux niveaux, bordés de portes d'où surgissent parfois des agressions. Bien sûr, vous pouvez changer de niveau d'un seul bond, ce qui vous permet de surprendre vos ennemis. *Thunder Jaws* est un programme prenant, aux aspects de grande taille et aux décors soignés. Ce programme présente même des scènes animées en toile de fond. Un jeu d'action efficace qui se joue seul ou à deux.

Arbalester

SETA

Arbalester est un shoot-them-up à scrolling horizontal des plus classiques : jeu à deux, armes supplémentaires, duel avec un énorme bombardier en fin de niveau, etc. Mais la particularité de ce programme est de n'offrir strictement aucun intérêt et de présenter une réalisation grossière, ce qui est rare pour un jeu d'arcade. Alors, vous vous demandez pourquoi j'en parle. Je vous répons que les grands jeux finissent par vous donner des complexes quand vous retrouvez votre micro ou votre console. Je vous conseille de jeter un coup d'œil à *Arbalester* si vous en avez l'occasion. D'abord cela vous fera toujours rire un moment et puis, pour une fois, vous pourrez dire que vous avez mieux à la maison. Il est réconfortant de constater qu'il existe, aussi, des jeux d'arcade totalement nuls.

Alain Huyghe-Lacour

En attendant les nouveaux jeux de fin d'année, vous pouvez frétiller des doigts en mercenaire mitrailleur (*Hydra*), en combattant de l'avenir (*Thunder Fox*) ou en homme-grenouille (*Thunder Jaws*), mais vous pouvez vous passer d'*Arbalester*.

Quelques nouveautés intéressantes devraient sortir prochainement. Nous attendons avec un nouveau simulateur d'hélicoptère en 3D surfaces pleines signée Taito. Atari va publier prochainement deux programmes très alléchants. Tout d'abord *Race Drivin'*, la suite de *Hard Drivin'*, qui vous offrira le choix entre plusieurs voitures et comportera un plus grand nombre de parcours et *Pit-Fighter*, un beat-them-all où toutes les scènes ont été tour-

nées en vidéo avec des acteurs, tous digitalisés et, enfin, redessinées. Quant à Sega, il devrait faire sensation avec un nouveau programme qui s'accompagne d'une cabine en forme de roue. Vous vous asseyez, vous accrochez votre ceinture de sécurité et ensuite vous tournez sur vous-même au gré du jeu. Mais il n'est absolument pas certain qu'un exemplaire de ce jeu soit importé en France, en raison de son prix très élevé (600 000 F au Japon !).

Hydra

ATARI GAMES

Vous tenez le rôle d'un mercenaire spécialisé dans le transport d'objets précieux. Vous choisissez l'une des différentes missions disponibles et vous allez récupérer l'objet sur votre hors-bord. Puis, vous mettez les gaz et vous lancez à toute allure sur la rivière. Bien sûr, votre cargaison excite la convoitise de toutes les bandes de la région. Tout au long de la rivière, des bateaux ennemis tentent de vous arrêter et vous devez les éviter ou les abattre, avec les mitrailleuses qui équipent votre bateau. Lorsque vous êtes touché, votre cargaison est éjectée et elle flotte sur la rivière. Avant que vous ayez le temps de remettre votre bateau en marche, un vaisseau noir vous dépasse à toute allure, récupère le trésor et s'enfuit. Il s'agit de votre vieil ennemi Shadow. Vous devez détruire son bateau pour reprendre votre cargaison, avant qu'il n'ait eu le temps de s'enfuir. D'autre part, vous devez récupérer les sacs d'or et les cristaux qui flottent sur la rivière,



La machine d'*Hydra*, un cotant très souple.

car ils vous permettent d'améliorer votre équipement et de recharger le plein de carburant. Vous dirigez votre bateau grâce à un volant muni de boutons de tir et vous contrôlez sa vitesse avec une pédale d'accélérateur. Vous disposez d'un bouton boost qui vous permet de prendre suffisamment de vitesse pour le faire décoller pendant quelques instants.

Thunder Jaws

ATARI GAMES

Dans ce programme d'Atari Games, vous incarnez des hommes-grenouilles spécialistes des missions de commando. Vous devez détruire les bases sous-marines d'une organisation criminelle. Chaque mission se compose de deux niveaux très différents. Dans le



▲ Thunder Fox ▲



▲ Thunder Jaws ▲



SU-25 Soviet Attack Fighter

PC TOUTS ECRANS

Il y a simulateur et simulateur. Celui-ci est un « vrai » qui ne se contente pas de voler comme un oiseau au gré du joystick. Il faut apprendre à piloter pour le faire évoluer dans le ciel. Et ce n'est pas facile ! Le SU-25, avion de chasse de l'armée soviétique, est destiné à ceux qui aiment la difficulté.

Electronic Arts. Programmation : R. Tiberi ; graphisme : C. Hamilton et C. Braat ; musique : G. Sanger ; bruitages : M. Sanders et D. Warhol.

La simulation aérienne micro-logique est décidément un domaine chéri par les grands de l'édition. A peine notre dernier Challenge publié, voici qu'apparaît la nouvelle génération des fous volants. Aux côtés de *Flight of the Intruder*, testé dans ce même numéro, *SU-25 Soviet Attack Fighter* relance un nouveau défi. Ses atouts : un graphisme précis, des vues multiples et une grande variété de missions. Son principal défaut : la trop grande difficulté de son jeu qui risque de dégoûter les pilotes les moins expérimentés. Quoi qu'il en soit, c'est un très bon simulateur. Dès le chargement du jeu, on constate qu'il exploite toutes les possibilités du PC. Compatible avec toutes les configurations graphiques mais aussi avec les cartes sonores et possédant les trois modes de pilotage (clavier, joystick ou souris), *SU-25* offre la qualité typique des productions Electronic Arts. L'installation du jeu sur disque est rapide. Pas de problème de mémoire ou de sélection de matériel,

le chargement est immédiat et bien géré. Côté bruitages, *SU-25* est l'un des rares simulateurs PC à utiliser vraiment les cartes sonores. Connecté à une carte compatible Ad-Lib pour ce test, le programme propose des musiques de qualité, et surtout des bruitages réalistes. Seules les explosions ont un petit côté « console » (des ping et des



Vue extérieure, l'approche de l'ennemi.



Ses graphismes précis, une animation souple, *SU-25* est le nouveau best des fans du missile.

paris...). Domage. Graphiquement, le résultat est somptueux, surtout en EGA ou VGA. La présentation du jeu ou les vues de fins de parties sont très belles. La préparation du vol ou les combats offrent des détails subtils, des dessins 3D très amusants. Les vues extérieures sont multiples et avantageuses par un zoom puissant. Enfin, les sil



Bonheur de missions accessibles en direct.



Peu d'options sur la carte.

houettes de vos adversaires et les cibles au sol sont dignes des plus grands de la simulation PC.

Le pilotage de *SU-25* est géré soit à la souris, soit au joystick, soit encore au clavier. Manettes et mouse sont à mon sens trop sensibles. Le moindre mouvement vous lance dans des loopings ou plongées très dangereux. Seul le clavier donne un parfait contrôle de l'appareil, d'autant plus qu'une touche de remise à zéro vous permettra de stabiliser l'avion dans les pires situations. *SU-25* utilise une bonne vingtaine de touches du clavier. Choix des armes, contrôle des warheads (pas de pilote automatique), centrage des cibles, radar ou cartes, flares et heurtes, etc., rien ne manque à l'appel. La notice est assez claire pour que l'on mémorise rapidement l'emploi de toutes ses fonctions.

Qu'il s'agisse donc du pilotage ou des qualités graphiques et sonores de ce simulateur, les professionnels du missile à tête chercheuse ne trouveront ici rien à redire au travail de l'équipe soviétique responsable du projet. En revanche, *SU-25* ne semble s'adresser qu'aux pilotes moins plus expérimentés. La difficulté de son jeu est un handicap certain...

Les premiers menus de jeu de *SU-25* ouvrent un dizaine de missions dites « simples ». Bombardements, localisation d'un convoi de camions ou es-



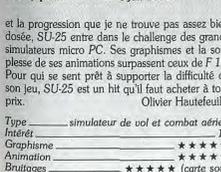
La phase d'armement classique mais efficace, plannage, les scénarios sont originaux et bien présentés par les briefings qui précèdent les phases d'armement et de combat. En revanche, comme il est difficile en début de partie de remporter la victoire ! Le niveau de jeu de ces premières offensives est trop élevé. Repéré par une multitude de radars ennemis, poursuivi par une armée de missiles, non appaillé s'est écrasé pendant de longues heures de lutte. Et pourtant, ce n'est qu'à près de nombreuses victoires que les pilotes auront accès aux missions de niveau plus élevé. Il faut donc être patient, et faire preuve d'une ténacité hors pair. Malgré la trop grande sensibilité de ses contrôles



Un zoom puissant pour coller à l'action.



Boom, quand mon missile fait boom !



et la progression que je ne trouve pas assez bien dosée, *SU-25* entre dans le challenge des grands simulateurs micro PC. Ses graphismes et la souplesse de ses animations surpassent ceux de *F 19*. Pour qui se sent prêt à supporter la difficulté de son jeu, *SU-25* est un hit qu'il faut acheter à tout prix.

Olivier Hautefeuille

Type	*****	simulateur de vol et combat aérien
Intéret	*****	17
Graphisme	*****	17
Animation	*****	17
Bruitages	*****	(carte son)
Prix	*****	D



Eswat : un univers tout droit sorti des B.D. de Frank Miller.

Eswat

MEGADRIVE

Défenseur de la démocratie dans une ville du futur où pullulent les criminels organisés, vous sautez de niveau en niveau pour en abattre le plus possible. Pas de quartier dans le quartier ! *Eswat* est un pur jeu d'action dont l'intérêt, malgré des sprites un peu riquiqui, ne faiblit jamais. A vos joysticks !



Touchez l'hélicoptère dans le pare-bris.



Scrolling différentiel incroyable.

Sega

Le futur que nous propose *Eswat* n'est guère réjouissant. La criminalité a atteint un point de non-retour et une organisation terroriste appelée E.Y.E. tente d'instaurer une dictature. Elle a mis sur pied une véritable armée qui a déjà pris le contrôle de nombreuses parties de la ville. Seul *Eswat*, un filic-déile, peut sauver la démocratie. Avant chaque niveau, le soldat reçoit un ordre de mission qui lui décrit la partie de la ville qu'il va devoir « pacifier ». Les deux premiers niveaux se passent dans les rues et dans une prison agitée par une émeute.

La fiche ne sera pas facile car *Eswat* ne dispose que de l'armement minimal : un simple pistolet. Autant dire qu'on ne survit pas longtemps lors des premières parties. Puts, on finit par mémoriser la position et l'ordre d'attaque des ennemis, ce qui facilite nettement la progression. A partir du troisième niveau (qui se passe dans une centrale nucléaire), les choses s'arrangent : *Eswat* est équipé d'une armure de combat pourvue de réacteurs.

Mais les ennemis sont encore plus nombreux et plus agressifs. Heureusement que, comme dans la grande majorité des cartouches sur cette console, un menu d'options permet de paramétrer certains éléments du jeu, en particulier de choisir le niveau de difficulté.

Flight of the Intruder

L'action se déroule le plus souvent sur deux plans. Ces plans sont soit superposés, comme dans *Shinobi*, soit parallèles. Votre héros passe à volonté d'un niveau à l'autre en sautant.

La variété de l'action est le grand atout de ce jeu. Si le fondement reste bien sûr de tirer sur tout ce qui bouge, chaque niveau apporte une nouvelle idée, un nouveau moyen de déplacement (plate-forme sur rail, réacteur...) qui relance l'intérêt. Ce

PC TOUS ECRANS

Conséquence d'un réalisme peut-être un peu trop fouillé, *Flight of the Intruder* est particulièrement difficile à manier. Son apprentissage complexe en rebutera sûrement plus d'un. Les vrais fans éprouveront cependant la joie de diriger toute une escadrille vers les positions stratégiques de l'ennemi

Spectrum Holobyte. Conception : Rod Hyde ; **programmation :** C. Orton, C. Bell, J. Taylor, D. Whiteside, S. Parys et P. Dunscombe ; **graphisme et animation :** M. Shaw, J. Sather et M. Carstrom ; **musique et bruitages :** C. Bell.

Flight of the Intruder n'apporte qu'un seul « plus » à la simulation de vol et de combat aérien : la prise de contrôle de plusieurs appareils, un peu à la manière de *M1 Tank Platoon* par exemple. Mis à part cette particularité, ce logiciel utilise toutes les données bien connues des amateurs de missiles. Un reproche pourtant, le soft est vraiment difficile à prendre en main.

Le chargement ouvre une très grande diversité de missions. Il est possible de choisir entre le combat direct, le vol stratégique « missile » ou « bombardement », et enfin le contrôle d'une escadrille complète. Vous choisirez ensuite entre une multitude de scénarios différents, attaque d'un pont, d'un navire, défense d'un objectif, etc. La préparation de chaque mission est de même très détaillée. En maniant une série d'icônes, le pilote peut observer en détail toutes les composantes de son offensive. Etude et modification des waypoints pour



Les monte-charge sont très rapides.



Combat dans la centrale nucléaire.

type de jeu ne supporte pas une réalisation moyenne. Il n'y a heureusement pas de souci à se faire de ce côté-là. Les graphismes collent à merveille à l'ambiance extrêmement violente et futuriste du jeu. Ils sont parfaitement appuyés par d'excellents scrollings, le plus souvent en parallaxe. Certains épisodes, comme la lutte contre un hélicoptère, sur une plate-forme qui chute à une vitesse vertigineuse, m'ont vraiment impressionné. Les musiques, enfin, sans être les meilleures sur *Megadrive*, sont parfaitement adaptées à l'esprit du jeu. On a même le droit de deux digitalisations vocales. On pourrait à la rigueur chipoter sur l'animation des personnages, pas toujours très coulée, et sur la taille des sprites, un peu petits pour une console 16 bits, mais rassurez-vous ce sont vraiment des points de détail. *Eswat* est un jeu très accrocheur à la jouabilité parfaite. Essayez-le et vous l'adopterez immédiatement. Une version micro est en cours de programmation mais elle risque de pâtir de la comparaison avec le jeu sur console.

Olivier Scamps

Type _____ arcade
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ D



Armez votre appareil avec soin.



La préparation des missions est très complète.



Les graphismes de *Flight of the Intruder* sont soignés, mais moins précis que ceux de *SU-25*.

ECONOMISEZ 199 F

**Et découvrez cette calculatrice
disquette que nous vous
avons réservée.**

Cette carte
d'abonnement
est à renvoyer
sous enveloppe
non affranchie, à :

TILT
LIBRE RÉPONSE
N° 4375
75742 PARIS CEDEX 15



Cette calculatrice originale en forme de disquette, va faire des envieux autour de vous ! Très pratique, elle effectuera à votre place tous vos calculs avec la plus grande précision. Cette ingénieuse calculatrice signée TILT vous sera envoyée dans une belle pochette noire... en forme de disquette !

Pour profiter de notre offre exceptionnelle, renvoyez dès aujourd'hui la carte d'abonnement ci-contre.

TILT
MICROLETTERS

et les meilleurs points de vente.

Disponible dans les FNAC

DECLIC

MANOIR DE MORTEVIELLE

Trivial Pursuit

GENUS EDITION

TELXVIDEO

CHESSTMAS-TER 2000

WALLSTREET

TETRIS.

UBI SOFT

Entertainment Software

... ENQUETE, ENIGMES, REFLEXION, STRATEGIE...

DECLIC: une compilation à vous réveiller les neurones!

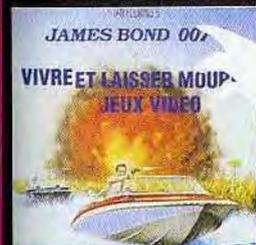
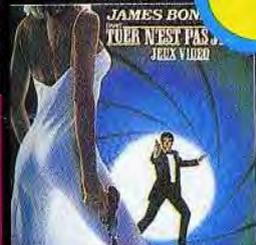
contient

- Manoir de Mortevielle
- Chessmaster 2000
- Trivial Pursuit
- Wallstreet
- Tetris

Disponible sur Atari ST, AMIGA, IBM PC et compatibles

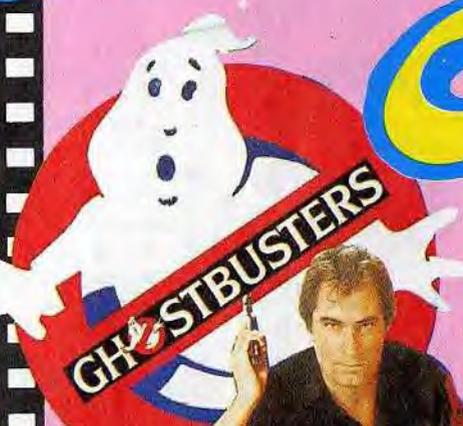
Trivial Pursuit © 1987 Domark © 1986 Horn Antbot International ; Manoir de Mortevielle © 1989 Lankhor ; Chess Master 2000 © 1986 The Software Toolworks ; Wallstreet © 1989 Micro-Partner GmbH ; Tetris © 1987 Andromeda Software, Microsoft Ltd.

UBI SOFT



Avec UBI SOFT c'est beau comme au cinema

CLAP CINE

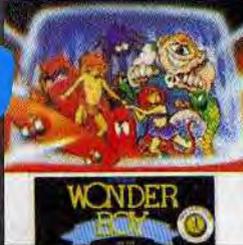


PERMIS DE TUER

BACK TO THE FUTURE

REVE, ACTION AVENTURE avec CLAP CINE

Mettez 10 jeux adaptes des films dans votre micro (9 dans la version K7).



Tout n'est pas jouer. Vidéo et Jeux vidéo, Permis de tuer, Code et Game Format © 1988 Electronic Arts International Ltd. Gun Symbol © 1988 Dan-Jag S.A. 1992 and Ubi Company © Con-Productions d'ose, Publications Ltd. 1987 Ubi Ltd. Ghostbusters, Ghostbusters Logo © 1984 Columbia Pictures Industries Inc. Ghostbusters Game.

© 1986 Activision Inc. Back to the Future © Universal City Studios Inc. © Electric Dreams Software 1986. Wonderboy TM & Copy 1987 © 1987 Activision Inc. Clap CINE © 1987 Bubble Inc. Fantôme et Ghostbusters sont des marques de la Sega Corporation. Aliens TM & Copy 1986 © 1986 Electronic Arts International Ltd. Gun Symbol © 1988 Dan-Jag S.A. 1992 and Ubi Company © Con-Productions d'ose, Publications Ltd. 1987 Ubi Ltd. Ghostbusters, Ghostbusters Logo © 1984 Columbia Pictures Industries Inc. Ghostbusters Game.

Dans la version K7 uniquement

UBI SOFT
Entertainment Software

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



Vue de côté du porte-avion.



L'un de vos appareils, vu d'un autre !



Le missile poursuit sa cible.



En haut de l'écran, les messages de danger.

le pilote automatique, vue de la carte, données météo ou stratégiques. Les amateurs de réalisme seront comblés, tout comme ils le furent sur F-19 de Microprose.

Les graphismes de ce soft sont très fouillés, mais sans doute moins précis que ceux de F-29 Retour à l'origine par exemple. En fait, les effets de matière utilisent une trame de pixels qui mélange trop de couleurs. Résultat, seul le VGA offre des surfaces nettes, et encore... Je préfère de beaucoup les graphismes de F-29, ou de SU-26, plus simples mais plus précis. Le tableau de bord est chargé, et parfois confus. Quant aux paysages extérieurs, ils restent classiques. On peut, comme souvent sur PC, modifier le niveau de détail afin d'accélérer les animations.

Flight of the Intruder offre en revanche des vues extérieures très soignées. En mode suivi, le zoom et la parfaite animation des sprites sont d'un réalisme impressionnant. De même, la vue « missile », qui vous plonge vers l'objectif visé, est un délice de précision. En plein combat, il arrive que huit appareils se partagent le ciel de votre mission, c'est dire l'ambiance de certains combats.

Mais, face à tant de réalisme, qu'il s'agisse de la préparation des missions ou des vues extérieures, le pilote des appareils est sans doute trop complexe et parfois mal géré. S'il est possible d'utiliser la souris, l'ordinateur vous demande par exemple de la calibrer comme on a coutume de le faire d'un joystick. Résultat, le programme se plante !

À clavier, le joueur va manier un nombre incroyable de touches différentes. Il faudra au novice de longues heures de recherche pour assimiler tout cet attirail, en recourant à la pause et à la relecture du manuel (traduit en français mais confus). Pendant tous les combats, le radio de bord distille des messages qui détaillent l'approche des appareils ennemis. Tout ce qui concerne le repérage de la cible prévue par le plan de vol ou le



suicés final d'une mission reste trop flou. On regrettera et la chute d'un F-19. Pour finir, Flight of the Intruder propose trois modes de branlage : son interne du PC, sons digitalisés ou carte sonore compatible Ad-Lib. En ce qui concerne la carte, le résultat est très décevant. En fait, seul l'option Digital mérite le détour. Flight of the Intruder va donc très loin dans le réalisme, trop loin peut-être. Certes, le maniement de plusieurs appareils est passionnant, tout comme l'était la gestion des bitrates dans tous les récents simulateurs de tanks. Mais ce programme est à mon sens trop complexe pour passionner les pilotes de tous poils. Peu d'arache au sens pur, une notice peu efficace, des graphismes et des animations qui souffrent sur les machines peu puissantes... Ce simulateur est réservé aux mieux équipés et aux plus tenaces. Olivier Hautefeuille

Type... simulateur de vol et combat aérien
Intérêt... 16
Graphisme... ****
Animation... ****
Brançages... ****
Prix... D

Moonwalker

MEGADRIVE

Le héros de cette adaptation tirée d'un film n'est autre que le grand Michael Jackson. Volant au secours d'une bande de mômes kidnappés, il se bat courageusement contre d'infâmes gangsters et de dégoutants zombies. L'action, assez répétitive, mérite malheureusement la réalisation irréprochable du jeu.



Le méchant vous surprie...

Sega

Pour lancer la Genesis (alias Megadrive) aux États-Unis, Sega n'a pas lésiné sur les moyens en s'offrant Michael Jackson en personne. Pourtant, le cadeau était empoisonné : rien n'est plus dur que de réaliser un jeu tiré d'un film, a fortiori lorsqu'il met en scène un tel personnage. Les programmeurs de Moonwalker ont pourtant brillamment réussi ce challenge. Moonwalker, le jeu, reprend le scénario du film. Des enfants sont détenus en otage par un infâme criminel. Le gentil Michael, costume blanc et chapeau mou, se rue à leur secours. Il parcourt donc

le repaire des bandits en ouvrant portes et fenêtres pour délivrer les enfants. Mais, vous vous en doutez, Michael va rencontrer des adversaires. Ce sont le plus souvent des gangsters très armés trente, des femmes fatales, des voyous ou même des... zombies (rappelez-vous le clip de Thriller). Par endroit, des ennemis plus cortèxes, comme un joueur de billard à la carrure impressionnante ou un soldat équipé d'une combinaison ignifuge, font leur apparition. Des animaux domestiques lui mettront également des bâtons dans les roues. Le chanteur n'est heureusement pas déformé : outre sa légendaire agilité, il a à sa disposition de très



Michael exécute son célèbre Moonwalk.

CHASE H.Q. Special Criminal Investigation III

PLUS RAPIDE

ocean

AMSTRAD CBM AMIGA ATARI ST

ZAC MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, TEL: (1) 43350675



Sur la musique de Thriller : un ballet digne d'un clip.

efficaces éclairs de magie. Dans les situations désespérées, un tour lui permet de lancer son chapeau booming contre ses poursuivants. Une manœuvre très efficace qui, malheureusement, épuise rapidement sa réserve de magie. Lorsque celle-ci est vide, il ne lui reste plus qu'à utiliser ses poings et ses pieds, solution nettement plus dangereuse pour lui. Chaque prisonnier libéré montre sa joie en exécutant quelques pas de danse. Quand tous les enfants ont été délivrés, le chimpanzé fétiche de Michael saute sur son épaule et lui indique la direction à prendre pour

rejoindre le boss. Celui-ci, au lieu d'accepter la confrontation, s'enfuit en riant mais envoie tout ses hommes à la fois. Le jeu est composé de quatre niveaux, eux-mêmes divisés en trois sous-niveaux. Le décor change en fonction du stage : tripot, ruelles, cimetières, grottes. En revanche, l'action ne varie pas, ce qui rend le jeu un peu répétitif à la longue. Pourtant, Moonwalker est un logiciel réellement séduisant. Il bénéficie en effet d'un atout majeur : une réalisation époustouflante qui montre ce dont la Megadrive est capable. Comme toujours sur cette con-



Une grande richesse de mouvements.



L'orme sacré de Michael : son chapeau.



sole, les graphismes sont excellents. Mais cette cartouche surprend par la qualité de l'animation et de la bande sonore. Je reproche souvent aux programmeurs Megadrive de se reposer un peu trop sur les capacités graphiques de cette machine et de négliger l'animation, ici, au contraire, les mouvements des personnages sont d'un réalisme ahurissant. Le Michael de ce jeu tourne, virevolte, se déplace exactement comme le vrai. Chacun de ses mouvements se traduit par un pas de danse et on retrouve toutes les figures qui l'ont rendu célèbre comme le moonwalk (déplacement en glissant) ou le saut sur la pointe des pieds. Les adversaires se mettent même parfois de la partie en exécutant un



ballet. Je n'ose pas imaginer le nombre de sprites nécessaires pour réaliser une animation aussi coulé. On retrouve même quelques pointes d'humour. Ainsi, à la fin de chaque sous-niveau, Michael peut se lancer dans un ballet endiablé avec ses adversaires. Chaque niveau est rythmé par un tube de Jackson. Smooth criminal, Beat it, Billie Jean, Bad, Another part of me se succèdent et donnent l'impression de regarder un clip. En prime, quelques digitalisations sonores (dont son célèbre cri et un « oh Michael » attendrissant) agrémentent le jeu. Moonwalker n'est pas très varié mais il est tellement beau qu'on y revient, uniquement pour le plaisir de se laisser à de nouvelles chorégraphies. Et puis c'est vraiment le genre de cartouche qu'on monte avec fierté à tous les amis qui viennent voir la « nouvelle console 16 bits dont tout le monde parle ».

Olivier Scamps

Type	_____	action
Intéret	_____	15
Graphisme	_____	*****
Animation	_____	*****
Bravages	_____	*****
Prix	_____	D

Cadaver

ATARI ST

A marier aventure et action, on prend le risque de décevoir les amateurs des deux genres. Cadaver évite le piège de justesse. La stratégie compliquée et les graphismes soignés font passer la pilule des scènes d'arcade un peu simplistes. Le scénario ambitieux et la mise en scène impeccable hissent Cadaver à un bon niveau dans un type de jeu très difficile à maîtriser. Mirrorsoft. Conception et programmation : the Bitmap Brothers.



Rassemblez tout ce qui est au sol.

QUAND VOTRE SURVIE EST EN JEU...

TM

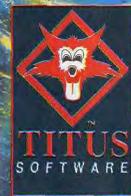
BATTLESTORM

Revenant des confins de l'univers, vous découvrez que votre planète a été détruite par une coalition d'aliens. Vous jurez alors de venger les vôtres. Après une longue traque vous les avez enfin retrouvés : l'heure de la vengeance a sonné.

Votre objectif : les BATTLESTORM, véritables Léviatans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre planète. Ils ont décliné votre peuple, maintenant ils doivent payer!!!

L'ULTIME SHOOT'EM UP

- Jouabilité d'Arcade
- Rapidité Exceptionnelle
- Scrolling Multi-Directionnel
- 50 Images / seconde
- 8 Mondes différents
- Armes et Bonus



AMIGA
ATARI ST/STE
PC/PS
AMSTRAD CPC CPC+
GX 4000
SPECTRUM
C64 C 64 GS



RE-ARRANGEMENT
DE LA SCÈNE EN
REAL TIME EN DIRECT
DE 25 FPS

36 15
TITUS



28 Ter Avenue de versailles 93220 GAGNY - Tél: (1) 43 32 10 92



Version AMIGA



Grâce à son graphisme soigné et à l'utilisation complexe de ses indices, Cadaver frappe fort.

La présentation fournie dans la notice de cette aventure/action est assez mystérieuse et originale pour motiver l'aventurier... Un main courages se lance dans un univers plein de pièges et de dangers. Un décor 3D du plus bel effet, une multitude d'objets à collecter et à maîtriser, des monstres à ne plus savoir où en faire, Cadaver cumule action, réflexion et aventure pour une mission complexe. En contrepartie, les amateurs d'action pure ou les fans de l'aventure traditionnelle seront sans doute déçus, tout du moins déboussolés... Votre mission commence dans une série de



L'ennemi mourra sous un jet de pierres.



Utilisation des objets contenus dans le sac, grottes et tunnels remplis d'objets et de monstres. Cadaver affiche un décor 3D très bien dessiné et dont la profusion de détails accentue le réalisme. Le personnage y circule dans toutes les directions. Il peut aussi sauter sur des objets, pierres ou tonneaux, pour atteindre les lieux exagés. Lorsqu'il s'approche d'un objet, un menu l'écrit apparaît. Il suffit alors de manier le joystick pour prendre une pioche ou lire une pancarte, ouvrir puis fouiller un meuble. Au clavier cette fois, il vous est également possible d'accéder aux diverses poches de votre sac. Ici, on prépare une arme pour un prochain combat, on examine un nouveau sortilege découvert plus avant pour en comprendre le méca-



Une corde et un tonneau qui reçoivent.



Aspect jeu de rôle et menu action.



anisme. Ce manèment est très souple, très rapide. Aidé de la carte que l'on peut à tout moment appeler à l'écran, il est quasiment impossible de se perdre dans ces galeries. Quant aux sauvegardes d'une position, elles sont autorisées pour peu que l'on découvre sur son chemin le sortilege qui les déclenche. Voici donc la trame de cette partie que l'on pourrait tout à fait comparer à un Risk Dangerous stratégique. Cependant, si les graphismes de Cadaver flattent l'œil dès les premières minutes de jeu, on se lasse quand même de la simplicité relative des animations. Les monstres se ressemblent souvent à des sprites à la trajectoire par trop répétitive. L'aspect « arcade » n'attend pas la cheville de celui du célèbre Rick. Pas de minutage savant, pas de pièges nécessitant réflexes et sang-froid. Après quelques heures de jeu, c'est finalement la stratégie qui prend le pas sur l'action. Les objets sont très nombreux, leur utilisation plutôt délicate. Le joueur va devoir découvrir le lien qui existe entre tel indice et tel lieu, découvrir à quel endroit il doit utiliser la pioche, la corde, etc. De même, la place accordée à la magie est source d'énigme. Votre personnage est soumis à la dure loi des points de vie et d'expérience. S'il faut boire et manger très régulièrement, il est aussi très utile de mémoriser les sortileges découverts, de connaître leur impact, leur puissance sur tel ou tel monstre, telle ou telle situation.

Si Cadaver profite bien sûr de la dualité action/aventure de sa mise en scène, aucun des deux genres n'est parfaitement traité. Côté arcade, on ne retrouve ni la synchronisation ni la vitalité d'un Rick Dangerous. Côté aventure, la logique et la continuité du jeu ne sont pas toujours convaincantes. Par exemple, si vous n'utilisez pas la pioche contre tel mur, rien n'indique que vous faites fausse route. Le scénario et la mise en scène

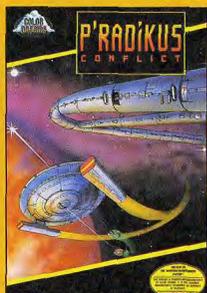
POUR
CONSOLE
NINTENDO®

DE L'ENERGIE POUR VOTRE CONSOLE !

DISPONIBLE DANS LES GRANDES SURFACES ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



KING NEPTUNE'S ADVENTURE!
Plongez dans cette aventure subaquatique au Royaume de Neptune ! Le chaos s'est emparé de son empire. Partez à la recherche des huit trésors engloutis et l'océan retrouvera son calme...



P'RADIKUS CONFLICT!
Des hordes dévastatrices sont en vue de la planète Lextoriens. Défendez ce dernier havre de paix dans la galaxie. A vous de choisir la base amovible avant d'être expédié dans le vide spatial !

Faites le plein...



POUR PLUS D'INFORMATIONS
ENTRETIEN 02 98 00 00 00
OU VISITEZ LE SITE
WWW.COLORDREAMS.COM
OU ENVOIEZ UN FAX À
01 47 34 10 10
OU UN COURRIEL À
COLORDREAMS@FREE.FR
OU UN TÉLEX À
01 47 34 10 10

*DISPONIBLE SUR CONSOLE NINTENDO®
NINTENDO ET NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE NINTENDO Co., Ltd.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE : **DPME**
781.133 (1) 49.78.88.88
5, RUE EDISON 94550 CHEVELLY-LARUE

Wing Commander

PC tous écrans, carte son

L'essiez-vous *crû* ? Un bon jeu d'action sur PC, ça existe ! Regardez Wing Commander. Oui, bien sûr, pour en profiter, il faut posséder un super PC-AT avec disque dur, carte VGA et si possible une carte sonore. Mais le résultat est vraiment étonnant ! Origin System. Conception et programme : C. Roberts, S. Muchow, P. Isaac, S. Beeman, K. Demarost III et H. Miller ; graphismes et chorégraphies : S. Beeman, E. Roberts, C. Roberts, J. Miles, C. Roberts ; musique et bruitages : H. Miller, G.A. Sanger et D. Govett.

Wing Commander est un programme impressionnant. Conçu et réalisé par une équipe nombreuse et visiblement très qualifiée, il s'installe sur votre disque dur pendant de longues minutes. Résultat, les graphismes, les animations, la mise en scène, les musiques ou encore les bruitages sont extrêmement travaillés et variés. Tout cela pour mettre en avant un jeu des plus classiques, puisqu'il s'agit ici de mettre à mal des aliens dans l'espace infini d'une mégagalaxie. Wing Commander ne

s'adresse donc qu'aux possesseurs de « grosses » configurations PC. Pour profiter de ce programme, il est presque impératif de posséder un disque dur, une mémoire étendue, une manette ou une souris, un écran EGA ou VGA et surtout un AT au minimum. Muni d'un tel matériel, attendez-vous à des missions prenantes et parfaitement orchestrées par une mise en scène superbe. Wing Commander vous fait revêtir l'uniforme d'un jeune pilote de vaisseau spatial de combat. Dans



le bar de la base, le joueur va user de la souris, du joystick ou du clavier pour choisir sur l'écran diverses options. Il peut discuter avec des gens pour glaner des renseignements sur les missions, les types de vaisseaux, etc. Il peut aussi jouer sur une borne d'arcade et se confronter à la dure violence de ses futurs combats. Plus loin, il accède aux vestiaires de la base (lieu des sauvegardes, de l'affichage des scores, etc.) et à la salle de préparation des missions. Voici le colonel de la base qui explique



Pilote automatique et saut en hyper-espace.



Le pilote Comichon reçoit ses ordres.

vos premières offensives. Il s'agit de rejoindre diverses planètes pour une mission de reconnaissance. A peine les ordres reçus, vos deux personnages (un coéquipière vous suivra pour cette mission) se lancent vers la soule d'envol. Bientôt, c'est l'espace qui défile devant votre cockpit et le contact du laser qui se cale dans votre main droite...

Tout ce préparatif au vol est un délice pour les yeux et les oreilles. Sur un fond de musique digitalisée (carte son), les animations de ces diverses phases de jeu sont dignes du dessin animé. Voici donc une introduction qui ne semblera pas trop longue aux passionnés, toujours pressés de se jeter dans le combat. Il en sera de même à chaque fin de mission pour le retour animé de votre engin dans la base et le briefing du colonel ou la sauvegarde de votre pilote. Les missions évoluent selon une difficulté très bien dosée. Au début, il s'agit d'une simple reconnaissance. Ensuite, votre vaisseau escortera un bâtiment plus important, etc. Dans la cabine de l'engin, le pilote ne manie que peu de touches au clavier. Il peut faire appel à la radio pour demander de l'aide, enclencher le pilotage automatique pour atterrir, etc. Sur la carte, il sélectionne, de même, les points d'une trajectoire pour le mode « pilote automatique ». Face à ces quelques ma-



Des silhouettes superbes en VGA



Dans le bar, le choix des options sur écran.



L'une des phases superbes de la présentation des missions, animée et sonore...

LES MAITRES DU DEFI
ARCADE PRESENTENT...

LES CHEVALIERS

UNE IMPRESSIONNANTE COLLECTION DE QUATRE

CAPCOM™

CLASSIQUES

GHOULS 'N' GHOSTS™
DYNASTY WARS™
STRIDER™
BLACK TIGER™

Comprend
L.E.D. STORM
GRATUIT
à 995 SEULEMENT



CBM 64/128 cassette et disque, Amstrad cassette et disque, Spectrum cassette et disque, Atari ST et CBM Amiga (LED Storm™ exclis).



© 1994 CAPCOM CO., LTD. Tous droits réservés. Cette compilation a été autorisée par l'éditeur de jeux vidéo japonais, SHOGUN SOFTWARE. Ghouls 'n' Ghosts™, Dynasty Wars™, U.S. Gold™, Strider™, Strider™, et les autres marques de CAPCOM CO., LTD. sont des marques de CAPCOM CO., LTD. et sont utilisées sous licence. Amstrad, Spectrum et Atari sont des marques de Atari. Amiga est une marque de Amiga Corp.



U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tél: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.



noeuvres de routine, ce sont bien entendu les combats qui constituent le nerf de l'action. Répétés sur le radar, les ennemis vous apparaissent sous la forme de superbes sprites 3D, animés avec souplesse. Le dessin des carlingues ou des réacteurs est très précis. Le tir des missiles ou des lasers, les boojings et roules ou les explosions d'un engin abattu sont d'excellente qualité, pour peu que l'on possède une machine puissante. Que ce soit à la souris, au joystick ou au clavier, il est as-

Strider

MEGADRIVE

Après avoir écumé les micros, le héros à l'épée tourbillonnant fait son apparition sur Megadrive. La réussite est au rendez-vous ! une animation parfaite au service de sprites de bonne taille donne une sensation de mouvement proche de ce qu'on trouve sur les bomes d'arcade. Difficile, Strider exige de la persévérance.

Sega
Capcom figure indiscutablement parmi les géants de l'arcade avec de grands classiques comme Ghost'n Goblins, Ghouls'n Ghosts ou Strider. Le Strider est tout simplement le guerrier le plus redoutable que la Terre ait jamais porté. Sa mission



Tir laser et missiles...



La mort du héros, triste mais beau !

sez facile de devenir un pilote hors pair et de frissonner un peu plus à chaque mission. Wing Commander possède toutes les qualités arcade d'un shoot-them-up 3D, ce qui est vraiment rare sur cette machine. La stratégie, moins prépondérante que l'action dans ce jeu, est tout de même intéressante. Il faudra, par exemple, abandonner le combat lorsqu'il est plus urgent d'assister un vaisseau en péril, tracer de bonnes trajectoires sur la carte ou apprendre à utiliser les meilleurs armements.

Wing Commander use d'un scénario assez simple. Pas de commerce intensif, de gestion de carrière à la sauce « jeu de rôle », d'entretien ou d'achat d'armes ou de nouveau vaisseau, etc. Mais, quelle action si l'on possède un PC costaud ! Et face à ces qualités arcade, Wing Commander vous séduira aussi par la continuité de son jeu et juste dosage de sa difficulté. Un soft que j'achèterais donc sans hésiter. Il est trop rare de rencontrer une telle beauté graphique et une telle souplesse sur PC.

Olivier Hautefeuille

Type shoot-them-up 3D/stratégie
Intéret 16
Graphisme ★★★★★ (VGA)
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★ (carte son)
Prix D



Saut acrobatique sur fond moscovite.

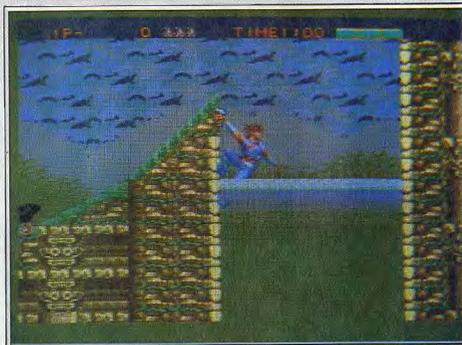
consiste à envahir l'Eurasie à lui tout seul et à abattre le tyran qui y fait régner la terreur.

Strider dispose de deux atouts importants pour accomplir sa tâche. Tout d'abord son agilité, qui lui permet d'exécuter des sauts spectaculaires, ou bien de grimper le long des parois les plus lisses. D'autre part, il est armé d'une épée-laser qui fait le vide autour de lui. Tout au long de votre mission vous allez voir du pays : vous traversez une ville, la steppe enneigée, une forêt tropicale, avant de livrer un dernier combat dans le vaisseau amiral du tyran. Les ennemis que vous devez affronter sont tout aussi variés et il convient d'adopter une tactique adaptée face à un soldat, un dinosaure ou un serpent mégalocéphale. Mais, dans tous les cas, vous n'en sortez vivant qu'en restant sans cesse en mouvement. Mais le danger ne vient pas seulement de vos ennemis, de nombreux pièges sont disposés sur votre route : parfois le sol se dérobe sur vos pas ; d'autres fois, c'est un mur de flammes qui tombe du ciel. De temps à autre, vous pourrez utiliser l'un des robots ennemis qui se mettra alors à tourner autour de vous en détruisant tout ce qui passe à sa portée.

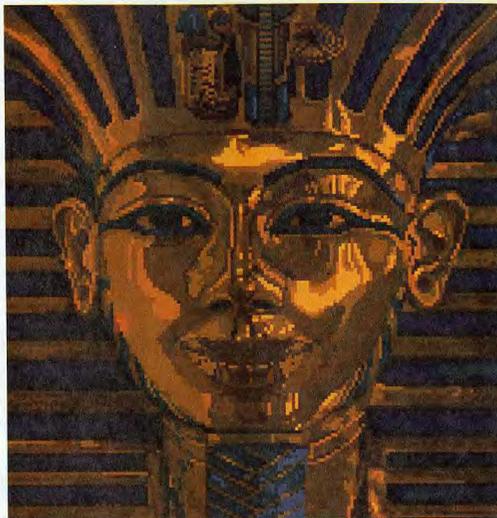
La force de ce programme repose sur la grande variété des situations, car il se passe quelque chose de nouveau à chaque instant, ce qui est par-



Utilisez les robots de l'ennemi.



La meilleure conversion du célèbre jeu d'arcade de Capcom.



Rira bien qui rira le dernier.

Les rumeurs étaient fondées, DeluxePaint sera bientôt disponible sur ST.

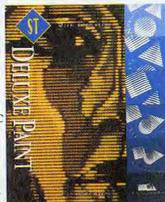
Non seulement ça, mais il est de toute évidence meilleur et plus évolué que la version tournant actuellement sur Amiga. Ce qui ne manquera pas de faire la joie de tous le utilisateurs de ST.

Vous pouvez, par exemple, définir vos propres polices, travailler sur plusieurs animations et imprimer jusqu'au format poster. Le ST bénéficie également d'une fonction de vaporisation multicolore, sans compter qu'il est possible de réaliser des animations sur seulement 512Ko, par comparaison au mégaoctet indispensable sur Amiga.

Le prix aussi est souriant. Pendant une période limitée, DeluxePaint ST sera proposé à un prix spécial de lancement.

Et, si vous tombez sur un utilisateur d'Amiga, essayez-le donc de ne pas éclater de rire, vous n'avez vraiment aucune raison de le perturber davantage.

Bientôt disponible





ticulièrement motivant. On se prend tout de suite au jeu et il n'est pas question de s'arrêter avant d'avoir découvert le niveau suivant.

Les versions Amiga et ST de Strider sont réussies, mais elles ne peuvent en aucun cas soutenir la comparaison avec celle de la Megadrive. Le jeu est bien sûr en plein écran et les sprites sont de grande taille, comme dans le jeu d'arcade. De plus, les magnifiques décors sont très soignés et le scrolling différentiel est fluide. Cette fidèle conversion séduira tous les fans d'arcade, qui prendront beaucoup de plaisir à admirer le Strider tandis qu'il exécute des sauts acrobatiques au-dessus du vide, en faisant de larges moulinets avec son épée-



L'épée laser fait des ravages.



L'ennemi attend dans les hauteurs.



Strider : une étrange atmosphère.

laser. Cette version est plus difficile que celles sur micro, mais avec de la persévérance on y arrive, car la jouabilité est excellente. Une grande conversion d'arcade. Alain Hugues-Lacour

Type	arcade
Intéret	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Écritures	★★★★
Prix	D



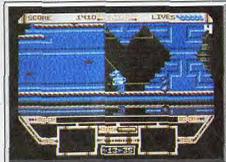
Le mélange des genres dans Killing Game Show donne un résultat explosif!

Killing Game Show

AMIGA

Rencontre du passé et de l'avenir, le Killing Game Show vous transforme en un gladiateur qui risque sa vie pour distraire les téléspectateurs avides de violence et de sang. Pour vous en sortir, il faudra vous montrer aussi habile que les programmeurs qui ont réussi à mêler avec beaucoup de talent le jeu de plates-formes, de réflexion et le shoot-them-up.

Psynopsis. Graphismes et programmation : Martyn R. Chadley ; musique et effets sonores : Ray Norris.



Prenez les objets dans les conteneurs.

Si vous en avez assez de regarder « Intervilles » à la télévision, branchez-vous donc sur la chaîne KGS pour y voir le Killing Game Show, le jeu le plus violent de la galaxie. Les sympathiques organisateurs de ce jeu télévisé ont eu l'excellente idée de créer seize puits de la mort, dans lesquels rôdent des formes de vie artificielles hostiles, créées spécialement pour tuer. Après avoir subi quelques transformations, les concurrents sont déposés au fond du puits et ils doivent remonter à la surface



Une escadrille ennemie.

ou mourir. Pour pimenter un peu plus ce jeu innocent, un liquide mortel se répand régulièrement dans le puits et, si vous ne remontez pas assez vite, il vous rattrapera et ce sera la fin. Le spectacle sera divertissant, que le show commence ! Sous la forme d'un petit robot, avec des mitrailleuses en guise de bras, vous commencez votre longue remontée vers la surface. Il n'y a pas de temps à perdre, car le liquide mortel va bientôt attendre la plate-forme sur laquelle vous vous

Quatre chars M1 Abrams. Sur chacun, quatre soldats. En un mot, quatre chars pour seize hommes. Et c'est vous qui contrôlez toutes les opérations de tir.



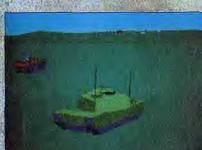
- **Commande stratégique et tactique.** Mettez au point vos stratégies, en donnant des ordres à vos divisions de chars et en demandant l'aide de l'artillerie de l'air et de l'artillerie. A tout moment, vous pouvez plonger dans le vif de l'action tout en assurant vous-même tous les contrôles, en tant que commandant, artillerie ou conducteur d'un des chars.



- **Commandement.** Chaque des 16 hommes de votre division a des talents de combattant et des capacités qui lui sont propres. Grâce à l'expérience, les promotions et les décorations, vos chances de succès augmentent, tandis que votre division s'enrichit au combat.



- **Champ de bataille réaliste.** Trois petits des arbres naturels que sont les collines, buttes et autres caillottes ou dissimuler vos chars, dans l'immense champ de bataille tactiquement de 6.000 hectares, tout comme un véritable commandant de char.



- **Une variété infinie.** Combatez de jour de nuit, dans le brouillard, la pluie ou par temps clair. Des milliers de champs de bataille et des situations par millions vous procureront un divertissement infini. Choisissez les batailles simples ou une campagne épiquée.



- **Guerre de haute technologie.** Des télémetres laser, des pénétrateurs à haut débit, des missiles téléguidés, un blindage réactif, l'assistance aérienne et l'artillerie font de M1 Tank Platoon la simulation la plus exhaustive et moderne de la guerre et engins blindés au terre, maintenant disponible pour votre ordinateur personnel.

MICROPROSE

La toute dernière simulation de combat terrestre de blindés, disponible pour ATARI ST et COMMODORE AMIGA.



Des plates-formes, toujours des plates-formes.



On ne peut transporter qu'un seul objet.



Attrapez les cleurs.

trouvez. Vous sautez sur la plate-forme suivante et les premiers ennemis passent à l'attaque. Lorsque vous détruisez tous vos agresseurs vous voyez apparaître un cœur qui s'élève dans les airs. Si vous parvenez à l'attraper avant qu'il ne soit hors de portée, vous reprenez de l'énergie. Vous devez également détruire les containers désarmés dans les puits, afin de récupérer les armes, les outils ou les clés d'accès qu'ils contiennent. Pour quitter le puits de la mort avant qu'il ne soit trop tard, il va falloir que vous réfléchissiez aussi vite que vous pouvez. Psychosis a réussi à marier jeu de plates-formes,



Garez-vous à droite, voilà l'ennemi !



Les clés ont différentes formes.

shoot-them-up et réflexion, ce qui n'est pourtant pas évident. L'action est suffisamment soutenue pour satisfaire les amateurs d'arcade les plus exigeants, mais il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge. Il faut d'abord bien mémoriser le chemin, car vous avez fréquemment le choix entre deux directions. Si vous choisissez le mauvais côté, vous risquez fort de vous retrouver dans une impasse, le liquide mortel vous barant le chemin de l'autre issue. Mais la grande innovation de ce programme est la présence des outils que vous ne connaissez pas, et qui peuvent se révéler indispensables dans une situation donnée. Pour compliquer encore les choses, vous ne pouvez transporter qu'un outil à la fois.

Powermonger

AMIGA

Powermonger est sans conteste le wargame graphique le plus complet, et le plus beau. Il mêle allégrement tous les genres et, en plus, il est facile. Pas besoin d'être un spécialiste de haute volée. Powermonger est accessible à tous. Dany Boulouac n'hésite pas à s'engager : il s'agit pour lui du meilleur jeu de l'année, toutes catégories confondues !

Electronic Arts. Conception : Peter D. Molyneux ; programmation : Bullfrog.

Avant tout le tiers à vous dire, ce titre de Powermonger précédemment nommé Wargonger (voir Tilt n°80, page 16), a été effectué sur une préversion jouable, mais sur laquelle plusieurs éléments ne sont pas encore installés. L'originalité du concept du logiciel et l'immense potentiel que recèle le jeu, indéniable malgré l'état relativement incomplet de la préversion, nous ont poussés à le présenter malgré tout en hit.

Stratégie ? Aventure ? Simulation ? Wargame ? Difficile de classer Powermonger dans une catégorie. Il serait plus prudent de dire qu'il mélange un peu tous les genres, et avec une certaine réussite. C'est ce qui le rend fascinant ! Le système de jeu est très similaire à celui de Populous avec une série d'icônes/commandes, une carte du pays et un « site d'interaction ». Entièrement gérable à la souris ce jeu se pratique en solo, à deux, trois ou quatre (cela nécessite la connexion d'ordinateurs par câbles ou via modem).

Powermonger raconte l'histoire (interactive) d'un monde dont la complexité dépasse tout ce qu'on connaît sur micro jusqu'à l'heure. Pratiquement, on peut voir à l'écran les habitants



Une fois de plus, on reste admiratif devant la qualité de cette réalisation de Psychosis. De plus, pour une fois, l'intérêt de jeu est au rendez-vous : on entre tout de suite dans l'action et c'est bien difficile de décrocher. Et puis, Psychosis intègre vraiment avec ce programme. Chaque fois que vous parlez une vie, vous revérifiez tout ce qui s'est passé depuis le début du niveau et vous pouvez choisir de reprendre le contrôle de votre personnage à n'importe quel moment.

Vous recommencez donc à jouer au moment qui vous arrange le plus : soit quand vous avez pris la mauvaise direction, ou bien juste avant une attaque qui a tourné à votre désavantage. C'est une idée géniale qui sera sans doute reprise dans bien d'autres programmes à venir. De l'action, de la réflexion et une réalisation spectaculaire, que demander de plus ?

Alain Huyghebaert-Lacour

Type : plates-formes/réflexion
Intéret : 17
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : ★★★★★



Le combat terminé, les âmes montent au ciel.

TIME RACE

G A M M E REFLEXION

A LA DECOUVERTE DE LA REFLEXION ET DE LA LOGIQUE AVEC DEUX LOGICIELS FANTASTIQUES A VOUS RENDRE COMPLETEMENT ACCRO

Ce jeu de réflexion est composé de 17 séquences historiques ayant chacune un environnement graphique et musical propre. Le but sera de remplir différents espaces géométriques.

Pour cela, vous devez assembler des pièces triangulaires de couleurs différentes, en sachant que 2 triangles de même couleur ne peuvent être joints. Il vous faudra réunir un minimum de 3 triangles.

Maintenant que vous avez les règles, essayez vite de jouer, n'importe où, vous deviendrez sûrement aussi passionnés que nous par ce fantastique logiciel !

POUR ATARI ST/AMIGA, AMSTRAD CPC & CPC+PC et COMP

QUADRELL

LES GRANDS JEUX SONT CEUX QUI ONT DES REGLES SIMPLES. Chaque joueur doit parvenir, lors d'un jeu des scores de différentes parties. Mais deux couleurs identiques ne doivent être mises côte à côte. Le perdant est celui qui ne peut placer une des pièces.

Sur la carte propagée, on qui dépense le temps inutile. QUADRELL offre plusieurs effets et niveaux de difficulté, certains sont simples, plusieurs options - solution simple ou rapide - deux joueurs ou contre l'ordinateur, temps limité ou non, nombre de pièces limité ou non, etc.

LORCIEL

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



Le combat fait rage sous le vent et la neige tourbillonnante.

en automne. On entend les oiseaux qui gazouillent, des chèvres qui bêlent et le bruit des outils des Miramariens !

Chaque habitant connaît son nom, son adresse, son métier et le seigneur qu'il vénère ! Les Miramariens se marie, fait des enfants et lègue ses biens à ses héritiers. Il part en guerre quand son seigneur l'ordonne et retourne à sa terre dès que ce dernier le libère.

Loyal, il saut néanmoins se rebeller quand son seigneur pille trop souvent et sans discernement ses réserves de nourriture. Pour obtenir ces étonnantes informations sur les habitants, il suffit de



Vue d'une partie de votre domaine.

cliquer sur l'icône point d'interrogation puis sur le personnage ou sur le village choisi. Le but du jeu n'a rien de sorcier. Vous incarnez l'un des quatre seigneurs de guerre qui tentent de conquérir ce royaume et de régner sur ces terres en maître absolu.

À un début, vous êtes seul, propriétaire d'une petite tour, au nord du pays et à la tête d'une petite armée d'une vingtaine de guerriers armés d'épées. Toute la première partie du jeu est une suite d'attaques des villages avoisinants. En effet, il faut impérativement faire quelques conquêtes dès le début, car les villages (ou villes) sont les seules sources d'approvisionnement en nourriture et en



Attendez-vous l'été, saison du pillage !

hommes. En outre, ces premiers combats vous permettent d'enrôler le capitaine du village vaincu. Vous pouvez enrôler cinq capitaines au total. Ces derniers vous obéissent loyalement tant qu'ils ne manquent pas de nourriture. Vous transmettez vos ordres à l'aide de vos vingt-quatre pigeons voyageurs. Vos officiers exécutent immédiatement les ordres après réception du pigeon voyageur. La vitesse d'exécution de l'ordre dépend de la distance que doit parcourir l'oiseau (s'il n'est pas tué par l'ennemi avant !)

Un capitaine peut recruter des hommes, faire du commerce avec les civils, nouer des alliances, s'approvisionner en nourriture, transférer ses hommes sous le commandement d'un autre officier. Il peut également approvisionner une armée autre que la sienne en nourriture. Plus étanant encore, il a la possibilité d'ordonner à un village voisin d'inventer quelque chose !

Par exemple, un village placé à proximité d'une mine fabriquera des canons ou des chariots. A noter qu'un village équipé de chariots augmente sa production de nourriture. Autre fonction intéressante, un capitaine peut se transformer en espion. Dans ce cas, il se fond dans la population d'une ville ce qui a pour effet d'activer, sur votre carte, le dépiage des déplacements de l'ennemi.

Pour avoir une chance de gagner à Powermonger, il faut impérativement maintenir, dans la zone, un bon équilibre économique. Un village qui invente ne produit pas de nourriture, c'est à vous qu'il incombe de l'approvisionner. Le même résultat est obtenu quand il y a des recrutements répétés de soldats dans un seul village.

La guerre n'est pas non plus une science facile. Mes hommes ont souvent déserté pour manque de nourriture ! D'autre part, j'ai plusieurs fois commis l'erreur d'adopter une attitude trop agressive pendant certaines attaques. Cela m'a valu l'affligeant spectacle de mon armée décimant entièrement le village.

Pour régner, encore faut-il avoir des sujets ! Partir en combat est toujours un moment fort dans le jeu. On voit ses hommes se mettre en marche en rangs et envahir le bourg ennemi. Le combat s'engage, des soldats tombent (on voit leurs âmes monter au ciel !).

Attention, si le personnage que vous représentez meurt, la partie est terminée. Les combats ne sont pas toujours conseillés. Il vaut mieux une bonne alliance qu'une guerre coûteuse en hommes. Le



Les soldats - bien nourris - sont fidèles.

bon joueur saura allier la diplomatie et l'épée au moment opportun. J'ai passé de longues heures sur ce jeu et je suis certain de n'avoir vu et compris qu'un dixième de Powermonger !

Questionné sur les éléments manquants de cette version, Peter D. Molyneux son créateur, m'a confié que la version finale comportera des combats navals, des armées équipées d'archers et de canonniers, les arbres coupés repousseront, des maisons détruites seront reconstruites par les habitants. Et bien d'autres surprises que nous vous laisserons le soin de découvrir.

Sur le plan technique, Powermonger n'est pas spectaculaire. Les graphismes et l'animation sont corrects. L'environnement sonore est excellent ! La prise en main demande un certain temps. Mais je vous assure que le jeu vaut bien cet effort ! Je ne peux que recommander fortement ce soft aux fans du genre.

A mon sens, Powermonger est sans doute le meilleur programme de l'année 1990.

Dany Boualack

Type : _____ aventure/rôle stratégique
Intéret : _____ 19
Graphisme : _____ ★★★★★
Animation : _____ ★★★★★
Détailages : _____ ★★★★★
Prix : _____ n.c.



Un hit de Noël



Photos d'écran sur Amiga



Distribués par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil s/s Bois
Tél. : 48.57.65.52



2 superbes

shoot'em ups, conversions de coin-ops renommés. Atomic Robokid et Dragonbreed sont disponibles sur ST, Amiga, Amstrad disquette et cassette, C64 disquette.



Photos d'écran sur Amiga



Days of Thunder

PC
Vous connaissez le stock-car, cette course automobile où il est permis d'éliminer les autres concurrents en les heurtant avec son propre véhicule. C'est à une simulation de ce sport que vous convie Days of Thunder. Un jeu qui accroche vraiment !



Days of Thunder: devenez pilote de stock-car sans danger.

Mindscape, Programmation :
Tim Cannel et Mike Day ; graphismes :
Herman Serrano et Lloyd Baker ;
musique : David Whitaker.

Days of Thunder est le titre du dernier film de Tom Cruise, qui sortira prochainement en France. Ce film raconte l'histoire d'un passionné de courses automobiles qui veut absolument devenir un champion de stock-car. Avec un tel sujet, le jeu tiré du film se devait d'être une simulation de stock-car, ce qui n'avait jamais encore été fait. Si vous le désirez, vous pouvez participer aux folles courses qui se déroulent sur les plus célèbres circuits américains: Atlanta, Phoenix, Talladega, Charlotte et surtout Daytona.

Vous voilà donc sur le circuit de Daytona au volant de votre bolide. Vous devez commencer par quatre tours de qualification et ce n'est pas une simple formalité, car vous ne pouvez pas participer à la course si vous réalisez un trop mauvais temps. La course va commencer, le drapeau donne le départ, démarrez mais gardez votre sang-froid, car il n'est pas question de donner tout de suite le maximum. En effet, la course commence par un tour d'échauffement au cours duquel il est formellement interdit de dépasser un autre véhicule, sinon vous serez immédiatement disqualifié. Si cela vous ennuye de rouler tranquillement, vous avez la possibilité de laisser l'ordinateur conduire à



Attention au drapeau.

votre place pendant ce tour, et de reprendre le contrôle de votre véhicule à n'importe quel moment. Le drapeau s'abaisse à nouveau lorsque vous repassez sur la ligne de départ et les choses sérieuses commencent. Vous forcez sur la piste, en veillant à rétrograder avant les virages si vous ne voulez pas aller heurter les rails de sécurité. Si c'est le cas, vous perdrez un temps précieux et votre véhicule sera endommagé. Faites également très attention aux autres concurrents, car ils ne vous feront pas de cadeau. Bien sûr, vous pouvez leur rentrer dedans, mais n'en abusez pas, sinon votre véhicule finira par exploser à la suite de chocs trop nombreux. Vous voiture à cinq vitesses, ainsi qu'une marche arrière. D'autre part, vous pouvez vous arrêter à



voire stand, à n'importe quel moment, afin d'apporter des modifications ou pour effectuer des réparations : ajuster l'équilibrage des pneus, régler la direction ainsi que les freins, ou bien recharger le plein de carburant. Tout cela peut être fort utile, mais n'oubliez pas qu'un long arrêt vous fera prendre un sérieux retard sur vos concurrents. Ce programme est vraiment magnifique sur PC (haut de



Vue arrière à partir du véhicule.

gamme !), car cette machine effectue très rapidement les calculs qu'exige une animation en 3D sur des surfaces planes. La course est très excitante et ce programme fort bien conçu vous permet de régler certains paramètres, comme le nombre de véhicules en course ou la longueur de l'épreuve. Une excellente simulation. Alain Huyghues-Lacour

Type : simulation sportive
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruillages : ★★★★★
Prix : C



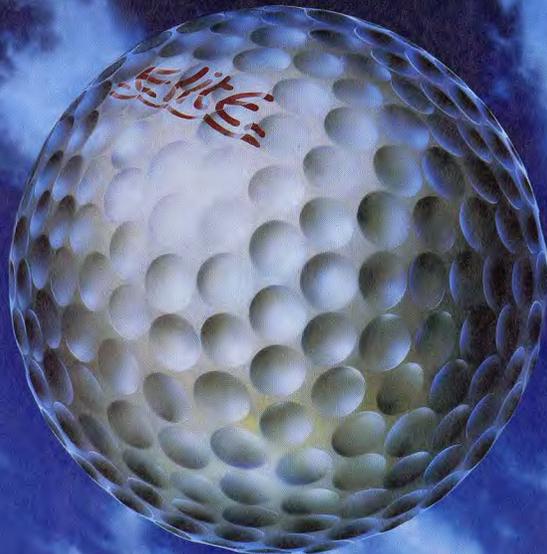
Une voiture à structure renforcée.

Version Amiga

Cette version est également très réussie, mais il faut noter qu'elle est nettement moins rapide. Toutefois, une option vous permet de simplifier les graphismes de manière à accélérer l'animation. Mais la version Amiga de Days of Thunder présente un énorme avantage : il est possible de jouer à deux en connectant deux machines par l'intermédiaire d'un câble nul-modem, ce qui est particulièrement appréciable dans ce type de programme. A.H.J.

Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruillages : ★★★★★
Prix : C

Tournament Golf™



© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES, JAPAN

elite

Saint Dragon

AMIGA

Chevauchant, en chevalier solitaire, une créature mi-machine, mi-dragon, vous combattez les impitoyables Cyborgs qui tentent de conquérir la galaxie. L'entreprise demande des réflexes et un sang-froid à toute épreuve. Un shoot-them-up infernal!

Sales Curve. Réalisation : John Croudy.

Des armées de machines monstrueuses ont entrepris de conquérir la galaxie, en écrasant différentes races les unes après les autres. Il semblerait que toute résistance soit quasi inutile, et le légendaire Saint Dragon est le dernier espoir des survivants. Cette créature à moitié machine, à moitié dragon, doit affronter les Cyborgs sur cinq planètes, dans un duel à mort.

Pour survivre, il faut avant tout maîtriser les mouvements de votre dragon. Son corps, constitué d'anneaux, suit les mouvements de la tête, qui est la seule partie vulnérable. De plus, le dernier anneau fait office d'écran protecteur, ce qui vous permet de vous mettre à l'abri en repliant votre corps. Toutefois, cela ne règle pas tous vos problèmes, dans la mesure où vos ennemis attaquent de toutes les directions et qu'il n'est pas possible de se protéger complètement.

Toutes sortes d'engins bizarres ne vous laissent pas un instant de répit, ce que solent des robots volants qui attaquent en escadille, ou bien une panthère mécanique qui traverse l'écran d'un seul bond, au risque de vous écraser au passage. Les ennemis ne sont jamais les mêmes et ils deviennent de plus en plus dangereux au fur et à mesure de votre progression. Quant aux monstres de fin de niveau, ne pensez pas en avoir rapide-



Le nouveau shoot-them-up des auteurs de Silkstorm.

ment fini avec eux. Souvent ils semblent morts mais sont seulement en train de se transformer pour continuer le combat. En ramassant des icônes, vous obtenez des armes supplémentaires efficaces qui sont cumulables. Il est également possible d'augmenter la puissance de vos différentes armes, ce qui vous procure une redoutable puissance de feu. De plus, vous conservez votre armement après avoir perdu une vie, ce qui est indispensable étant donné le nombre et l'agressivité de vos agresseurs. Saint Dragon bénéficie d'une réalisation de qualité, ce qui n'est guère étonnant quand on sait que



Vous avez peu de liberté de manœuvre.

gâchent sérieusement dès le second niveau, alors que des boules surgissent du sol comme du plafond, occupant presque toute la surface de l'écran. Darnned! Ces agresseurs sont si nombreux, que l'on ne sait plus à quel saint (Dragon !) se vouer. Un shoot-them-up infernal.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade
Intéressé _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Écritures _____ ★★★★★
Prix _____ C



Duel contre un taureau métallique.



Gare au bond de la panthère.



Taureau sur le point d'exploser.



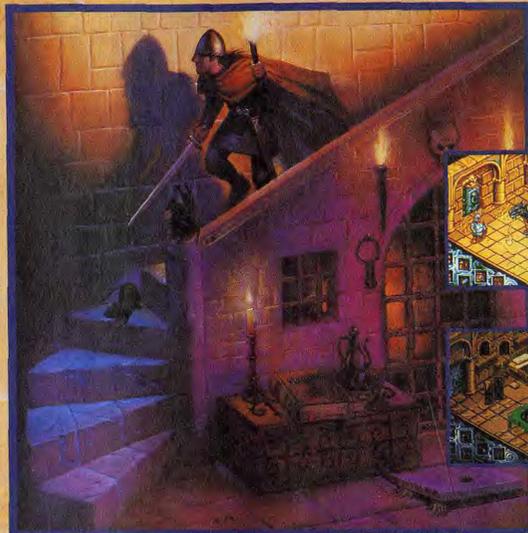
ce programme est l'œuvre de John Croudy, l'auteur de Ninja Warriors et de Silkstorm. L'animation est fluide ainsi que le scrolling différentiel pourtant un peu lent. De plus, John Croudy maintient ici l'excellent changement qu'il avait créé pour Ninja Warriors. La suite du programme se charge automatiquement tandis que vous jouez, ce qui vous évite de longs temps morts.

Saint Dragon offre une bonne jouabilité mais le niveau de difficulté est assez élevé, les choses se

Cadaver



Bientôt disponible sur Atari ST et Amiga



Photos d'écran sur Atari ST



Un mariage enfoui dans l'obscurité. Au milieu du décaage se trouve un château. Caché à l'intérieur, le Nécrômanien attend.

Tout son passé se résume à du sang. Un fief hérité du royaume, une bataille gagnée comme par magie et un massacre si grand qu'il reste des tâches de sang sur les remparts. Certains aventuriers tentent d'éclaircir le mystère. Aucun d'entre eux n'en sortit en vie. Cependant le destin a désigné un héros. Non pas un chevalier courageux ou un soldat basané mais un personnage menteur, mercenaire et voleur : Karadoc le nain. Sa mission : aller là où les humains ont échoué pour affronter le Nécrômanien et enquêter sur le plus obscur mystère régnant dans le monde.

Quel est l'objet de ce mystère ? Non pas l'honneur ou l'amour, ni même un fief personnel ou une croisade contre le diable ou encore une profonde haine envers le Nécrômanien. Mais un trésor ! Et Castle Wolf en est plein à craquer... CADAVÉR est le jeu de rôle et d'aventure que vous attendiez depuis longtemps. Trébuchez à travers un labyrinthe. Explorez le contenu mystérieux des chambres secrètes de Wolf, battez-vous à mort contre des monstres hideux, lutez contre des pièges surnaturels et réfléchissez sur les sorts énigmatiques du Nécrômanien.

- Un jeu complexe et interactif avec des centaines de pièces et de lieux différents les uns des autres.
- Des énigmes difficiles.
- Une grande variété d'armes.
- Un nombre de sorts et de potions magiques impressionnant.
- Une armée de monstres, y compris de rats transformés, de lézards acrobatiques de taille humaine et de gigantesques dragons cracheurs de feu.

95% dans GÉNÉRATION 4

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : +36 (0) 48.37.65.37

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



Lotus Esprit Turbo Challenge

AMIGA



Lotus Esprit Turbo Challenge est pistonnant, seul ou à deux.

Encore une course automobile... Oui, mais pour la première fois sur micro, la compétition se pratique à deux joueurs ! Des circuits très encombrés, des concurrents pas sympas, des effets de relief convaincants, une animation aussi rapide que précise, des commandes souples, Lotus Esprit Turbo Challenge a de nombreux atouts. Une simulation éclatante. Gremlin. Réalisé par Shaun Southern et Andrew Morris.

Bien des joueurs regrettaient l'absence d'une course automobile jouable à deux. Il y avait bien l'excellent *Final Cup* sur la PC Engine, mais aucun programme de ce type n'était disponible sur micro. Gremlin vient de combler cette lacune avec Lotus Esprit Turbo Challenge. Mais attention, ce programme ne prétend pas être une simulation réaliste. Il s'agit d'un jeu de type arcade, qui s'inspire notamment de *Final Lap*.

Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté : un niveau facile comportant cinq circuits, un niveau médium qui en comporte dix et le plus difficile, qui n'en présente pas moins de quinze. En outre, à partir du deuxième niveau, des obstacles encombrant parfois la route et les autres véhicules deviennent très agressifs, en faisant le maximum pour vous empêcher de les dépasser. On a vraiment des sueurs froides en tentant de se glisser entre une voiture et les rochers qui encombrant la moitié de la route. On peut choisir entre des vitesses automatiques ou quatre vitesses manuelles,



La première course pour deux joueurs.

ral. Il y a vingt concurrents en course, mais vous devez impérativement arriver dans les dix premiers pour pouvoir participer à l'épreuve suivante, sinon vous êtes éliminé. Cela est parfois très frustrant, car vous avez beau être en tête du classement, il suffit d'une seule mauvaise course pour être éliminé de la compétition, mais c'est la dure loi du sport ! Si vous jouez à deux, il suffit que l'un des joueurs se classe dans les dix premiers pour que les deux puissent continuer, mais si aucun n'y arrive c'est la fin de la partie. Vous pouvez également être éliminé de la compétition si vous tombez en panne d'essence. En effet, certains par-



Les voyants sont courts.

cours sont plus longs que d'autres et votre réservoir ne contient pas nécessairement la quantité suffisante de carburant pour atteindre la ligne d'arrivée. Il faut surveiller l'indicateur d'essence et prendre en compte le signal sonore qui retentit dès que votre réservoir atteint le niveau limite. Vous devez alors vous arrêter au stand, mais vous pouvez en reparer à n'importe quel moment, dès que vous jugez que vos réserves sont suffisantes pour terminer la course.

Lotus Esprit Turbo Challenge présente d'honnêtes graphismes, mais son point fort est une animation aussi rapide que précise. L'impression de vitesse



La voiture du bas est plus rapide...

est fort bien rendue et les effets de relief sont convaincants, notamment lorsque vous grimpez une côte sans visibilité, avant de redescendre de l'autre côté. Les commandes sont très souples et vous maîtrisez parfaitement votre véhicule. Si vous êtes seul, vous passerez de très bons moments avec ce programme et si vous jouez à deux, vous allez vraiment vous éclater. Alain Hughes-Lacour

Type	_____	simulation sportive
Intéret	_____	17
Graphisme	_____	****
Animation	_____	****
Bruitages	_____	****
Prix	_____	C

PARIS



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ 42.06.50.50
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ 42.06.77.78
ouvert du mardi au samedi
metro Strasbourg-St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9h 45 à 13h et de 14h à 19h

LYON



39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ 72.00.96.96
Pour tout achat, CIVL vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pêcheurie
ouvert du mardi au samedi
de 9h 45 à 13h et de 14h à 19h



LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LE NOUVEAU GENERALISTE: 6000 ARTICLES SUR 200 PAGES, DISPONIBLE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX. COURREZ VITE L'ACHETER. TIRAGE AU SORT DE LA CLIO LE 25/11 A 16H A PARIS

AMIGA 500

EN CADEAUX:
20 DISQUETTES
VIERGES+
UNE COMPILATION
DE JEUX+
UN JOYSTICK
Réf: 0526



3290 FTTC

LECTEUR 3 1/2 ST OU AMIGA

Réf: ST-0201
AG-0199



790 FTTC

JOYSTICK SUPERCHARGER

ERGONOMIQUE
ET PRÉCIS
AVEC MICRO-
SWITCHS



Réf: 0365
99 FTTC

ATARI 520 STE



JOYSTICK
+ COMPILATION
+ SAC GÉNÉRAL
Réf: 6126

3490 FTTC

DISQUETTES

3 1/2 DF DD
135 TPI



Réf: 0092
4,40 FTTC

SOURIS

Pour ATARI ST
Réf: 2234
ou
COMMODORE
AMIGA
Réf: 5652



290 FTTC

CITIZEN 120D +
(80 COLONNES-120 CPS)
LA 9 AIGUILLES
QUI A DÉJÀ CONQUIS
600 000 UTILISATEURS
EN EUROPE



Réf: 6181
1290 FTTC

NOUVEAU

AMSTRAD CPC 464+ MONO



Réf: 6100
+ 0 JEUX + 1 PISTOLET
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)

1990 FTTC

AMSTRAD CPC 6128+ COULEUR

Réf: 6200

AMSTRAD CPC 6128+
+ MONITEUR COULEUR
+ 1 COMPILATION DE JEUX
OU COURSE AUTOFORMATION
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)



3990 FTTC

CONSOLES NEC GRAPH +



Console CORE GRAPH
Réf: 0777 1490 FTC
Console SUPER GRAPH
Réf: 0778 2490 FTC

NEWS NEC

DARIUS +	449 FTC
GOMOLA SPEED	349 FTC
DE HARD	349 FTC
W RING	299 FTC
DIEAL BLASTER	349 FTC
AFTER BURNER	349 FTC
A VENIR	
RABIOLEPUS SPECIAL	349 FTC
HURRICANE	NC
THUNDER BLADE	NC
SAINTE DRAGON	NC
OUT RUN	NC
VIOLENT SOLDIER	NC
TRICKY	NC
Alice ON WONDER LAND	NC
LAZY CAR RACING	NC
ZIPANG	NC
CYBER COMBAT FORCE	NC
JACKYE CHANG	NC

CD ROM NEC
+ INTERFACES
Réf: 6427

3990 FTC

JOYPAD NEC
Réf: 6432

299 FTC

ADAPTATEUR
5 JOUEURS
Réf: 6430

299 FTC

JOYPAD NEC
+ ADAPT. 2 JOUEURS
Réf: 6433

349 FTC

CONSOLE NINTENDO



CONSOLE DE BASE
Réf: 6244 690 FTC
CONSOLE ACTION SET
Réf: 6245 990 FTC
MANETTE N.E.S MAX
Réf: 6453 295 FTC

CONSOLE AMSTRAD GX 4000



LIVRÉE AVEC BURNING BURNER
Réf: 7158

CONSOLE SEGA MEGADRIVE



LIVRÉE AVEC 1 JEU
Réf: 6104

TOP 10 NINTENDO

DUCK HUNT	330 FTC
REF 6246	
RYGAR	360 FTC
REF 6254	
TENNIS	290 FTC
REF 6253	
KUNG FU	290 FTC
REF 6256	
RUSH N ATTACK	365 FTC
REF 6271	
ACER HELI	330 FTC
REF 6272	
ROBOCOP	330 FTC
REF 6277	
BATMAN	NC
REF 6278	
TETRIS	NC
REF 6279	
SUPER MARIOS BROS 2	390 FTC
REF 6255	



ZAPPER
PISTOLET A RAYONS
LUMINEUX
Réf: 6452 330 FTC

1490 FTC



CONSOLE LYNX

LA PREMIERE CONSOLE
PORTABLE COULEUR.
LIVRÉE AVEC 4 JEUX

Réf: 0531

NOEL A DOMICILE

En Novembre et Décembre, GENERAL livre GRATUITEMENT votre micro-ordinateur à domicile le samedi.

Uniquement Paris



NEWS AMIGA

ATF 2	249	FTTC
ATOMIC ROBOT KID	249	
AWESOME	249	
BARBARJANN	249	
BARDESTALE 3	249	
BAT	299	
BETRAYAL	299	
BILLY THE KID	NC	
CADAVRE	NC	
CAPTIVE	249	
CARTHAGE	249	
CHAMPION OF THE RAJ	249	
CHESMASTER 2100	249	
CODENAME ICEMAN	249	
COLONEL BEQUEST	249	
CONQUEST OF CAMELOT	349	
COUSIN FORGE	299	
CRIME WAVE	NC	
DICK TRACY	NC	
DINOWARS	249	
DRAGONSREED	249	
DRAGONS STRIKE	299	
ELVIRA	249	
EMPIRE GALACTIQUE	330	
EPIC	NC	
E SWAT	NC	
FLIGHT OF THE INTRUDE	299	
F 23	NC	
F 15 STRIKE EAGLE 2	NC	
F 23	249	
FINAL COMMAND	249	
FLIGHT OF THE INTRUDE	299	
GEISHA	NC	
GOLDEN AXE	249	
GOLDEN AXE	249	
GRAND PRIX 500 CC 2	249	
GREAT COURTS 2	349	
HEROES QUEST	299	
HARPOON	299	
HEROES QUEST 2	249	
HORROR ZONBI	249	
INDIANAPOLIS 500	249	
LORDS OF CHAOS	199	
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	249	
MEAN STREET	249	
LAST NINJA 3 REMIX	199	
MIG 29 FULCRUM	NC	
MIG 29 PLYTON	NC	
MONTY PYTHON	199	
MURDER	NC	
MEAN STREET	249	
MI TANK PLATOON	NC	
NIGHTBREED ARC	249	
OVER THE NET	NC	
PANG	NC	
PICK'N FILE	199	
PLOTTING	NC	
POWERWANGER	299	
PUEZZIC	NC	
Q8	249	
4D SPORTS BOXING	249	
Q8	249	
RANK XEROX	249	219
RICK DANGEROUS 2	249	219
ROBOCOP 2	249	219
SAINTE DRAGON	249	
SLIDERS	249	
SPEEDBALL 2	249	
STUN RUNNER	249	
SWA	249	
TEENAGE HERO TURTLES	249	
THE BLUE MAX	499	
THE TELLER	199	
THE ULTIMATE RIDE	249	
TOKI	249	
TOM AND THE GHOSTS	249	
TOKI	249	
TOTAL RECALL	NC	
TORVAK	249	
TV BASKETBALL	299	
UMS 2	299	
VENETTA	249	

NEWS ATARI

ATF 2	249	FTTC
ATOMIC ROBOT KID	249	
BARBARJANN 2	249	
BATTLE SQUADRON	249	
BETRAYAL	299	
BILLY THE KID	NC	
LOUIS ESPRIT CHALLENGE	249	
CARTHAGE	NC	
CHAMPION OF THE RAJ	249	
CHESMASTER 2100	249	
CODENAME ICEMAN	249	
COLONEL BEQUEST	249	
CONQUEST OF CAMELOT	349	
COUSIN FORGE	299	
CRIME WAVE	NC	
DICK TRACY	NC	
DINOWARS	249	
DRAGONSREED	249	
ELVIRA	299	
EMPIRE GALACTIQUE	330	
ENCHANTED LAND	249	
EPIC	NC	
E SWAT	NC	
FLIGHT OF THE INTRUDE	299	
F 23	NC	
F 15 STRIKE EAGLE 2	NC	
F 23	249	
GEISHA	NC	
GOLDEN AXE	249	
GRAND PRIX 500 CC 2	249	
GREAT COURTS 2	349	
HEROES QUEST	299	
HYDRA	249	
IT CAME FROM THE DESE	249	
CHAMPION OF THE RAJ	249	
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	199	
CRIME WAVE	NC	
DICK TRACY	NC	
DINOWARS	249	
ELVIRA 3.5	399	
ELVIRA 3.5	399	
EMPIRE GALACTIQUE 3.5	330	
EMPIRE GALACTIQUE 5.25	330	
EPIC	NC	
F 23	NC	
GEISHA 3.5	NC	
GEISHA 5.25	NC	
GRAND PRIX 500 CC 2	299	
GREAT COURTS 2	249	
GUNSHOTS	249	
HYDRA	NC	
IRON LORD	299	
IT CAME FROM THE DESE	299	
KICK OFF	249	249
KING OF THE SKY	249	
LORDS OF CHAOS 3.5	249	
LORDS OF CHAOS 5.25	249	
MEAN STREET	NC	
MIG 29 FULCRUM	NC	
MONTY PYTHON	249	
NARC	249	
OVER THE NET	NC	
PANG	NC	
PICK'N FILE	199	
PLOTTING	NC	
POWERWANGER	299	
PUEZZIC	NC	
Q8	249	
Q8	249	
RANK XEROX	249	219
RED BARON	249	219
RICK DANGEROUS 2	249	219
ROBOCOP 2	249	219
SAINTE DRAGON	249	
SLIDERS	249	
STUN RUNNER	249	
SWA	249	
TEENAGE HERO TURTLES	249	
THE BLUE MAX	499	
THE ULTIMATE RIDE	249	
TOKI	249	
TOM AND THE GHOSTS	249	
TOKI	249	
TORVAK	249	
TV BASKETBALL	299	
UMS 2	299	
VENETTA	249	

NEWS CPC

DRAGONSREED	DISK K7	99 149
GOLDEN AXE		109 149
GRAND PRIX 500 CC 2		199
HYDRA		199
IT CAME FROM THE DESE		199 219
CARTON 2		109 219
LOTUS ESPRIT CHALLENGE		109 149
WENTY 4 X 7		99 149
NIGHTBREED ARC		NC
PLAYER BURNER		NC
PLOTTING CPC CART.		159 219
IBI 2 CPC		NC
RICK DANGEROUS 3 D		149 219
RICK DANGEROUS 3 K7		159 219
SECRET OF SILVER BLAD		199 219
SHADOW OF THE BEAST		199
SLIDERS		99 149
STUN RUNNER		199 149
SWT		109 149
TEENAGE HERO TURTLES		109 149
TOKI CPC CART		NC
TOTAL RECALL		NC

NEWS PC

ATF 2	FTTC
ATF 2	249
BARDESTALE	249
BETRAYAL	299
BILLY THE KID	349
BLOODY CH	249
CADAVRE	249
CAPTIVE	299
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHESMASTER 2100	249
COUSIN FORGE	299
CRIME WAVE	279
DICK TRACY	NC
DINOWARS	NC
ELVIRA 3.5	399
ELVIRA 3.5	399
EMPIRE GALACTIQUE 3.5	330
EMPIRE GALACTIQUE 5.25	330
EPIC	NC
F 23	NC
GEISHA 3.5	NC
GEISHA 5.25	NC
GRAND PRIX 500 CC 2	299
GREAT COURTS 2	249
GUNSHOTS	249
HYDRA	NC
IRON LORD	299
IT CAME FROM THE DESE	299
KICK OFF	249
KING OF THE SKY	249
LORDS OF CHAOS 3.5	249
LORDS OF CHAOS 5.25	249
MEAN STREET	NC
MIG 29 FULCRUM	NC
MONTY PYTHON	249
NARC	249
OVER THE NET	NC
PANG	NC
PICK'N FILE	249
PLAYER BURNER	249
POWERWANGER	249
PUEZZIC	249
RANK XEROX	249
RICK DANGEROUS	249
SECRET OF SILVER BLAD	249
SECRET WEAPONS 5.25	349
SLIDERS	249
STUN RUNNER	299
TEENAGE HERO TURTLES	249
TOM AND THE GHOSTS	249
TV BASKETBALL	249
UMS 2	349

GENERAL EN FETE

Recevez un bon d'achat de 100 F
Tirage au sort toutes les heures d'un numéro de facture pendant les mois de Novembre et Décembre. La liste des numéros gagnants sera affichée tous les soirs chez Général PARIS et LYON ainsi que dans LE PETIT GENERALISTE des mois de Décembre et Janvier.
Tirage quotidien les heures d'ouverture du magasin. Les bons d'achat valables pendant une durée de deux mois à compter de leur émission et seront remis sur présentation de la facture justificative du numéro tiré au sort.



SERVICE VPC 10, bd de Strasbourg
75010 PARIS

6 MODES DE RÈGLEMENT AU CHOIX :

- 1) EN CONTRE-REMBOURSEMENT : vous ne réglerez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 60 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2 000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas modifier votre envoi, photocopiez-le ou écrivez sous sur papier libre ou encart, Mûlhouse-nous [demandeur M. BERNARD ou 11 42 06 50 50, postes 436 ou 444].
- 2) PAR CARTE BLEUE : vous pouvez nous Mûlhouse et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessus.
- 3) PAR CHEQUE OU CCP : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GÉNÉRAL VIDEO (voir ci-contre).
- 4) PAR MANDAT : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compléter le forfait transport (voir ci-dessus). Le règlement de votre mandat, nous expédions votre commande.
- 5) PAR MINUTES : TAPÉZ SAIS code CIVI, puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10 000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je m'engage, selon commande GÉNÉRAL, les marchandises et fournitures spécialement désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par : Contre-remboursement
 Carte Bleue Chèque/CCP Mandat Crédit
 * N° de Carte Bleue _____ Date expir. CS _____
 N° Carte Auton. _____

REF.	DÉSIGNATION	Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s)	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
OUI, je désire commander le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE"			35\$	TOTAL COMMANDE	
BON DE COMMANDE A RETOURNER A GÉNÉRAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS			<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/>	FORFAIT DE PORT	
Observations du client : _____			<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/>	FRAIS CONTRE-REMBOUR.	
Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GÉNÉRAL depuis le 01/09/90 ? <input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/>	TOTAL A RÉGLER	

VENTE EN GROS
PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITÉS NOUS ONT DÉJÀ FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous êtes directeur d'un petit professionnel, livraison sous 24 heures, règlement sur relevé de facture. La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GÉNÉRAL, munis d'un justificatif. Ils se seront remises une CARTE COLLECTIVITE qui leur donnera accès aux prix de gros. Pour toute information, contactez M. NGOM, M. DELPIT ou Mme LE POUILL, tél. 42.06.50.50, télex 214.026.1190009 42.35.50.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel GÉNÉRAL :

- 1) ouverture d'un compte, après la première commande ;
- 2) un financement personnel - crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10 000 F à condition d'avoir au moins deux exercices d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer le TVB sur les loyers mensuels.
- 3) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 12 jours) ;
- 4) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituteurs spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTIUDE 2 ;
- 5) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
- 6) une maintenance sur site ou à travers de précieux partenaires spécialisés Ite AMSTI ou MIS ;
- 7) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS
NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GÉNÉRAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GÉNÉRAL est immédiate et gratuite.

CONDITIONS DE VENTE : ce catalogue n'est valable que pour le mois de sa parution et remplace les précédentes éditions. Produits proposés dans la limite des stocks disponibles. Nos prix minimaux ne sont pas cumulables.

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

numéro de Mûlhouse et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une documentation supplémentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais le plus courts. Vous pouvez aussi vous renseigner sur notre service grâce aux concours permanents et pagés de nombreux lots.

4) A CRÉDIT : si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mme TANIA, Responsable Crédit, ou 11 42 06 50 50, poste 438. Si tout vous paraît clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessus en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour de courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Prenez en compte : prime d'échéance, dernier bulletin de salaire, RIB, quitus de EDF ou de l'oyer immobilier.

* FORFAIT TRANSPORT : 20 F pour 2 sets, 25 F pour 3 sets et plus.
 50 F pour les accessoires et les disquettes vierges.
 60 F pour les imprimantes.
 120 F pour les machines.

(Don-Tom et étranger, nous consulter).
 Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, soit 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

GENERAL PRESENTE EN EXCLUSIVE "LE NOUVEAU GENERALISTE" LE CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE, DANS LEQUEL VOUS POURREZ CHOISIR EN TOUTE TRANQUILLITE VOTRE MICRO, VOTRE IMPRIMANTE, VOTRE PERIPHERIQUE, VOTRE LOGICIEL PROGRAMME, VOTRE MODEM, VOTRE TELEFAX, VOTRE PHOTOCOPIEUR, VOTRE LECTEUR DE DISQUETTE, ETC...

BREF, TOUTE LA MICRO, TV, HI-FI, VIDEO, BUREAUTIQUE...

35\$ (pour toute commande supérieure à 10 000 F)

ET EN PLUS GAGNEZ UNE CLIO !
En participant au grand tirage au sort GENERAL*

2^{ème} prix : Une semaine au soleil pour 2 personnes
 Destination et dates de départ fixées par GÉNÉRAL après le tirage au sort.

3^{ème} prix : Une configuration COMMODORE et son imprimante
ET DE NOUVEAUX AUTRES PRIX

Nota : GÉNÉRAL se réserve le droit de modifier les prix, dates du tirage au sort et règlement de ce dernier.

Renseignements, conditions de participation et règlement dans le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".



COMMANDEZ VITE "LE NOUVEAU GENERALISTE" en renvoyant le coupon ci-contre. Bénéficiez des offres exceptionnelles, des cadeaux, et des nouveaux services GÉNÉRAL que vous retrouverez dans le catalogue.

A retourner à GÉNÉRAL 10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS Tél. 42 06 50 50

OUI, je désire recevoir le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".
 Je vous joint un chèque un mandat de 35 F
 Je déduirai ces 35 F de ma première commande si je retourne à GÉNÉRAL le bon figurant dans le catalogue avec cette dernière.

Société _____
 Nom _____ Prénom _____
 Fonction _____
 Adresse _____
 C.P. [] [] [] [] Ville _____
 Tél. : _____

* conditions générales de vente

NOUVEAU ! GENERAL DISTRIBUTEUR AGREE IBM PS/1

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

★ Klax

Lynx, carte Tengen

Des tuiles de couleur avancent sur un tapis roulant et vous devez les récupérer et les disposer de manière à former des figures. Il faut aligner au moins trois tuiles de même couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Plus les figures sont



fronter vos ennemis dans des situations variées. Vous sautez en parachute, vous faites de la moto et de la plongée sous-marine, mais en fin de compte, il faut tirer sur tout ce qui bouge.

Sly Spy est la conversion de *Secret Agent*, un jeu d'arcade de Data East. Le programme original est médiocre et cette conversion n'est pas meilleure. Un dépit de la variété des niveaux, on ne se prend pas à jeu, sans doute en raison du manque de souplesse des commandes. James Bond n'est pas au rendez-vous, ce n'est qu'un film d'espionnage de série B.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*** C

■ Qix

Game Boy, cartouche Nintendo

complexes, plus elles rapportent de points. Après le succès de sa version d'arcade de Lynx, Atari Games a créé ce jeu d'arcade/réflexion, tout aussi passionnant. Dans les premiers niveaux, on prend le temps de réaliser des figures sophistiquées, ensuite la vitesse s'accroît et il devient difficile de garder son sang froid. Le version Lynx, magnifique, surpasse en jouabilité les versions micros. Indispensable.

Alain Huyghues-Lacour

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

■ Sly Spy (Secret Agent)

Atari ST, disquette Ocean

Vous tenez le rôle d'un agent secret qui organise les faux agissements d'une organisation criminelle pour sauver le monde. Armé d'un pistolet, vous devez at-



spectaculaire. A l'instar d'un programme comme *Tetris*, *Qix* ne paye pas de mine, mais il suffit d'une seule partie pour ne plus pouvoir décrocher. Un programme stressant dans lequel il faut réfléchir vite et agir encore plus rapidement.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action/réflexion
Intérêt	14
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	★★★★

■ Alex Kidd

Megadrive, cartouche Sega

Le petit héros de la *Master System* arrive sur la grande console de Sega. Dans ce jeu de plates-formes, Alex explore un pays merveilleux peuplé d'ennemis à l'apparence cocasse. Frapper des coffres et



jouer à un jeu amusant lui permet de récolter des pièces d'or. Des salles secrètes l'aideront à s'enrichir rapidement. Au début, il ne peut se déplacer qu'à pied mais, par la suite, ressort, moto ou hélicoptère seront ses moyens de locomotion. La réalisation au style enfantin, n'exploite pas complètement les capacités de la console mais colle bien à l'esprit du soft. Un jeu très accrocheur, typiquement japonais.

Olivier Scamps

Type	jeu de plates-formes
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*** D

■ Budokan

Megadrive, cartouche Electronic Arts

La première vraie simulation d'arts martiaux sur console est... américaine. Loin des beat-them-all et de leur vision grand-guignolesque de ces arts, *Budokan* joue à



fond la carte du réalisme. Quatre disciplines vous sont proposées : karaté, nunchaku, kendo (combat au sabre) et bo (combat au bâton). Pour chacune d'elles, un grand nombre de coups sont disponibles. Après un entraînement très poussé, vous pourrez concourir en mode tournoi contre les plus grands champions, ou bien affronter un adversaire en chair et en os. La réalisation est très réussie, même si les dégradés de la version PC VGA y ont perdu quelques plumes. Un jeu exceptionnel, qui mérite vraiment d'être... Olivier Scamps

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

■ Insector X

Megadrive, cartouche Taito/Hot B

Taito réchauffe les vieux plats. Prenez un shoot-them-up classique à scrolling vertical et à armement multiple. Recalmez les



sprites pour mettre en scène des insectes et vous obtenez *Insector X*. Doté de très beaux graphismes, ce jeu est agréable à jouer mais il lui manque la petite touche d'originalité qui le distinguerait vraiment de la concurrence. Face à la profusion de ce type de softs sur console 16 bits, on peut se montrer difficile...

Olivier Scamps

Type	shoot-them-up
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*** D

■ Back to the Futur II

Atari ST, disquette Image Works

Usant de la notoriété grand public du film du même nom, *Back to the Futur II* espère séduire l'amateur d'action. Mais si l'on prend quelque plaisir à savourer des graphismes soignés, que dire du manque d'originalité de cette partie ? Ce logiciel comporte cinq missions distinctes. Pour la première, vous allez, par exemple, évoluer

en skate dans les rues de la ville, collecter des bonus et boxer de très nombreux adversaires. Ce n'est malheureusement que du déjà vu et la pauvreté des situations, le manque de variété de vos ennemis, font vraiment pitié (éviter les voitures, le gosse qui joue avec sa petite voiture radio-commandée, le foufou pompé à Paper Boy, entre autres...). Deuxième mission, la recherche de Jennifer, est du même acabit. Voilà donc un petit jeu d'action, joli, certes, mais inintéressant à mon sens. Même si la notice (contour la traduction) se permet de rappeler à votre joystick que, dans ce



jeu «... il n'y a pas de gentils...», vous n'êtes pas obligés de croire les trois dernières lignes de cette prose, paragraphe qui vous invite à attendre avec impatience le superbe *Back to the Futur III*.

Olivier Hautefeuille

Type	action
Intérêt	6
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*** B

■ Batman

Megadrive, cartouche Sunsoft

Après avoir pris d'assaut toutes les machines, le héros de Gotham City s'attaque à la *Megadrive*. Ce soft est divisé en sept parties, représentant chacune une scène du film. Beat-them-up aérien se succéderont pour votre plaisir. Sans être révolutionnaire, ce jeu séduit par sa splendide réalisation. Les sprites sont certes un peu petits, mais les couleurs sont très belles, l'animation du héros irréprochable et la musique réussie.



En outre, l'utilisation judicieuse du parallèle donne à l'occar un effet de profondeur très réaliste. Relativement facile, *Batman* ne résistera pas longtemps aux pros de l'arcade mais les joueurs «normaux» peuvent investir sans hésitation dans cette cartouche.

Olivier Scamps

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*** D

■ Slime World

Lynx, carte Epyx

Sur une certaine planète, vous explorez des souterrains peuplés de créatures rampantes et visqueuses. Faites attention où vous mettez les pieds, car les cavernes sont truffées de pièges et le sol peut s'affaisser sous vos pieds.

Ce programme d'Epyx tire bien parti des capacités de cette console, et des graphismes colorés et une animation de qualité. Chaque mission présente des objectifs



et des niveaux de difficulté différents, ce qui fait oublier la répétitivité du jeu. Un programme efficace qui vous offrira de longues heures d'exploration.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*** C

■ Welltris

PC sous écrans sauf VGA, Infogrames

C'est un Hit ! S'il obtient un 17 d'intérêt sur *Amiga* (cf. *Tilt* n° 81), *Welltris* conserve toutes ses qualités sur PC. Première remarque, la mise en place graphique de ce soft est excellente. Bien que le mode VGA ne soit pas présent au menu de sélection, la configuration EGA est vraiment superbe, tant au niveau des tableaux de présentation et de score que des tableaux de jeu. L'animation fluide, dessin précis et choix des

Midnight Resistance

Amiga, disquette Ocean

L'arme au poing, vous pénétrez dans le camp ennemi pour y affronter une armée entière, ainsi que des machines infamates qui vous posent bien des problèmes. C'est un véritable parcours du combattant qui vous attend : vous rampez et vous sautez, tandis que l'ennemi vous attaque de toutes parts. Heureusement, un mode de contrôle original vous permet de tirer dans toutes les directions.

Les fans de ce jeu d'arcade de Data East ne seront pas déçus par cette conversion. L'action est frémissante et on retrouve vraiment l'esprit de l'arcade. Contrairement à la version Atari ST, il est possible de jouer à deux et, pour une fois, la jouabilité est excellente, et vous soyez seul ou non. Le scrolling et les couleurs, sur cette version, sont également supérieurs à celle de l'Atari ST. Enfin, le niveau de difficulté est plus élevé.

Alain Huyghues-Lacour



couleur intelligent, *Welltris* donne dans la pureté du pixel ! Et rien ne pouvait mieux favoriser la très puissante concentration nécessaire à la victoire.

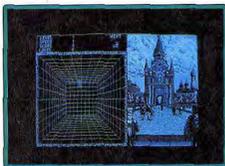
Ce « *Tréris 3D* » est certes très difficile à vaincre mais, selon moi, pas plus que son grand frère. Il s'agit juste d'une stratégie plus poussée et, du coup, bien plus pénalisante. Que dire de plus, si ce n'est que les passionnés de réflexion/réflexe seront nécessairement séduits par ce titre.

Un indispensable à toute ludothèque PC. Olivier Hautefeuille

Type	réflexion/réflexe	17
Intérêt	*****	17
Graphisme	*****	17
Animation	*****	17
Bruitages	*****	17
Prix	C	17

Version Macintosh

Les macmaniques vont pouvoir se régaler avec le nouveau hit de l'auteur de *Tréris*. A la différence de *Block Out*, *Welltris* renouvelle complètement le genre. Le jeu est en 3D et les pièces glissent sur le sol, ce qui vous oblige à faire fonctionner vos neu-



rones à toute vitesse pour élaborer de nouvelles stratégies.

Comme toujours chez Spectrum Holobyte, les graphismes ont été retravaillés pour s'adapter au monochrome. En revanche, on aurait aimé qu'ils fassent les mêmes efforts pour la musique. Un excellent jeu.

Olivier Scamporrino

Type	action/réflexion	17
Intérêt	*****	17
Graphisme	*****	17
Animation	*****	17
Bruitages	*****	17
Prix	C	17



lage possède parfois des reliefs, ce qui corse la difficulté. Un soft correct, mais pas plus. Olivier Hautefeuille

Type	action/stratégie	12
Intérêt	*****	12
Graphisme	*****	12
Animation	*****	12
Bruitages	*****	12
Prix	B	12

Skid Marks

PC, disquette Mindscape

Ce programme, dans la lignée de *Hard Drivin'*, vous propose de concourir sur des parcours particulièrement acrobatiques, au volant des voitures les plus puissantes. Il faut maîtriser parfaitement son véhicule pour franchir les obstacles disposés sur la route. *Skid Marks* est la première d'une série de simulations sportives réalisées par les programmeurs de *Test Drive I et II*. C'est indiscutablement un clone de *Hard Drivin'*, mais qui a réussi à gommer toutes les faiblesses de son prédécesseur. L'animation est plus rapide et la jouabilité est meilleure. Da-

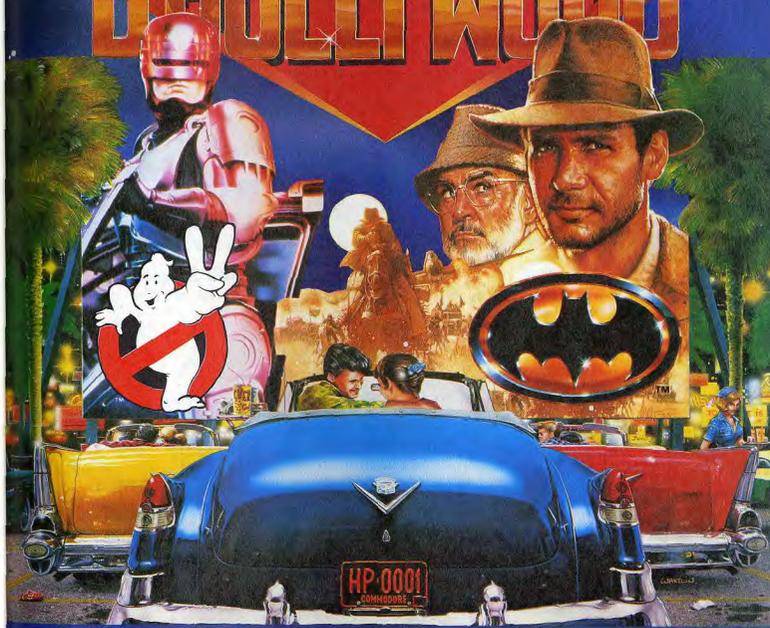


plus, *Hard Drivin'* n'offrirait qu'un seul parcours, alors que *Skid Marks* dispose d'un éditeur de parcours d'un usage très simple, ce qui est un gage de longévité. Des *scenario disks* comportant de nouveaux véhicules et des parcours différents devaient être publiés par la suite.

Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sport	15
Intérêt	*****	15
Graphisme	*****	15
Animation	*****	15
Bruitages	*****	15
Prix	C	15

D'HOLLYWOOD



© 1989 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. TM & COPYRIGHT © 1989 by Lucasfilm Ltd. TM & COPYRIGHT © 1989 by DC Comics, Inc.

ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675



AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST

Rastan Saga II

NEC PC Engine,

carte Taïto

Le barbare de choc revient pour de nouvelles aventures. Dans ce soft, il n'y a que deux choses à sauver : de gros sprites et de beaux fonds. Pour le reste, il était difficile de faire pire. Les personnages sont laids et l'animation ridicule : on a l'impression



qu'on se fait du patin à glace. Quant au nombre de coups disponibles, il aurait difficilement pu être plus limité. Qu'est venu faire Taïto dans cette galère ?

Olivier Scamps

Type **beat-them-all**
Intérêt **5**
Graphisme *******
Animation *******
Bruitages ******
Prix **D**

Version Megadrive



Rastan Saga II ne fera pas de jaloux, ne créera pas de guerre entre les machines : nul en arcade, nul sur NEC, il est également nul sur Megadrive. L'animation est toujours aussi peu réaliste et l'intérêt du jeu on ne peut plus limité. Ce serait presque risible si cette cartouche ne coûtait 300 F. Je doute que les lecteurs qui ont déboursé cette somme aient gardé intact leur sens de l'humour après une minute et demie derrière leur console...

Olivier Scamps

Intérêt **5**
Graphisme *******
Animation ******
Bruitages ******
Prix **D**

The Battle of Britain

Atari ST 1 mega, disquette Lucasfilm

Déjà testé en version PC (Tilt n° 76), ce simulateur de combat aérien reprend toutes les options stratégiques de ses confrères de voi comme F 29, F 19 ou Fighter Bomber. Cependant The Battle of Britain mise avant tout sur l'arcade. Même si les menus d'options ouvrent de très intéressantes fonctions (choix des missions, étude vidéo des vols, etc.), c'est dans la pureté des graphismes et dans la vitalité des combats que le pilote amateur de sueurs froides trouvera son compte. Sur ST, les bruitages et décors sont de très bonne qualité. L'usage de la 3D, lorsque les silhouettes des copiers ennemis forment sur votre engin par exemple, est prenant. L'animation est, du même coup, un tout petit peu lente, bien que jamais saccadée. Un logi-



ciel que j'achèterais sans aucun doute si je n'étais pas personnellement plus intéressé par les simulations plus stratégiques, plus variées au niveau des missions (bombardement, prise de vue aérienne, offensive continue, etc.).

Olivier Hautefeuille

Type **simulateur de combat aérien**
Intérêt **15**
Graphisme *********
Animation ********
Bruitages ********
Prix **C**

Simulera

Atari ST, disquette Microstyle

Aux commandes d'un engin blindé, vous explorez les différents secteurs de la Matrice afin de la détruire en la privant d'énergie. Vous devez repousser les attaques des défenseurs, mais prenez le temps de jeter un coup d'œil à la carte si vous ne voulez pas tourner en rond dans cet immense labyrinthe.

Les shoot-them-up de qualité sont rares sur micro ces derniers mois, aussi les fans devraient faire un triomphe à ce programme. Simulera renouvelle le genre grâce à l'utilisation de la 3D surfaces

pleines. Aucun itinéraire ne vous est imposé et votre engin est également capable de voler. Une réalisation irréprochable pour un shoot-them-up pas comme les autres. Alain Huyghues-Lacour

Type **shoot-them-up**
Intérêt **17**
Graphisme *********
Animation *********
Bruitages *********
Prix **C**



4D Boxing

PC, disquette Mindscape

Après avoir défini toutes les caractéristiques de votre boxeur, vous montez sur le ring pour affronter différents adversaires. Vous pouvez sauvegarder le personnage que vous avez créé et qui améliore ses performances au fil des combats.

L'utilisation de la 3D surfaces pleines est assez surprenante dans une simulation de boxe. On est tout d'abord surpris par un graphisme peu engageant, mais l'anima-



tion des mouvements des combattants est particulièrement convaincante. Il est possible de voir le ring sous n'importe quel angle et vous disposez même d'un zoom. C'est la simulation de boxe la plus réaliste à ce jour, grâce à une large panoplie de coups. Enfin, ne cherchez pas à frapper sans arrêt, sinon vos coups manqueraient de puissance. Un must pour les fans de ce sport.

Alain Huyghues-Lacour

Type **simulation sportive**
Intérêt **15**
Graphisme ******
Animation *********
Bruitages ********
Prix **C**

BETRAYAL

*Votre père a été assassiné
Vos paysans s'insurgent
et votre femme est partie avec votre
meilleur ami, le frère du Roi:*

*C'est peut être la meilleure nouvelle que
vous ayez eue depuis pas mal de temps!*

Betrayal.

De Rainbird.

*Un enchevêtrement d'intrigues très
compliquées - d'où la loyauté est exclue.*



MAITRES DE LA STRATEGIE

ROLLING SOFTS

Stunt Car Racer

Amstrad CPC,
disquette Micro Style

Après son succès sur presque toutes les machines, *Stunt Car* est adapté sur CPC. Mais si le programme conserve toutes les options de jeu des versions 16 bits, la partie n'est vraiment pas assez rapide pour motiver le joueur à long terme. Les pistes de *Stunt Car* m'ont toujours paru manquer de diversité. Il restait cependant la vitesse du jeu, l'ambiance, le ventre qui se

sant les attaques incessantes des aliens. *Fester's Quest* est tout à fait caractéristique des programmes de cette console. Vous devez découvrir de très nombreux objets, dont certains sont cachés derrière les murs, et l'action ne manque pas de rythme. La réalisation n'est pas extraordinaire, mais le jeu est suffisamment prenant pour faire oublier cette faiblesse.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade/aventure
Intérêt	15
Graphisme	***
Animation	*****
Bruitages	*****
Prix	D

Phelios

Megadrive, cartouche Namco

Artamis a été enlevée et changée en pierre par Typhon et par ses armes damnées. N'écoutez que son courage, Apollon enfourche Pégasse et brave mille dangers. Son épée magique crache de simples boulets mais une pression prolongée sur le bouton déclenche un super tir. Des pastilles augmenteront encore sa puissance.



Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitages	*****
Prix	B

Double Dragon

Game Boy,
cartouche Technos

Deux frères se lancent à la recherche de leur amie, enlevée par un gang. Les combats se succèdent sans relâche et il faut éviter à tout prix de se laisser encercler. La plupart du temps, vous combattez avec vos pieds et vos poings, mais vous pouvez parfois utiliser les armes abandonnées par vos ennemis.

Ce classique d'arcade de Technos s'impose comme le meilleur beat-them-all sur Game Boy. Le graphisme est excellent et on retrouve tous les mouvements spectaculaires du programme original. La jouabilité est excellente que l'on soit seul ou à deux, mais si la plupart des combats ne



de feu. Bien que très classique dans son principe, ce shoot-them-up sort du lot grâce à son atmosphère et son excellente réalisation. Les graphismes sont en effet pleins de charme et superbement mis en couleur. La bande sonore colle bien au jeu et le scrolling en parallèle est un des plus impressionnants que j'ai jamais vu. Et puis, la déesse est tellement belle que c'est un plaisir d'aller la secourir... Olivier Scamps

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitages	*****
Prix	D

Retrograde

Commodore 64,
disquette Thalamus

Des aliens agressifs ont envahi sept planètes de votre système solaire et votre mission consiste à les en déloger. Au fur et à mesure que vous les abattez, vous obtenez de l'argent pour vous acheter des armes,



Les amateurs vont avoir peur !

ATTENTION COMPILATION :

COMPILATION
SIMULATIONS
toutes catégories

CHALLENGERS

et les meilleurs points de vente.

... réservée aux meilleurs !



Disponible sur ATARI ST, AMIGA, IBM PC et compatibles,
COMMODORE 64, AMSTRAD CPC.
ATTENTION! KICK OFF ne figure pas dans la version PC.

GREAT COURTS © Ubi Soft. © Blue Byte.
FIGHTER BOMBER © Activision. © Vektor Grafik 1989
STUNT CAR RACER © Microstyle. © 1989 Geoff Grammond.

UBI SOFT

Entertainment Software

KICK OFF © 1989 Anco Software Ltd.
SUPERSKI © Microdis 1989.

ROLLING SOFTS

posent pas trop de problèmes, les lecteurs de fin de niveau sont particulièrement redoutables. Un grand jeu de baston.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	16
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitages	*****
Prix	B

Power League III



PC Engine, carte Hudson

Cette simulation de base-ball joue à fond la carte du réalisme. *Power League III* vous propose, en effet, de choisir une équipe, ses joueurs, son stade et même le type de compétition (open, all star et home run). Un mode Edition vous permet même de définir les équipes. Dernier raffinement : jusqu'à quatre personnes peuvent jouer en même temps.

La richesse de jeu s'appuie sur un bon graphisme et une excellente animation. J'ai particulièrement apprécié que la « caméra » suive la balle dans le ciel lors de certains lancers. Les effets sonores sont, en revanche, un peu légers. Un excellent jeu de base-ball qui ravira les amateurs de ce sport.

Olivier Scamps

Type	simulation
Intérêt	15
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitages	*****
Prix	D

Turn It

Atari ST, disquette Kingsoft

Turn It est un jeu dérivé de Mah-jong, le quel avait déjà connu une excellente adaptation de micro avec « Shangai ». Le principe est un peu différent : les briques ne sont pas empilées mais disposées sur un seul plan. En revanche, on ne peut retirer deux briques identiques que lorsque le chemin est libre. Certaines briques apportent bonus ou malus. Chacun des cinquante tableaux, dont la progression est bien étendue, se joue en temps limité, ce qui



compte encore les choses. Les multiples options permettent à chacun de trouver son bonheur : jeu à deux, difficulté variable, option continue, aide limitée. La réalisation est sans reproche, les briques étant joliment dessinées et une agréable musique présentant le jeu. La « sauvegarde » par mot de code tous les dix tableaux permet de ne pas recommencer éternellement les mêmes. Un bon jeu, difficile et prenant (notice en anglais, jeu en français).

Jacques Harbom

Type	Mahjong
Intérêt	14
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitages	*****
Prix	C

Deliverance

CPC, disquette Hawson

Une fois de plus, Stormlord doit libérer les fées emprisonnées par la reine noire. Pour y parvenir, il doit affronter toutes les créatures de l'enfer, déjouer les pièges et franchir différents obstacles. A l'instar de



Stormlord, ce programme bénéficie d'une réalisation très soignée. En outre, ce programme est un shoot-them-up et non plus un jeu d'arcade/aventure.

C'est un jeu difficile, mais les différents niveaux sont variés. Un programme qui vous fera passer de bons moments.

Alain Huyghues-lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	14
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitages	*****
Prix	B

Badlands

Amiga, disquette Tengen

Cette conversion du jeu d'arcade d'Atari Games est la suite de *Super Sprint*. Trois voitures s'affrontent sur des circuits comportant différents obstacles, ainsi que des virages très serrés.

Comme dans *Super Sprint*, la course est vue de dessus, il est possible de jouer à deux et vous pouvez améliorer les perfor-



mances de votre véhicule et son armement, grâce aux bonus obtenus lors des courses. Ce programme n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport à *Super Sprint*, mais il est particulièrement ludique. La réalisation est soignée et votre véhicule est très maniable, ce qui est fondamental dans ce type de jeu.

Ne ratez surtout pas ce programme si vous aimez jouer avec vos amis. En revanche, si vous jouez seul, mieux vaut choisir *Super Cars*, qui est un meilleur programme.

Alain Huyghues-Lacour

Type	course automobile
Intérêt	14
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitages	*****
Prix	C

Operation Wolf

NEC PC Engine, carte NEC Avenue

A coup de grenades et de balles, un soldat d'élite nettoie un pays sud-américain des soldats ennemis. Mais attention à ne pas tuer des civils innocents ! Malgré la disparition étonnante de deux niveaux, la version NEC de ce classique du jeu de café est la meilleure que j'ai vu à ce jour. Les graphismes sont excellents et l'animation superbe malgré la taille imposante des sprites. Les programmeurs ont même pensé à incorporer des schémas de déplacement pour les différents adversaires : certains courent, d'autres sautent ou roulent sur le sol. Il est vrai que, fondamentalement, *Operation Wolf* n'est qu'un jeu de tir sur cible. Mais il n'y a pas de meilleur dévouement après une dure journée de travail.

Olivier Scamps

contient toutes les manœuvres de la course à grande échelle avec les dernières simulations de course de voiture les plus sensationnelles.

WHEELS OF FIRE

LA COMPILATION LA PLUS SPECTACULAIRE DE LA COURSE DE VOITURE



Votre Ferrari F40 est gonflée et ne demande qu'à démanter. Lutter pari-choix contre pari-choix dans une course passionnante en 16 étapes à travers l'Amérique où chaque terrain nouveau présente un défi différent.

Investissez-vous au volant de votre Ferrari à turbo-compresseur et mettez-vous à la poursuite effrénée de crimiels dangereux. Conduisez en faisant appel à toute la puissance d'esprit dont vous êtes capable pour éviter les tas de risques sur les rues animées et les chemins.

Jouez votre vie en courant sur des pistes pour la vitesse et pour des cascades. Sautez par-dessus les poteaux et essayez de faire le looping incroyable, tout cela en 3 dimensions fabuleuses solides - c'est la simulation de conduite suprême.

C'est rapide et fou et vous êtes en pole position. Foncez autour de 27 circuits vertigineux. Appuyez sur le championnat et faites monter la poussière à vos adversaires!



Disponible sur Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk)
Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lucy Road, London SW15 1PR
Tel: +44(0)1-780 2324
Photos of Ocean sur Amiga & Atari ST

WHEELS OF FIRE: © 1989 DOMARK LTD. All Rights Reserved. The Wheel Games Corporation
GAMES: © 1989 DOMARK LTD. All Rights Reserved.
HARD DRIVIN: © 1989 DOMARK LTD. All Rights Reserved. DOMARK LTD. is a trademark of Sega Enterprises Ltd.
POWER DRIFT: © 1989 DOMARK LTD. All Rights Reserved. DOMARK LTD. is a trademark of Sega Enterprises Ltd.
SUPER SPRINT: © 1989 DOMARK LTD. All Rights Reserved. DOMARK LTD. is a trademark of Sega Enterprises Ltd.
DOMARK: DOMARK LTD. is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

ROLLING SOFTS



Type **Jeux de tir**
Intérêt **15**
Graphisme *********
Animation *********
Bruitages *********
Prix **C**

★ Populous Megadrive, cartouche Electronic Arts

On pouvait jusqu'ici reprocher aux consoles leur faiblesse en matière de simulations



et de jeux de stratégie. Ce défaut devrait rapidement disparaître, comme le démontre brillamment la version Megadrive de Populous. Ce Tilt d'or 1989 vous propose de prendre la place d'un dieu. A vous de faire prospérer votre peuple qui, en retour, vous donnera la puissance nécessaire pour combattre le dieu ennemi. Malgré sa richesse, le jeu se manie très facilement grâce à un système d'icônes. On peut déplorer la disparition de l'option deux joueurs mais cela n'empêche pas cette cartouche d'être un must absolu.

Olivier Scamps

Type **stratégie**
Intérêt **19**
Graphisme *********
Animation *********
Bruitages ********
Prix **D**

■ The Curse of Ra

Amiga, disquette Rainbow Arts
Vous devez faire disparaître des pierres ornées de hiéroglyphes, en les alignant par paires. Certaines peuvent être déplacées,

mais il faut veiller à les enlever dans l'ordre qui convient pour éviter d'être bloqué. Vous pouvez choisir de jouer en mode réflexion ou arcade, ce qui est beaucoup plus difficile. De plus, ce programme dispose d'un éditeur de tableaux.

Ra est un jeu de réflexion assez original, qui séduira les amateurs de casse-tête. Si les premiers tableaux ne posent guère de problèmes, la difficulté augmente assez rapidement. La version arcade est encore plus impitoyable, car il faut réfléchir très vite et manier le joystick avec précision



pour ne pas perdre de vies en tombant dans le vide. Une réussite.

Alain Huyghues-Lacour

Type **réflexion**
Intérêt **15**
Graphisme *********
Animation *********
Bruitages ********
Prix **C**

■ Adventures of Lolo NES Nintendo, cartouche Hal



Adventures of Lolo est un jeu d'action/réflexion dans lequel vous devez ramasser tous les coeurs disséminés dans chaque tableau, en évitant des créatures dont le contact est mortel. Ce casse-tête présente de très nombreux tableaux de difficulté croissante, mais heureusement un système de codage vous évite de tout reprendre depuis le début à chaque nouvelle partie.

On se prend tout de suite au jeu, en dépit d'une réalisation assez médiocre, car les tableaux sont fort bien construits. Il faut vraiment se creuser les méninges pour ré-

soudre certains problèmes, mais ce programme exige également de bons réflexes car les créatures deviennent très agressives au bout de quelques tableaux.

Alain Huyghues-Lacour

Type **action/réflexion**
Intérêt **14**
Graphisme ********
Animation ********
Bruitages ********
Prix **D**

■ Golden Axe

CPC, disquette Virgin

Après avoir choisi le guerrier que vous désirez incarner, vous partez au combat contre les armées d'un tyran. Ce best-them-all d'arcade de Sega comporte tous les ingrédients de l'heroic fantasy : barbares, magie, dragons, etc.

Le succès de Golden Axe repose plus sur les effets spectaculaires que sur l'intérêt de jeu proprement dit. Alors, avec une réalisation aussi bâclée que celle-ci, l'affaire tourne à la catastrophe. Les sprites sont minuscules et l'action confuse, ce pro-



gramme vous donnera la migraine à force d'essayer de déchiffrer ce qui se passe sur l'écran. Les programmeurs de Virgin auraient mieux fait de s'inspirer de la superbe version de la Sega 8 bits. C'est nul, espérons que les versions 16 bits seront meilleures.

Alain Huyghues-Lacour

Type **arcade**
Intérêt **7**
Graphisme ******
Animation ********
Bruitages ********
Prix **B**

■ Double Dragon II

NES Nintendo, cartouche Acclaim

Seul, ou à deux, vous affrontez les gangs de New York, pour venger votre ami. Vous traversez la ville pour rejoindre l'hélicoptère, puis le combat continue à bord de l'hélicoptère de vos ennemis et ensuite vous arrivez dans l'île où se cache le chef de la bande.

Cette conversion est totalement différente du jeu d'arcade, mais elle n'en est pas

WOLFPACK

Déjà disponible
sur PC
et bientôt sur ST
et AMIGA

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois

RIEN N'EST ENCORE GAGNÉ... SEREZ-VOUS
ACCUEILLI EN HÉROS OU REPOSEREZ-VOUS
A JAMAIS DANS UN TOMBEAU GLACIAL ?

WOLFPACK EST UNE SIMULATION PRÉCISE DE CONFRONTATION ENTRE UN SOUS-MARIN ALLEMAND WOLFPACK ET UN CONVOI DE VAISSAUX ALLIÉS. JOUEZ LE RÔLE D'UN COMMANDANT DE WOLFPACK OU D'ESCORT DE CONVOI ET RETROUVEZ-VOUS DANS LE RÉALISME D'UN FACE À FACE STRATÉGIQUE À L'ÉCHELLE ET EN TEMPS RÉEL.



Caractéristiques

Plusieurs scénarios différents
Armements et instruments précis
superbes graphismes
Option 1 ou 2 joueurs
Mission diurnes et nocturnes
des sensations uniques !

MIRROR
SOFT

LICENSED FROM
**NOVA
LOGIC**
INC.

Compatible
avec la
carte
A4L8
SOLO

(PC et Compatibles)

ROLLING SOFTS

Lode Runner

NEC PC Engine, carte Pack-in-Video

Ce jeu mythique, presque aussi vieux que la micro-informatique, arrive sur console. Le petit personnage doit toujours collecter de l'or au milieu d'échafaudages défilants parcourus par des robots hostiles. Un système de mot de passe remplace efficacement la fonction continue.

Un éditeur permet également de construire ses propres tableaux. Côté intérêt de jeu,



moins passionnante. Vous disposez d'une large panoplie de coups et la jouabilité est parfaite. Il est vraiment difficile de faire mieux dans le genre, d'autant plus que les graphismes et l'animation sont réussis. Double Dragon II est indiscutablement le meilleur beat-them-all sur Nintendo.

Alain Huyghues-Lacour

Type	beat-them-all
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D



rien à redire : mélange d'action et de stratégie, ce soft est indémodable.

Cependant, l'adaptation de ce programme a vraiment été faite à l'économie : graphisme, animation et bruitages sont en effet indignes d'une NEC. C'est dommage : avec une meilleure réalisation, Lode Runner aurait pu avoir une très bonne note.

Olivier Scampis

Type	plates-formes
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Alex Kidd In Shinobi World

Sega Master System, cartouche Sega

Alex Kidd est le héros fétiche de Sega, au même titre que les frères Mario pour Nintendo. Alex Kidd In Shinobi World est le quatrième épisode de cette épopée sur Sega 8 bits, sans compter le programme de la Megadrive. Mais, cette fois, il s'agit d'un mélange entre beat-them-all et jeu de plates-formes. Si les jolis graphismes restent dans la lignée des précédents épisodes, l'action est directement inspirée de Shinobi : sauts d'un niveau à l'autre, sabre, shuriken, ninjas, chefs de bande, etc. Mais le plus surprenant est que ce mariage, a priori contre nature, fonctionne parfaitement. On se prend tout de suite au jeu, sans doute en raison d'une jouabilité exemplaire. De plus, si l'on s'amuse beaucoup en découvrant les nombreux clincs d'œil à Shinobi, le jeu ne manque pas pour

autant d'originalité. En guise de magie ninja, Alex monte au long des poteaux pour se métamorphoser en boule de feu, avant de foncer sur ses ennemis. Un système d'animation aussi ludique. Sega démontre que sa console 8 bits a encore de beaux jours devant elle. Alain Huyghues-Lacour

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

Walkiry

NEC PC Engine, carte Namcot

Une blonde redresseuse de torts guerrière dans un pays merveilleux. Les ennemis sont nombreux mais elle rencontre également des alliés qui l'aideront. Les dialogues sont en japonais mais le jeu est suffisamment graphique pour que l'on puisse s'en passer. Ce jeu d'arcade/aventure bénéficie d'une réalisation soignée. Gra-



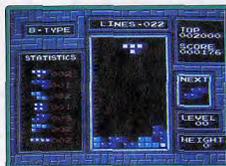
phismes et musiques collent en effet très bien à l'esprit du soft. Comme souvent sur PC Engine, un effort particulier a été fait pour l'animation, vraiment très minutieuse. C'est un plaisir de voir les népharques bouger sous le poids de l'héroïne ou les ailes du cacque bruiser au vent. Le meilleur jeu NEC de ce mois.

Type	arcade-aventure
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	n.c.

Tetris

NES Nintendo, cartouche Nintendo

On ne présente plus ce grand jeu d'action/réflexion qui nous vient d'URSS, car c'est l'un des programmes les plus célèbres de l'histoire des jeux vidéo. Vous avez le choix entre un jeu normal et une variante avec handicap. Cette version est particulièrement laide, avec de pauvres



graphismes et des couleurs franchement tristes. Mais cela est secondaire, car le jeu est toujours aussi passionnant et la jouabilité est parfaite. La console Nintendo ne pouvait se passer plus longtemps de Tetris et il est certain que ce jeu envôlâtait va faire de nouveaux ravages.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action/réflexion
Intérêt	18
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

OUT BOARD

La Simulation Des Sensations Extrêmes

PHOTOS ATARI

LORICIEL

ATARI ST / AMIGA / AMSTRAD CPC ET CPC + . DE 149 A 199 F.

LA SIMULATION DES SENSATIONS EXTRÊMES !!!

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

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 Pipe Dream.



Anarchy (Amiga).



Creatures (Amiga).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof	ANARCHY Pyrion	Amiga	Shoot them-up	***	*****
HIT	COSMIC DEMO Activision	Macintosh (dis. dist.)	Découverte	*****	****
Bof	CREATURES Activision	Amiga	Tir	****	*****
Bof	CURSE Milestone	Megadrive	Shoot them-up	****	***
Nul	DEATHFRINGER Telnet	NEC CD ROM	Jeu de rôle	****	****
A connaître	ELECTRON Dimitris public	Macintosh	Action	*	****
A connaître	ESPRIT Application systems	Atari ST	Action/stratégie	****	*****
HIT	FABRY TALES MicroIllusions	Mac II	Jeu de rôle	*****	*****
A connaître	FREE LIGHT JAPANESE Free light software	Macintosh	Educatif	****	-
Bof	GAMPIRA Hudson soft	NEC CD ROM	Jeu de d'monst	****	***
A connaître	HOYLE BOOK OF GAMES II Sierra	Amiga	Jeux de cartes	*****	-
A connaître	HOYLE BOOK OF GAMES Sierra	Atari ST	Jeux de cartes	*****	-
A connaître	LANCELOT Level 9	Macintosh	Aventure texte/graphisme	***	-
Bof	MAD PROFESSOR MARIARTI Kivallé	Atari ST	Plateau/franc	*****	****
A connaître	MARHOLE Activision	Macintosh (dis. dist.)	Découverte	*****	****
Bof	MANIAC PRO WRESTLING NEC PC Engine	Simulation sportive	****	***	***
Nul	MIRE REAS POP QUIZ CPC	Encore	Quiz	****	-
A connaître	PIPE DREAM Wired	Game Boy	Action/reflexion	****	-
Nul	RASTAN SAGA II Taito	NEC PC Engine	Beat them-all	****	**
A connaître	RED STORM RISING Microgen	Amiga	Simulation de combat/stratégie	**	***
Nul	ROBODMONS Color Dreams	Nintendo	Shoot them-up	**	*
A connaître	SIDE ARMS SPECIAL NEC Aventure	NEC CD ROM	Shoot them-up	****	*****
Bof	SPACE HARRIER II Sega	Megadrive	Shoot them-up	*****	*****
A connaître	SPACE ROGUE Origin System	Atari ST	Stratégie/action	****	****

Lancelot (Mac).



Mad Professor Mariarti (ST).



Rastan Saga II (NEC).



Red Storm Rising (Amiga).



Side Arms (NEC).



Space Rogue (ST).



Space Harrier II (Sega).

BRUITAGES	INTER	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
*****	13	B	Anarchy est assurément très coupé sur Amiga. Mais n'a rien à l'appare musical d'indroduction et la qualité des bruitages, ce jeu ne mérite pas d'être dans le domaine des hits (CD version ST, 79 F.). Le scénario et la mise en place graphique de ce shoot them-up manquent vraiment d'originalité. O.S.
*****	16	n.c.	Cosmic Demo propose une nouvelle aventure basée sur la même trilogie que Marhole. Le joueur doit toujours cliquer sur les objets qu'il veut examiner ou sur les directions qu'il souhaite explorer. Le monde à explorer est plus vaste, et graphismes et bruitages sont toujours sans bon. Une réussite. O.S.
*****	8	C	Creatures est le quatrième jeu de tir réalisé par Activision, mais hélas, on est bien loin de la qualité de Cosmos ou de Sidewinder. Cet Adventure s'écroule véritablement, sans doute en raison du peu de succès de son précédent pour Amiga. Encore un excellent accessoire qui disparaît fruste de logiciels. A.H.L.
***	9	n.c.	Curse s'impose face à la concurrence, dit shoot them-up sur Megadrive ou NEC se doit d'être excellent. Ce n'est malheureusement pas le cas de Cosmos, handicapé par son scénario pauvre et par sa jouabilité incertaine. Cosmos plutôt pour Wing Flight ou Thunder Force II. O.S.
*****	5	n.c.	Deathbringer est à la fois fabuleux et bon pour le possible. Fabuleux parce que c'est le premier jeu de rôle sur CD ROM. Bon parce que totalement inépuisable. En tout cas, il prouve que les consoles peuvent servir à autre chose qu'aux jeux d'action. O.S.
***	13	A	Nul besoin de dépeindre une femme pour jouer sur Mac. Ce shoot them-up remplace les traditionnels aliens par des électrons, positrons, et neutrinos. Malgré sa réalisation primitive, le jeu accorde même ceux qui, comme moi, ont un très mauvais souvenir de leurs cours de physique. O.S.
*****	13	B	A l'aise d'un boulot soigné, l'histoire, un shoot them-up sur Megadrive ou NEC se doit d'être excellent. Ce n'est malheureusement pas le cas de Cosmos, handicapé par son scénario pauvre et par sa jouabilité incertaine. Cosmos plutôt pour Wing Flight ou Thunder Force II. O.S.
*****	15	n.c.	Les possesseurs de Mac II vont pouvoir se régaler avec ce grand classique. La fenêtre de jeu est un peu petite mais les graphismes sont superbement en mode 256 couleurs. Quant au jeu, il est toujours aussi passionnant. Un excellent programme. O.S.
*****	13	F	Ce soft vous propose d'apprendre des rudiments de japonais. L'utilisation constante de la souris, du graphisme et des digitalisations vocales permet d'progresser vite et d'assimiler facilement la prononciation et une bonne liste de vocabulaire. Les possesseurs de console japonaise apprécieront. O.S.
*****	8	D	Ce jeu de d'monst japonais bénéficie d'une réalisation satisfaisante. Les marqueurs sont plaisants et vos adversaires semblent sortir d'un dessin animé. Cependant est malheureusement limité sans notes en français. Réussit à ceux qui connaissent les règles de ce jeu. O.S.
-	16	C	Pour son second programme de jeux de cartes, Sierra ne nous offre pas moins de 28 réalisations différentes. De plus, chacune d'elles comporte deux niveaux de difficulté. Hoyle Book of Games II est un must pour les amateurs, mais les périodes de chargement sont interminables. A.H.L.
***	14	C	Hoyle Book of Games vous propose six jeux de cartes différents contre une multitude d'adversaires de niveaux très différents. La réalisation est soignée et certains de vos adversaires sont à fait redoutables. On regrettera seulement les temps de chargement vraiment trop longs. O.S.
***	14	n.c.	Ce jeu d'aventure texte/graphisme vous propose de partir à la conquête du sacré Graal. Sans attendre la version des aventures Infocom, Lancelot est un bon jeu, très agréable à pratiquer. Mais on peut déplorer que les graphismes, simplement transposés, n'aient pas été revus. O.S.
*****	11	C	Le professeur Mariarti doit débarrasser ses laboratoires, sans passer de sa table à roulette. En dépit de graphismes acceptables, de ce jeu de plateau franc n'est pas du tout à fait convaincant, sans doute en raison d'un certain manque de souplesse des commandes. A.H.L.
*****	15	D	Malgé son âge, ce jeu d'événement est plus jouable qu'il ne paraît. Outre un scénario digne de son intitulé, Deathbringer, le programme entraîne le joueur dans un monde rempli d'énigmes et de puzzles. Sa durée de jeu est limitée mais plus d'un adulte croquera devant ses graphismes enchanteurs. O.S.
*****	9	D	Maniac Pro Wrestling assiste sur le côté stratégique du jeu de catch. Choisir les coups pour remporter des points est intéressant mais cela cause le rythme de l'enjeu, les battles sont en japonais et la réalisation est médiocre. O.S.
***	5	A	Ce programme est inspiré des jeux de télévision. Comme tous les Quiz, le programme vous pose des questions. Ces dernières sont malheureusement trop liées à la culture anglaise-américaine. Sans grand intérêt. E.C.
***	15	B	Pipe Dream est le titre de la version Game Boy de Pipemania. Vous devez constamment la combaillon le plus longue à partir des pièces qui sont votre attribut. Ce jeu assure toujours un très bon plaisir de son charme et en passant son contrôle de poche. A.H.L.
***	8	C	Le barbare de choc revient pour de nouvelle aventure. Il s'y a, dans ce soft, que deux choses à savoir : de gros combats et de beaux fonds. Le reste est exécuté : animation limitée, nombreux très limite de coups et musique irritante. On se désole que ce Taito ait venu faire dans ce genre. O.S.
*****	15	C	Red Storm Rising est un simulateur de combat aérien très intéressant. Il ne présente aucune des qualités graphiques de Wings ou de Silent Storm. D.H. Toutes les actions sont effectuées sur des cartes, des tableaux ronds, ce qui les straboules uniquement. O.S.
***	5	C	Ce shoot them-up est très décevant. Les graphismes utilisent peu de couleurs et l'animation est bien trop succédée. Comment supporter alors un scénario aussi classique que celui d'un simple shoot them-up ? O.S.
*****	12	D	Abstraction faite des marqueurs, Side Arms Special version CD est remarquable, piloté par panel à la version cartes. C'est donc un bon shoot them-up. Mais je doute que les possesseurs de CD ROM aient souhaité se contenter d'une bande sonore améliorée. O.S.
*****	12	D	La réalisation exceptionnelle de cette œuvre permet de constater que les développeurs ont travaillé avec un grand soin à rendre l'aspect d'un jeu qui n'est qu'un coup de vieux. La réalisation est soignée, mais on a vu beaucoup mieux. A.H.L.
***	13	C	L'adaptation ST de Space Rogue est très sympathique à la version PC (texte dans le n° 79 de 717 page 72). Attention cependant, stratégie, aventure et pilotage spatiale, ce logiciel est intéressant mais il s'appuie sur un jeu vidéo. Essayez en respectant toujours (en cas de SCS Américain). O.S.



Deathbringer (NEC).



Hoyle Book of Games (ST).



Free Light Japanese (Mac).



"Video Games!"

du 19 Novembre au 8 Décembre.

Tous
les nouveaux jeux vidéo
vous livrent leurs secrets.
Entrez!

Bienvenue au Video Games.*

Pendant 3 semaines, mesurez-vous aux géants des Video Games. Affrontez tous les nouveaux jeux Nintendo, Sega, Amstrad et Atari. Contournez tous les pièges de Golden Axe, démasquez les secrets de Link, Mario Bros II... et découvrez tout ce que vous ne connaissiez pas encore sur le Software et le Hardware.

↑ Video Games vous attend avec Lynx et Game Boy, les toutes nouvelles consoles de jeux portables.

* Video Games, c'est tous les jeux vidéo.

* Video Games, c'est tout ce qui gravite autour des jeux vidéo.

Cette promotion est présente dans la plupart des magasins. Liste et adresses : 36,15 Carrefour (rubrique événements et promotions).

Avec Carrefour
je positive! 

Rôle in soft!

Les jeux de rôle fleurissent sur micro. Souvent excellents, ils se différencient par de subtiles variations qui permettront à chaque joueur de retrouver son style favori. Pour ce Challenge, nous avons sélectionné *Chaos Strikes Back*, la suite de *Dungeon Master*, le jeu de rôle qui avait révolutionné le genre à sa sortie. Loin d'être une suite bâclée, il apporte son lot de nouveautés. *Ultima VI* est le dernier fleuron de la longue saga des *Ultima*. *Legend of Faerghail* reprend les principes de *Bard's Tale* en les améliorant et en les complétant. *Champions of Krynn* est le dernier-né de la série des jeux de rôle édités en collaboration avec TRS, ce qui lui assure une fidélité exemplaire au jeu sur plateau qué dans le

monde, *Advanced Dungeons and Dragons* (ADD). *The Immortal* innove en combinant action et aventure-rôle. Certes, il ne suit pas à la lettre le principe des jeux de rôle (amélioration des caractéristiques des personnages au cours du jeu), mais il correspond à l'esprit de ce Challenge. Tous ces logiciels se placent dans un univers d'épopée fantastique, avec ses monstres et sa magie omniprésente. Les trois principales machines du marché sont représentées : *Atari ST*, *Amiga* et *PC*.

Création de l'équipe

La création de votre équipe est une étape souvent capitale dans les jeux de rôle. Elle conditionne en effet la réussite à plus ou moins long terme et

exige du joueur un soin tout particulier. *Chaos Strikes Back* reprend le principe de *Dungeon Master*. Vous allez sélectionner quatre héros parmi les vingt-quatre présents dans la prison. Chacun d'eux possède déjà ses propres caractéristiques ; ses capacités de guerrier, ninja, prêtre ou magicien, comme ses points de vie, d'énergie ou de magie ou encore ses facultés : force, dextérité, sagesse, etc. Il existe deux manières de les faire renaître. La résurrection les rend simplement à la vie, avec les mêmes potentialités. La réincarnation, en revanche, leur fait perdre leur habileté de départ, mais gagner des points dans d'autres domaines. Le jeu sera plus difficile au début (il l'est pourtant déjà beaucoup)

« Je suis une bande de héros à moi tout seul ! » C'est ainsi que peut se résumer le jeu de rôle. Il faut, sans perdre la vie, diriger plusieurs personnages chacun avec ses qualités et ses défauts, tout en ne perdant pas de vue que le but final n'est pas d'occire à tout prix les vilains pas beaux qui vous font obstacle, mais de retrouver la clé de la porte de la pièce où se trouve la potion qui vous donnera la force nécessaire pour abattre le gardien de la cellule de la princesse à délivrer. Programme chargé ! Mais, de *Chaos Strikes Back* à *Ultima VI*, en passant par *Legend of Faerghail*, *Champions of Krynn* et *The Immortal*, quel est le meilleur ?

mais vos personnages monteront de niveau plus rapidement par la suite. Vous pourrez aussi recharger une équipe de *Dungeon Master*. Vous pourrez même utiliser n'importe lequel des héros de *Dungeon Master*, leurs capacités ayant été ajustées au niveau de difficulté de ce second épisode. Un petit éditeur graphique vous permet de modifier la représentation visuelle de vos créatures.

Ultima VI vous permet lui aussi de reprendre vos personnages favoris des épisodes *V* et *VI*. La création d'un personnage *de novo* s'effectue en répondant aux questions d'un gitan, et il vous faudra faire des choix souvent douloureux. Votre classe et vos attributs seront

déterminés par vos réponses. Vos trois amis, Dupré, Iolo et Sharmio, aux aptitudes complémentaires, se joindront rapidement à vous et vous pourrez recruter d'autres membres au hasard des rencontres (jusqu'à concurrence de huit personnages au total).

Legend of Faerghail propose au contraire une création très simple. Il suffit de définir le sexe, l'espèce et le métier de votre aventurier. Le programme se charge alors d'établir les différentes caractéristiques. Libre à vous de l'accepter ou de le rejeter pour en créer un autre. De même, *Champions of Krynn* offre des personnages très bien définis. Les six espèces proposées (humain, demi-elfe, elfe, hob-

bit, nain et demi-orque) ont chacune des caractéristiques et des métiers bien définis. L'éventail des métiers est vaste et certaines professions ne semblent pas correspondre au profil d'un aventurier.

Cependant, le rôle du forgeron, par exemple, est capital car il est le seul à pouvoir réparer les armes endommagées au cours des combats. De plus, les caractéristiques présentées couvrent des domaines peu utilisés comme les possibilités de négociation, de chasse à l'affût, ou d'apprendre une langue. Le programme vous offre, en prime, une équipe déjà constituée. Elle est bien équilibrée mais manque un peu de force de frappe. Votre équipe peut comprendre jusqu'à six aventuriers mais il est



CHALLENGE



Chaos Strikes Back :
l'édiction des personnages.

judicieux de n'en faire rentrer que cinq au début. En effet, vous allez rapidement rencontrer un sixième compagnon, Siegard, qui, outre ses impressionnantes capacités de combat, a l'inestimable faculté de rendre deux fois la vie à chacun de vos autres personnages.

Champion of Kryn utilise pour sa part un système très proche de celui d'ADD. Vous devez définir l'espèce, le sexe, la classe (le métier), le dieu (pour les clerics) et l'alignement de votre héros. L'éventail proposé dans chaque catégorie est étendu et les interactions nombreuses. Ainsi impossible de créer un chevalier (le paladin d'ADD) qui ne soit humain, loyal et bon, ou un nain magicien. Les mœurs d'ADD reverront avec grand plaisir leurs habitudes, respectées à la lettre à quelques exceptions près (il est ainsi possible de créer un cleric à l'alignement réellement neutre). Le programme va se charger ensuite de tirer vos caractéristiques. Vous pourrez retirer ou satisfaire jusqu'à obtenir ce qui vous convient ou même modifier ultérieurement les caractéristiques de votre personnage pour, par exemple, les rendre conformes à celles d'un des personnages que vous jouez à ADD. Bien évidemment, cette transformation ne pourra s'effectuer qu'au début. La représentation à l'écran peut, elle aussi, être définie librement grâce à un vaste éventail de têtes, vêtements, ou armures et armes. Votre équipe pourra rassembler jusqu'à six participants, un à deux autres pouvant venir s'y joindre dans certaines circonstances. Pour les joueurs pressés, les disquettes contiennent une équipe déjà constituée. Ce groupe offre un



Legend of Faerghall :
les caractéristiques du personnage.

excellent équilibre entre puissance guerrière, magie et capacité de voler. **The Immortal**, pour sa part, ne propose aucune phase de création de personnage. Vous incarnerez un magicien guerrier, capable d'utiliser aussi bien son épée que les scrolls magiques qu'il trouvera en chemin. Les caractéristiques



The Immortal :



alliance inattendue avec les Gobelins.

visibles de ce dynamique vieillard à la longue barbe blanche sont ses points de vie.

Le scénario

Chaos Strikes Back propose un scénario très classique : Lors Chaos a repris vie et vous devrez tenter de l'annihiler par tous les moyens. Vous allez donc vous enfoncer toujours plus profondément dans des souterrains peuplés de monstres vraiment redoutables et remplis de pièges. En dehors des combats et de l'exploration, votre principale activité sera justement de trouver le moyen de contourner ces multiples difficultés. Il peut s'agir de trappes invisibles s'ouvrant soudainement sous vos pas pour vous précipiter un ou plusieurs étages plus bas (bonjour les dégâts !). D'autres trappes ne se ferment qu'en abaissant un levier. Et ce levier peut se trouver fort loin, caché dans une pièce secrète dont l'ouverture est commandée par un bouton bien caché. Pour compliquer encore le tout, le donjon n'est pas linéaire et vous allez être transporté aléatoirement dans des lieux différents. La cartographie n'est pas facile ! De nombreuses surprises vous attendent, et peu sont agréables ! Au début du jeu, attaqué de toutes parts et sans une arme pour vous défendre, vous tentez de récupérer celles qui sont accessibles. Mais vous risquez fort de chuter dans une

un nouveau

GAMES

à PARLY 2

NIVEAU BAS - CÔTÉ PRINTEMPS

le 10 novembre 1990

GAMES

un nouveau

Le plus grand choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

Le choix de jeux
JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

CAGNES-SUR-MER
67, bd du Maréchal Juin
Tél. 93 22 55 21

LYON LA PART-DIEU
Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

ST-QUENTIN-YVELINES
Centre commercial
Tél. 30 57 13 43

VELIZY 2
Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

CHALLENGE

trappe invisible et de vous retrouver dans une cubilète sans issue. Dur, dur pour un début et le reste est de la même trempe. En fait, *Chaos Strikes Back* est si difficile qu'une collaboration entre plusieurs joueurs devient vite quasi indispensable. Qui a dit que les ordinateurs favorisaient le jeu en solitaire ?

Ultima VI vous replonge dans le monde magique de Brianna. L'histoire est d'ailleurs précédée d'une longue et superbe présentation animée. Après avoir éliminé les démons qui vous poursuivaient, vous irez le plus vite possible auprès du roi qui vous fera part de votre mission. Pour la mener à bien, vous devez explorer un monde réellement gigantesque, ses vallées aux nombreuses boutiques, ses donjons, ses souterrains et mines. Il vous faudra franchir fleuves et mers pour accéder aux différents continents. On est loin ici de l'univers dos de *Chaos Strikes Back*. Mais il vous faudra aussi obtenir absolument tous les renseignements nécessaires à ces différents personnages de rencontre. Le mode *Help* facilitera les dialogues, en vous fournissant le mot qui renvoie à votre interlocuteur bavard. Les différents pièces du



Ultima VI : le rencontre avec le roi.

puzzle ne se mettront en place que progressivement, dévoilant la démarche à entreprendre.

Legend of Faerghal est basé sur un scénario désormais classique : la lutte des forces du bien (votre équipe) contre celles du mal qui ont infesté tout le pays. Le jeu se déroule en extérieur comme en intérieur. Les extérieurs sont composés de forêts, véritables labyrinthes où il est particulièrement facile de se perdre même en s'aider de la boussole. Vous devez donc cartographier à mesure. Les châteaux et donjons cachent un certain nombre de pièges et difficultés mais le principal moteur du jeu reste l'exploration et le combat.

Champion of Krynn présente les rebondissements les plus nombreux. Vous allez en fait effectuer une série de missions déterminées par votre commandant, la suite de l'aventure dépendant de votre réussite. Le but étant, là encore, la victoire du bien sur le mal. Dans certains cas, il faudra faire preuve de sagacité et ruser. Ainsi, au cours de l'aventure, vous devrez libérer des prisonniers. Mais si l'on vous laisse circuler

Les conversations autour d'une table dans les tavernes apportent toujours d'utiles indices.

sans entrave, on vous surveille de près. Si vous tentez de passer en force, vous aurez toute la garnison sur le dos. En revanche, il existe un passage peu fréquenté et gardé par quelques hommes seulement. Ailleurs, il faudra vous déguiser pour sortir de la ville qui s'écroule et vous faire transporter par un dragon rouge, pourtant votre ennemi. D'autres surprises vous attendent. Vous pourrez souvent obtenir des renseignements importants dans les tavernes ou auprès des personnages de rencontre.

The Immortal, lui aussi, est riche en rebondissements. L'ambiance est donnée dès le début. Vous voyez apparaître dans la flamme d'une bougie le visage de votre maître, le magicien Mordamir, vous demandant à vous, Dunic, d'aller le délivrer dans les niveaux inférieurs du donjon. Fort bien. Mais justement, vous n'êtes pas Dunic ! Vous apprendrez d'ailleurs par la suite de la bouche du même Dunic mourant que votre maître se sert de vous pour étendre sa puissance maléfique. Vous irez même jusqu'à faire cause commune avec certains gobelins pour vous débarrasser d'un monstre et accéder à la fontaine de vie. Les problèmes sont multiples. Il faut souvent trouver la bonne clé ou découvrir l'entrée d'un passage secret obligatoire. Certaines issues sont encore plus difficiles.



Chaos Strikes Back : les redoutables chevaliers de la mort.

A un certain niveau, vous allez vous retrouver face à deux tunnels d'araignées géantes et aucun autre passage. Les pièges sont nombreux et redoutent surtout, rapidité et précision. Vous pourrez d'ailleurs utiliser la carte des trappes que vous trouverez rapidement. Vous serez amené à utiliser des moyens de locomotion originaux : tapis volant ou baril flottant sur une rivière souterraine. Une bonne partie des pièges vient des objets découverts. Ainsi l'appât attire un ver

géant qui vous globe tout net et certains coffres contiennent des myriades de scarabées qui vous dévorent tout cru ! Inutile de vous dire que l'on devient prudent face à ces trouvailles dont certaines sont cependant indispensables.

La magie

Elle est un des éléments clé des jeux de rôle fantastico-médiévaux.

Chaos Strikes Back reprend intégralement le système original de *Dungeon Master*. Les sorts sont lancés à l'aide de symboles qui définissent leur puissance, leur type, etc. Ils peuvent être préparés à l'avance (un seul toutefois), pour ne pas perdre un temps précieux au cours d'un combat. Ces sorts sont les mêmes que ceux de *Dungeon Master* et leur quantité dépend de la mana (puissance magique du personnage), de la puissance de l'enchantement lui-même qui consomme plus ou moins de mana et du niveau du magicien. Un sort peut même échouer si son utilisation est à la limite des capacités du lanceur. Les options demanderont une fiole vide, objet rare et recherché. Les heureux lecteurs de *Tilt* en connaissent la liste complète grâce



Champions of Krynn : des rebondissement à tout instant.

à la série d'aides sur *Dungeon Master*, les autres pourront toujours compléter leurs connaissances en lisant les scrolls. La récupération des points de magie s'effectue en dormant, ce qui est pas si facile dans un donjon infesté de monstres divers.

Ultima VI reprend le système des deux précédents épisodes de la série. Le livre de sorts de votre personnage contient ceux qu'il est à même d'utiliser et une gestion rigoureuse de votre magie est indispensable. Vous pourrez en acquérir de nouveaux en montant de niveau ou en mettant à profit vos découvertes en scrolls magiques. L'éventail total est vaste (80 sorts) et couvre bien les domaines de l'attaque, de la défense et de l'information.

Legend of Faerghal reprend un principe similaire mais un peu simplifié. Vous disposez pour un niveau donné d'un certain quota de sorts différents. Vous ne pouvez dépasser le nombre maximum pour un même type, ni bien sûr aller au-delà de l'équipement de vos points de magie. En revanche, l'acquisition des nouveaux est automatique à chaque changement de ni-

... Passez la vitesse supérieure !

UNE COMPILATION CHAMPION POUR TOUS LES DEMONS DE LA SIMULATION ET DE L'ACTION !

FULL BLAST

... ça passe ou ça casse!

et les meilleurs points de vente.

Disponible dans les FNAC



Disponible sur
ATARI ST, AMIGA, IBM PC
et compatibles, COMMODORE 64.
ATTENTION! Dans la version COMMODORE 64,
HIGHWAY PATROL et CHICAGO 90 sont remplacés par GRAND PRIX 500.

RIK DANGEROUS © Finbarr. © 1989 Core Design Ltd.
P.F.16. Microgame Evolution.
HALLCO licensed from ©1988, Jaleco.
HIGHWAY PATROL ©1988, Jaleco.
CHICAGO 90 ©1988, Jaleco.
GRAND PRIX 500 ©1988, Microline 1987

UBI SOFT

Entertainment Software

UBI SOFT - 8, rue de la Vierge - 93100 Montreuil - SOUS BOIS - TEL. (1) 48.57.65.92

COMPILATION
ACTION

FERRARI © Electronic Arts.
Ferrari and The Black Horse Rampart are registered trademarks of Ferrari.
Suzuki, Pirelli, Yamaha, Electronic Arts, and the Rainbow logo are trademarks of Electronic Arts.
CARRIER COMMANDO, Rainbow Software, Rainbow and the Rainbow logo are trademarks of British Telecommunications plc. Programmed by Neastone Games Software Limited.

CHALLENGE

veau et le repos suffit à vous faire récupérer vos points de magie. Les sorts sont nombreux et très variés. *Champions of Kryn* applique, à aussi, les directives d'ADD. Les magiciens disposent d'un livre de sorts. Au début ce livre est peu rempli. Vous le complétez au fur et à mesure, en passant de niveaux et surtout en récupérant des sorts nouveaux à partir d'un scroll. Vous ne pouvez lancer que les sorts correspondants à votre niveau de magicien, mais rien ne vous empêche de récupérer, sur votre livre, des sorts de niveau supérieur. Vous les aurez ainsi sous la

main. Les Clercs, quant à eux, disposent de tous les enchantements correspondants à leur niveau. Pour lancer un sort, il faut le mémoriser au préalable. Vos lanceurs disposent d'un certain quota pour chaque niveau. Les Clercs disposent même d'un à deux charmes supplémentaires accordés par leur dieu, en fonction de la position de l'une des deux lunes qui rythment la vie de Kryn. Il faudra donc effectuer une difficile sélection parmi l'ensemble des sorts accessibles et consacrer du temps à les retenir. Cette période de concentration dépend de l'importance de l'incantation et demande un calme relatif. L'éventail des enchantements est très fidèle à ADD, ce qui est un garrant suffisant de leur richesse. Une autre affaire de *Champions of Kryn* concerne l'usage de ces sorts. Au début, ne connaissant pas leur rayon d'action et leur portée, vous ris-

quez fort de blesser tout autant les membres du groupe que vos ennemis. *The Immortal* est le moins riche. La magie, omniprésente, ne s'acquiert que par l'intermédiaire de scrolls ou d'objets magiques que vous découvrirez.

Le «réalisme»

Par réalisme, j'entends les éléments qui entrent dans la vie de tous les jours et qui donnent du relief à l'aventure.

Dans *Chaos Strike Back*, vous devrez gérer avec efficacité vos besoins en eau et nourriture. Des indicateurs vous signalent en permanence votre situation et passent au rouge en cas de besoins immédiats. Si vous ne réagissez pas, vous commencez à perdre régulièrement des points de vie. La nourriture se présente sous forme d'aliments que vous trouvez, mais aussi de monstres qui, une fois tués, se transforment en autant de portions de précieuse nourriture. Pour l'eau, il faut remplir ses gourdes (ou à défaut ses fioles) aux quelques fontaines que vous rencontrerez. Le poids de l'équipement est lui aussi bien géré. Au-delà d'un encombrement de base, chaque objet supplémentaire va ralentir votre héros et le fatiguer davantage, l'obligeant ainsi à manger et boire plus souvent. Or, tout le groupe avance à l'allure du plus lent et certains passages demandent une course rapide. En revanche, le sommeil ne sert ici qu'à récupérer vos points de vie et de mana.

Ultima VI est l'un des plus riches à ce niveau. Le cycle jour-nuit est respecté avec ses conséquences sur la luminosité ambiante (en extérieur) et sur le rythme de vie des protagonistes. Inutile par exemple de vous rendre en pleine nuit à la salle du trône. Le bon roi est dans les bras de Morphée. Vous devrez gérer votre nourriture et celle des compagnons que vous recruterez ainsi que leurs soldes. S'ils ne sont pas payés, ils n'hésiteront pas à déserteur. Vous serez amené à louer différents

moyens de transports pour franchir fleuve ou mer ou aller plus vite sur terre. En revanche, l'encombrement des personnages ne semble pas influer sur leur fatigue. Contrairement aux autres jeux présentés, *Ultima VI* permet de séparer votre groupe pour que chaque personnage effectue ses propres déplacements. *Legend of Faerghall* est aussi très bien servi dans ce domaine. On retrouve le cycle jour-nuit (visuellement par la course des astres et le changement de luminosité). Ce cycle influe aussi sur les rencontres, plus fréquentes et plus dangereuses la nuit.



The Immortal :
un tapis roulant bien pratique.

main. Les Clercs, quant à eux, disposent de tous les enchantements correspondants à leur niveau. Pour lancer un sort, il faut le mémoriser au préalable. Vos lanceurs disposent d'un certain quota pour chaque niveau. Les Clercs disposent même d'un à deux charmes supplémentaires accordés par leur dieu, en fonction de la position de l'une des deux lunes qui rythment la vie de Kryn. Il faudra donc effectuer une difficile sélection parmi l'ensemble des sorts accessibles et consacrer du temps à les retenir. Cette période de concentration dépend de l'importance de l'incantation et demande un calme relatif. L'éventail des enchantements est très fidèle à ADD, ce qui est un garrant suffisant de leur richesse. Une autre affaire de *Champions of Kryn* concerne l'usage de ces sorts. Au début, ne connaissant pas leur rayon d'action et leur portée, vous ris-

quez fort de blesser tout autant les membres du groupe que vos ennemis. *The Immortal* est le moins riche. La magie, omniprésente, ne s'acquiert que par l'intermédiaire de scrolls ou d'objets magiques que vous découvrirez.

Le «réalisme»

Par réalisme, j'entends les éléments qui entrent dans la vie de tous les jours et qui donnent du relief à l'aventure.

Dans *Chaos Strike Back*, vous devrez gérer avec efficacité vos besoins en eau et nourriture. Des indicateurs vous signalent en permanence votre situation et passent au rouge en cas de besoins immédiats. Si vous ne réagissez pas, vous commencez à perdre régulièrement des points de vie. La nourriture se présente sous forme d'aliments que vous trouvez, mais aussi de monstres qui, une fois tués, se transforment en autant de portions de précieuse nourriture. Pour l'eau, il faut remplir ses gourdes (ou à défaut ses fioles) aux quelques fontaines que vous rencontrerez. Le poids de l'équipement est lui aussi bien géré. Au-delà d'un encombrement de base, chaque objet supplémentaire va ralentir votre héros et le fatiguer davantage, l'obligeant ainsi à manger et boire plus souvent. Or, tout le groupe avance à l'allure du plus lent et certains passages demandent une course rapide. En revanche, le sommeil ne sert ici qu'à récupérer vos points de vie et de mana.

Ultima VI est l'un des plus riches à ce niveau. Le cycle jour-nuit est respecté avec ses conséquences sur la luminosité ambiante (en extérieur) et sur le rythme de vie des protagonistes. Inutile par exemple de vous rendre en pleine nuit à la salle du trône. Le bon roi est dans les bras de Morphée. Vous devrez gérer votre nourriture et celle des compagnons que vous recruterez ainsi que leurs soldes. S'ils ne sont pas payés, ils n'hésiteront pas à déserteur. Vous serez amené à louer différents



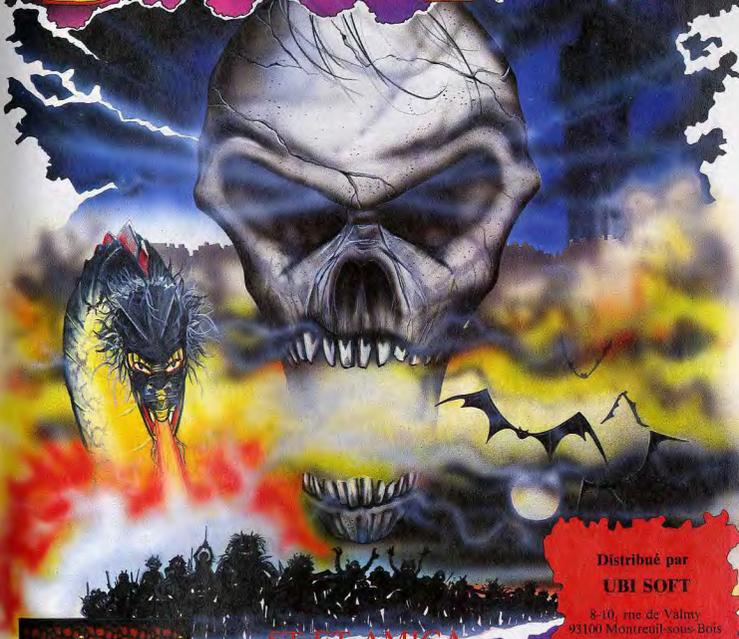
Chaos Strike Back :
vous nevez d'être touché par un sort.

Votre équipe se fatigue et pourra même refuser tout simplement d'avancer si vous l'épousez. Pendant le sommeil du groupe, une garde est indispensable pour éviter les surprises dédageables. Dans les auberges, vous pourrez tenter de voler. Mais attention si vous vous faites prendre. La gestion de la nourriture est capitale. Vous pourrez l'acheter dans les auberges, la récupérer dans les affaires de ceux que vous aurez occis, tuer des animaux ou même vous mettre à chasser.

Lors des combats, les armes et armures perdent progressivement leur efficacité et vous devrez recourir aux talents du forgeron pour tout remettre en état. La revente de vos trouvailles chez les marchands peut donner lieu à de durs marchandages.

Champions of Kryn est assez restreint sur ce point. Seule la course des lunes est signalée car elle est importante pour les Clercs, il n'y a pas besoin de manger ni de se

DeathTrap



Distribué par
UBI SOFT
8, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois

SI ET AMIGA



Un piège si dangereux qu'il est tous involonté pendant cinq siècles, si ingénieux qu'il vous attirera pour vous faire ensuite tomber vers une mort certaine, un piège digne de Shaktiyya, le roi magicien, un tyran et maître absolu de vastes contrées. Le piège est situé dans un labyrinthe de plusieurs niveaux, un séfonds de la terre et peuplé de créatures viles, vicieuses et venimeuse. Là sont cachés les parchemins magiques, sources du pouvoir de Shaktiyya. Seul un homme très brave, habile, vif, maîtrisant parfaitement les arts martiaux et l'art de manier les puissantes potions magiques peut espérer survivre à cet infâme piège mortel.

Disponibles dans les FNAC et les principales points de vente. ANCO.

CHALLENGE



Legend of Faerghall :
la ville et ses boutiques.

davre est trop vieux. Vous ne pourrez pas récupérer d'objets dans les villes autrement qu'en les achetant. En contrepartie, les objets maudits ne sont pas légion. **Champions of Krynn** reprend là encore le système d'AD. Les villes offrent de nombreuses boutiques mais leur approvisionnement varie. Les objets inconnus pourront être expertisés. Cela vaut mieux car certains sont maudits et vous feraient perdre des capacités de combat ou même pire. Heureusement, les temples seront en mesure de remédier à ce genre de problème. **The Immortal** n'offre pas de réelle montée de puissance. Celle-ci ne provient que des objets que vous aurez trouvés et un grand nombre est franchement néfaste. A certains endroits, des marchands se feront fort de compléter votre équipement. La récupération des points de vie est dévolue aux rares poisons de vie qui se cachent dans les recoins du labyrinthe.

Les créatures

Dans le monde de **Chaos Strikes Back**, toutes les créatures sont agressives. La seule manière d'éviter le combat est la



Champions of Krynn :
alez boire un coup à Tauerber.

fuite, fonction de la configuration des lieux. On retrouve les monstres les plus puissants de **Dungeon Master** ainsi que cinq nouveaux monstres particulièrement retors. Certains font preuve d'une certaine finesse et sont capables d'ouvrir une porte, de contourner un obstacle pour vous attaquer, ou utilisent la magie contre vous. Dans **Ultima VI**, vous rencontrerez aussi bien des amis qui pourront vous aider ou que vous engagerez dans votre équipe, que des personnages neutres ou des

monstres. Ceux-ci sont très variés et peuvent faire preuve d'un certain esprit d'initiative. Les créatures des donjons sont très puissantes et vous ne devrez vous y engager que suffisamment préparé.

Dans **Legend of Faerghall**, la plupart des créatures sont des monstres agressifs. Mais des personnages de rencontre pourront rejoindre votre équipe, comme Siegurd. La rencontre avec un monstre ne se solde pas toujours par un combat ou la fuite. Vous pouvez les sauver ou même leur parler, si vous maîtrisez leur langue. Les



The Immortal :
le marchand vend des objets utiles.

rencontres dans les tavernes pourront vous fournir des indices précieux.

Les créatures de **Champion de Krynn** sont nombreuses. Certaines sont des amis. D'autres, neutres au début, se retourneront ensuite contre vous. L'inverse est également possible. Ainsi, certains agresseurs se rangeront à vos côtés, si vous faites le bon choix. Le dialogue avec les monstres est parfois rentable. Le ton que vous adopterez (hautain, menaçant, humble, gentil ou insultant) influera sur la conduite de vos adversaires. Les créatures de **The Immortal** sont très variées. Certains vous fourniront des objets indispensables si vous les aidez. Et le combat n'est possible qu'avec les personnages agressifs. Vous ne pourrez donc pas vous tromper!

Les combats

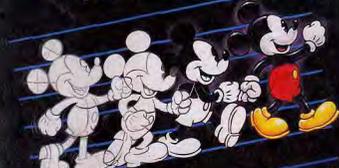
Les combats de **Chaos Strikes Back** se déroulent en temps réel, ce qui complice singulièrement l'entreprise. Tout est possible en cours de combat : changer de place ou d'arme, utiliser un objet magique, préparer ou lancer un sort, et même manger, boire ou même dormir. Vos héros se serviront d'autant mieux de leurs armes s'ils les ont en main. Vous pourrez, dans certains cas, engager et rompre le combat à plusieurs reprises, pour vous refaire une santé et venir à bout d'un monstre particulièrement coriace.

Les combats d'**Ultima VI** sont aussi riches. On retrouve les options habituelles des jeux de rôle : attaquer à l'arme blanche, au corps à corps ou à distance, ou utiliser un sort ou un objet magique. Vous aurez le loisir de modifier la position d'un adversaire au sein du groupe. Il est possible de se

UN EVENEMENT : LE SAVOIR FAIRE DISNEY A LA PORTEE DE TOUS

VERSION
FRANCAISE

Disney
PRESENTS



the
ANIMATION
studio

Version ATARI ST et IBM PC disponible prochainement.

MAITRESEZ PLEINEMENT LES TECHNIQUES CLASSIQUES D'ANIMATION

• COULEURS :

Apportez des couleurs à vos animations. Grâce aux mélanges de couleurs, vous pouvez créer plus de 4000 teintes et les superposer sur des images de fond.



• PELURE D'OIGNON :

Cette technique exclusive des studios DISNEY vous permet de créer des animations en visualisant les trois images précédentes.

• MUSIQUES ET EFFETS SONORES :

Ajoutez du son, de la musique, des paroles et des effets spéciaux de dessins animés à vos créations.



• FEUILLE D'EXPOSITION :

Cette fonction puissante vous donne la possibilité d'ordonner les images comme vous le souhaitez et d'en contrôler la synchronisation.

• TECHNIQUES D'ANIMATION :

Étudiez de nombreuses techniques : l'écrasement, l'étirement, la trajectoire, la transition et le mouvement. Apprenez comment passer de l'ébauche à une véritable animation en son et lumière!!!



ANIMATION STUDIO conjugué parfaitement la puissance au service des professionnels et la simplicité à l'attention des débutants. Ainsi, **ANIMATION STUDIO** vous donne la faculté de créer ou de perfectionner des séquences animées complètes.

• LA BOITE CONTIENT 3 DISQUETTES :

• **MORQUE DISK :** des animations authentiques issues directement des classiques DISNEY.

• **DEMO DISK :** une animation complète en couleurs élaborée avec ANIMATION STUDIO.

• **STUDIO DISK :** en plus du programme de base, cette disquette contient des échantillons d'animations de studios DISNEY que vous pouvez étudier et modifier.

• **2 MANUELS D'INSTRUCTIONS DETAILLEES.** Disponible chez votre revendeur en version AMIGA.

Distribué par
NATHAN
LOGICIELS

Pour toute information complémentaire et support technique appelez au 47 40 66 66



Produit par
Silent Software Inc
et par Walt Disney
Computer Software, INC.
Design exécuté par Reichart Von Wolfshild,
Ecrit par Leo Schwab.



AMIGA est une marque déposée de
COMPTONIQUE AMIGACORP.
© 1988 Walt Disney Company.

reposer, si ce n'est pour refaire vos sorts. **The Immortal** est encore plus radical car rien n'est prévu.

Les aides

Les aides sont des éléments qui courent à l'amélioration et au maintien de la condition du groupe. Dans **Chaos Strikes Back**, vous vous procurez des objets en chemin, ou vous récupérez ceux des monstres que vous combattez. La plupart des objets sont bénéfiques mais quelques-uns (les épées des chevaliers par exemple) sont maudits. Enfin, il faudra découvrir l'utilité de certains objets pas toujours évidente. La montée de niveau s'effectue automatiquement au cours de l'aventure et les combats ne sont pas les seuls à apporter des points d'expérience. En fait c'est la pratique répétée d'une discipline qui vous permettra d'y acquiescer de l'expérience. En cas de décaïs, vous pourrez ramener les os de votre compagnon dans une niche spéciale pour le ressusciter. Certaines inscriptions des murs et les scrolls vous fourniront une aide complémentaire, ainsi que l'entraînement pour passer de niveau en fonction des points d'expérience acquis. Vous pourrez aussi mettre la main sur des objets intéressants en fouillant les pièces. Certains sont bien cachés et il faut parfois déplacer un meuble pour les découvrir. La profusion d'objets est telle dans les villes, que vous devrez faire des choix. Il n'existe pas, dans ce jeu, d'objet maléfique.

Legend of Faerghall utilise un principe similaire avec ses villes aux multiples boutiques. La résurrection d'un personnage mort par les clercs d'un temple n'est pas systématique, en particulier quand le ca-

CHALLENGE

décharger de la gestion du groupe sur l'ordinateur ou de jouer les personnages un à un pour grande entente le contrôle du combat. Les monstres peuvent être armés et certains sont à même d'utiliser la magie. *Legend of Faerghail* bénéficie aussi d'une gestion des combats performante, avec des options complémentaires. Ainsi, vos personnages peuvent se placer selon quatre lignes plus ou moins proches des adversaires. De même, les attaques varient depuis le grand coup destiné à pourfendre

Les combats sont d'autant plus rudes que l'on affronte de redoutables joueurs de sorts !

ou peuvent même retourner les sorts que vous leur envoyez. Inutile de vous dire que les batailles sont loin d'être monotones. Les combats de *The Immortal* se règlent sur un mode arcade. Vous disposez de quelques mouvements d'attaque et de parade seulement. Si vous désirez avoir recours à la magie, il vous faudra lancer votre sort avant le combat.

La réalisation

Chaos Strikes Back bénéficie d'une réalisation superbe. L'ergonomie du jeu est exceptionnelle, les actions les plus diverses étant très naturelles. Le labyrinthe 3D du donjon est superbement rendu et remplit la plus grande partie de l'écran. Les monstres sont très bien dessinés et leur animation plus que correcte. De nombreux bruitages digitalisés contribuent à renforcer l'ambiance déjà riche.

Les graphismes d'*Ultima VI* sont nettement meilleurs que ceux des épisodes précédents. La longue présentation de mise en condition l'illustre de manière éclatante. En cours de jeu, les lieux sont représentés du dessus avec, cependant, une certaine impression de relief. Les bruitages sont restreints sur le PC de base mais de nombreuses cartes sonores sont gérées. En revanche, l'ergonomie au clavier n'est pas excellente. De plus le scrolling par les nombreuses « poches » des personnages ne facilite pas la visualisation rapide des avoires du groupe. La souris règle heureusement une grande partie des problèmes.

Legend of Faerghail bénéficie d'une représentation 3D, que ce soit en intérieur ou en extérieur. Les intérieurs (châteaux et donjons) sont superbes. Les graphismes des créatures de rencontre sont très travaillés. Les bruitages sont rares mais évocateurs. L'ergonomie est très correcte que ce soit à la souris ou au clavier qui utilise un système de lettres clés.

Champions of Krynn offre une double représentation dans les villes et les souterrains : soit un mode 3D bien rendu et assez varié d'un lieu à l'autre, soit un mode carte pour permettre de se repérer plus facilement. En revanche, les déplacements en extérieur n'utilisent que le mode carte et sont simplifiés. La 3D utilisée pour les combats permet de bien gérer ses personnages, les monstres y sont bien représentés et quelques bruitages digitalisés complètent l'ambiance. Dans certains cas, un superbe dessin de grande dimension vient illustrer la scène. En revanche, l'ani-

mation en cours de combat est quelconque. L'ergonomie est bonne, que ce soit au clavier ou à la souris. *The Immortal* bénéficie de graphismes 3D en perspective isométrique. Ces graphismes sont très fins et le relief excellent. L'animation de votre héros est un modèle du genre. Les monstres sont très bien dessinés et certains particulièrement impressionnants (le souffle du dragon risque de vous roussir les cheveux durant votre écran !). Votre héros réagit fidèlement aux



The Immortal :
tuez vite le Golein !

solicitations du joystick. Seuls les bruitages ne sont pas une réussite.

Conclusion

Il est difficile de proclamer vainqueur l'un de ces logiciels. Tous ceux qui ont joué à *Dungeon Master* replongeront avec délice dans les difficultés de *Chaos Strikes Back*. En revanche, il est inaccessible aux autres et son univers est trop clos. *Ultima VI* marque de réels progrès par rapport aux épisodes précédents au niveau graphique,



Champions of Krynn :
gare au souffle des dragons.

son point faible. L'univers est gigantesque et d'une richesse inégalée, et l'aspect aventure enrichit encore le scénario. *Champion of Krynn* fera les délices des mordus d'ADD qui se replongeront dans un monde familier. La richesse de ses combats suffira à séduire les autres. *The Immortal* marque avec bonheur un genre nouveau, mêlant action et aventure-rolé, il ne vous laissera pas indifférent, d'autant qu'il fourmille de surprises. *Legend of Faerghail* m'apparaît comme le plus faible de ce Challenge car rien ne le différencie des autres.

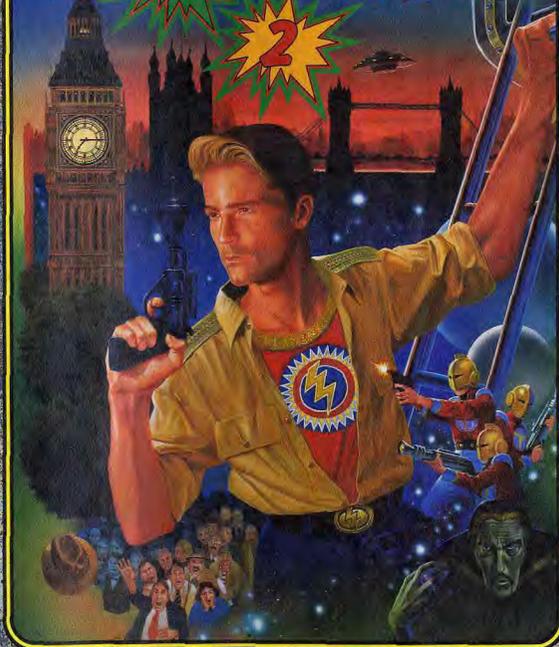
Jacques Harbort

HE'S BACK! HE'S BACK! HE'S BACK!

Micro
Style

RICK DANGEROUS

2



Rick Dangerous II.

L'homme au chapeau revient...

EN UN CLIN D'OEIL!



Legend of Faerghail :

un lézard et son trébuchet.

voire ennemi jusqu'à attaques moins puissantes mais plus rapides. Les voleurs bénéficient du redoutable basktab (le coup dans le dos d'AD). *Champion of Krynn* possède les combats les plus aboutis. L'écran change pour présenter une vue 3D agrandie du lieu. Les possibilités sont proches de celles d'un wargame. Vous déplacez un à un vos aventuriers sur le terrain en fonction des points dont ils disposent (aux-mêmes fonction de leur encombrement), choisissez



Chaos Strikes Back :

méfiez-vous des morsures de l'araignée.

vos adversaires et votre type d'attaque. Les voleurs peuvent tenter un basktab pour faire plus de dégâts. Le programme peut au besoin gérer automatiquement un ou plusieurs de vos équipiers, en utilisant ou non les sorts et les objets magiques dont ils disposent. Le positionnement des monstres reflète la finesse de la stratégie. Les magiciens et clercs vous bombardent de sorts, bien protégés derrière une muraille de guerriers. Attention aux jeteurs de sorts adverses qui peuvent charmer un des vôtres qui se rangera alors à leur côté. Les plus puissants sont insensibles à la magie

Le nouveau défi de la Souris

KIT EGA 2950 F TTC

Carte moniteur p. 0,31. Résolution 640/350.

A - SOURIS DEXXA

Garantie deux ans. Homologuée UL et FCC. Résolution adaptable au logiciel de 50 à 750 dpi. 100 % compatible avec Microsoft.

Prix : 290 F TTC - Réf. : KM 23

B - MEDIA MASTER 3"1/2

60 disquettes 3"1/2 ou cartouches numériques type DC 300/600.

Prix : 190 F TTC - Réf. : MM3

MEDIA MASTER 5"1/4

100 disquettes 5"1/4 ou disques laser ou cartouches numériques type DC 300/600.

Prix : 249 F TTC - Réf. : MMS

C - 1) BOITIER RANGEMENT ACCORDION 3"1/2

10 disquettes 3"1/2.

5 disquettes 3"1/2 (Portable).

Prix : 5 DKT 50 F TTC - Réf. : BA3-5

Prix : 10 DKT 65 F TTC - Réf. : BA3-10

2) Prix : 10 DKT 180 F TTC - Réf. : BA5-10

D - BOITE DE RANGEMENT POUR DISQUETTES 3"1/2, 5"1/4

avec serrure métallique (livrée avec 2 clés).

Intercalaires, pattins anti-dérapants.

1) DATA FILE 80 3"1/2

Capacité : 80 disquettes 3"1/2, huit intercalaires.

Prix : 75 F TTC - Réf. : BR 32

2) DATA FILE 100 5"1/4

Capacité 100 disquettes 5"1/4, huit intercalaires.

Prix : 75 F TTC - Réf. : BR 52

3) DATA FILE 40 3"1/2

Capacité 40 disquettes 3"1/2, quatre intercalaires.

Prix : 55 F TTC - Réf. : BR 31

4) DATA FILE MICRO 15 3"1/2

Capacité 15 disquettes 3"1/2. Présentation unique en escalier pour un accès facile aux disquettes.

Prix : 39 F TTC - Réf. : BE 15

DATA FILE 50 DISQUETTES 5"1/4

Prix : 55 F TTC - Réf. : BR 51

E - 1) CABLE PERITEL ATARI

Relle un ordinateur ATARI ST à une télévision ou à un moniteur équipé d'une prise péritel. Longueur : 2 mètres.

Prix : 80 F TTC - Réf. : PERI-AT

2) CABLE PERITEL AMIGA

Permet le branchement de l'AMIGA sur un moniteur ou TV équipé d'une péritel.

Prix : 110 F TTC - Réf. : PERI-AM

3) DOUBLEUR DE JOYSTICK

Permet de brancher 2 joysticks sur les prises DB 15 d'un ATARI ST. Longueur : 30 cm.

Prix : 90 F TTC - Réf. : QDLAT

3 BIS) DOUBLEUR DE JOYSTICKS

Permet de brancher 2 joystick sur les prises DB 15 d'un ATARI ST. Longueur : 30 cm.

Prix : 110 F TTC - Réf. : DBLAT

4) QUADRUPLEUR DE JOYSTICKS

Permet de brancher deux joystick supplémentaires sur un AMSTRAD. Longueur : 30 cm.

Prix : 90 F TTC - Réf. : DBLAM

F - 1) JOYSTICK ATARI

Prix : 64 F TTC - Réf. : AT 01



2) JOYSTICK COMMODORE - AMSTRAD - AMIGA

Prix : 149 F TTC - Réf. : 2B PC

3) SPEEDING PC AT-XT

Prix : 149 F TTC - Réf. : SK7

G - DISQUETTES BLANCHES

Conditionnées par boîte de 10, livrées avec pochettes et étiquettes.

Disquettes 3"1/2 720 Ko par 600 : 3,30 F TTC

Disquettes 3"1/2 720 Ko par 100 : 3,60 F TTC

Disquettes 3"1/2 720 Ko par 10 : 3,90 F TTC

Disquettes 5"1/4 360 Ko par 600 : 1,75 F TTC

Disquettes 5"1/4 360 Ko par 100 : 1,80 F TTC

Disquettes 5"1/4 360 Ko par 10 : 1,90 F TTC

Disquettes 3"1/2 1,44 Mo par 600 : 9,00 F TTC

Disquettes 3"1/2 1,44 Mo par 100 : 9,50 F TTC

Disquettes 3"1/2 1,44 Mo par 10 : 10,50 F TTC

Disquettes 5"1/4 1,2 Mo par 600 : 3,90 F TTC

Disquettes 5"1/4 1,2 Mo par 100 : 4,20 F TTC

Disquettes 5"1/4 1,2 Mo par 10 : 4,50 F TTC

H - 1) FAX CLEANER

5 pochettes de nettoyage pour télécopieur.

Prix : 120 F TTC - Réf. : FC 4

2) SCREEN CLEANING SET

Prix : 40 F TTC - Réf. : SCS 1

3) SCREEN CLEANER TISSUS 100

100 Tissus spécialement imprimés pour nettoyage des écrans - 4) CLAVIERS TEL.

Prix : 60 F TTC - Réf. : SCT 2



5) DISK DRIVE CLEANER

3"1/2, 5"1/4

Kit de nettoyage pour lecteurs de disquettes

3"1/2, 5"1/4.

Prix : 70 F TTC - Réf. : DDC 1

6) KEYBOARD CLEANER

Prix : 20 F TTC - Réf. : KC 12

7) MOUSE CLEANER

Kit d'entretien pour Souris.

Protège la précision et la fiabilité de votre Souris.

Prix : 60 F TTC - Réf. : MC 001

8) LASERPRINTER CLEANER

5 pochettes de nettoyage pour l'imprimante laser.

Prix : 120 F TTC - Réf. : LC 3

BON DE COMMANDE

ENVOYEZ VOS COMMANDES SUR PAPIER LIBRE EN PRECISANT VOS NOMS ET ADRESSE ACCOMPAGNEZ DE VOTRE REGLEMENT A L'ADRESSE CI-CONTRE

Minimum forfait Port et emballage : 50 F à partir de 200 Disquettes TEL

PC/S 386sx-16

Processeur 80386sx à 8/16 Mhz.

1 Mo de Ram extensible à 8 Mo.

Contrôleur 2 disques durs / 2 lecteurs de disquettes

2 ports série, 1 port parallèle.

1 lecteur 3"1/4, 1,2 Mo ou 3"1/2 1,44 Mo.

Disque dur 40 Mo (28 ms)

Carte VGA 16 bits (640x480)

Ecran VGA couleur 14"

Clavier 102 touches AZERTY.

Prix : 10 500 F HT
(12 453 F TTC)

PC/S 386-25

2 Mo MEM 64 K MEM Cache.

40 Mo VGA Color.

MULTISYNC, etc.

Prix : 18 000 F HT
(21 348 F TTC)

PC 286-16

Processeur 80286 à 8/16 Mhz.

1 Mo de RAM Ext à 3 Mo/carte-mère.

Contrôleur 2 LD/2DD

1 port série, 1 port parallèle.

lect-3"1/4 1,2 Mo ou 3"1/2 1,44 Mo.

Disque dur 20 Mo (40 ms)

Carte VGA MONOCHROME

Clavier 102 T-AZERTY.

Prix : 7200 F HT

(8539,20 F TTC)

PC 286-12

MONO-20 Mo, etc.

Prix : 5500 F HT

(6523 F TTC)

Matériel garanti 1 an pièces et main-d'œuvre. TVA-18,6 %.



PC/S 18

5 rue J.-J. LEPINE - 75018 PARIS
TEL. : 42 05 96 65 - Fax : 42 45 97 60

Le magasin est ouvert tous les jours de la semaine sauf le dimanche, de 10 à 19 heures sans interruption.

CREATION

Superpic

Digitaliser couleur temps réel doublé d'un genlock, Superpic offre des performances (et un prix !) professionnelles. Très simple d'emploi, il n'existe qu'en PAL, mais dans toutes les résolutions de l'Amiga, même en HAM. En définitive, c'est un excellent produit, sauf le prix. J'achète si je gagne au loto !



Superbe résultat à partir d'une photo filmée.

Superpic est un digitaliseur couleur temps réel doublé d'un genlock fonctionnant sur Amiga. L'appareil se présente sous forme d'un boîtier assez volumineux. L'installation ne pose aucun problème particulier. Il suffit de relier le premier câble au port parallèle de l'Amiga, le second câble au port moniteur de l'ordinateur, et de rebrancher le câble moniteur sur la prise correspondante située à l'arrière du boîtier. Ce branchement ne doit bien entendu s'effectuer qu'avec les deux appareils hors tension, sous peine d'endommager l'Amiga et/ou Superpic. Il ne reste plus qu'à alimenter Superpic à l'aide du transformateur fourni et à connecter la source vidéo à l'entrée « vidéo in » (prise cinch) du boîtier. Ce câble n'est pas fourni mais se trouve ou se fabrique aisément.

Superpic travaille en standard PAL, ce qui est un peu dommage, le standard français étant le Sécam. Toutefois, les caméscopes 8 mm vidéo se multiplient (ils sont en PAL, eux aussi). De plus, vous pouvez toujours digitaliser un signal Sécam, avec seulement une perte de couleur. La troisième solution consiste à utiliser un



L'éclairage est très important.

transcloreu Sécam-Pal, avec toutefois une certaine perte de qualité de l'image. De plus, cet appareil est difficile à trouver dans le commerce. Superpic travaille dans toutes les résolutions de l'Amiga, jusqu'à la haute résolution entrelacée. La configuration de base nécessite un minimum d'un Mo de mémoire. Si vous désirez travailler en haute résolution et/ou en mode entrelacé, il vous faudra accroître la capacité mémoire du Superpic comme de l'Amiga. Superpic travaille indifféremment en mode 32 couleurs classique, en mode HAM standard ou amélioré (4096 couleurs simultanées) ou en monochrome (64 niveaux de gris). Avant la première digitalisation, il est important de procéder à quelques réglages. Un sélecteur vous permet de changer l'affichage du mode Amiga, au mode Framestore (pour digitaliser les images), en passant par le mode (vidéo) pour observer directement sur votre écran le rendu de la source vidéo. Sélectionnez tout d'abord le mode vidéo et réglez caméra et éclairage pour obtenir la meilleure image possible. Le réglage de l'éclairage est capital, car c'est lui qui conditionnera la qualité de la digitalisation.

Basculez maintenant le sélecteur sur Framestore et manipulez différentes boutons de réglage de la luminosité, du contraste et de la saturation des couleurs jusqu'à l'obtention d'une image de qualité. Vous n'aurez par la suite qu'à procéder à de petites retouches pour les images s'écartant trop de la moyenne. La touche Z (en fait la touche W car le clavier est configuré en qwerty), gère l'image en mouvement provenant du caméscope et la touche L la transfère dans la mémoire de l'ordinateur. Vous pouvez maintenant revenir en mode Amiga.

Au bout d'une trentaine de secondes, l'image apparaît en 4096 couleurs. L'énorme avantage de Superpic face aux autres digitaliseurs couleur du marché est de n'avoir pas à passer par trois filtres rouge-vert-bleu. Outre le fait que la digitalisation couleur temps réel devient possible (les autres comme Vidi Amiga par exemple travaillent sur des images nobles en monochrome mais nécessitent un image fixe pour obtenir une image couleur), le procédé est beaucoup plus simple et la qualité de digitalisation est déjà surprenante en basse résolution. Un certain nombre d'options logicielles complètent les capacités de Superpic. Vous disposez de quatre banques mémoire pour stocker vos images avant de les sauvegarder sur disque. Cette sauvegarde s'effectue au format IFF (le format universel de l'Amiga) en mode compacté ou non ou au format RAW. Il est



L'appareil allonge les images.

Un digitaliseur permet d'obtenir une image compréhensible par l'ordinateur à partir d'une source vidéo quelconque. Un genlock permet au contraire d'incruster une image ordinaire sur un signal vidéo. La dénomination temps réel signifie que le digitaliseur est capable de saisir une image au vol, contrairement aux autres appareils qui doivent travailler uniquement sur des images fixes.

d'ailleurs possible de ne sauvegarder qu'une zone sélectionnée l'image. Le menu Pictures gère les transferts d'un image entre slots, écran et Superpic. L'option multicapture ne s'adresse qu'à des images fixes. Elle permet d'effectuer jusqu'à huit captures de la même image réduisant ainsi le bruit de fond vidéo et améliorant du même coup le rendu de l'image. En revanche, le temps de traitement est plus long et peut atteindre plus d'une minute et demie, ce qui reste d'ailleurs raisonnable. Les images monochromes disposent de toute une série de traitements d'image : réglage du contraste et de la luminosité, déparasitage de



Non, ce n'est pas une photo !

l'image, réglage de la gamme et de la courbe des gris, modification de netteté, réduction du nombre de plans pour gagner de la place mémoire, etc. Passons maintenant au genlock. La commutation doit s'effectuer avant la mise en route de l'Amiga. Dans le cas contraire, le manuel signale que vous risquez de vous retrouver devant une Guru meditation (le plantage de l'Amiga). Grâce au genlock, vous pouvez rattranger l'affichage de l'Amiga avec une image vidéo pour incruster par exemple un graphique ou faire du tirage et enregistrer le



Une image capturée au vol.

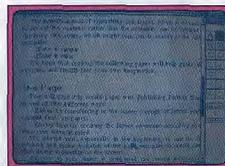
tout sur un magnéscope PAL. La visualisation en cours de travail peut s'effectuer, au choix, sur le moniteur ou sur un autre écran, via la sortie vidéo composite (PAL encore une fois) de Superpic. Superpic est donc un superbe produit donnant d'excellentes digitalisations couleur capturées en temps réel. Certes, son prix le désigne à un usage professionnel. Mais, outre la qualité obtenue, il économise l'achat d'un filtre électronique et d'un genlock, ce qui rend finalement moins onéreux qu'il n'y paraît. (RCL Business Systems, Amiga 1 Mo minimum ; prix : 8 895 F.). Jacques Harbom

Publishing Partner Master

Moins cher que le très bon Pro Page, Publishing Partner Master est plus moderne, et beaucoup plus performant, que

Page Setter. De quoi combler tous ceux qui aiment peaufiner la présentation de leurs œuvres. J'achète si j'ai l'âme écrivaine...

L'Amiga était jusqu'ici assez mal doté en logiciels de PAO. Page Setter ne pouvait prétendre à une qualité dépassée. Aussi l'adaptation sur Amiga de Publishing Partner Master (PPM) dans sa version 1.8, l'un des deux grands logiciels de PAO sur ST, mérite toute notre attention. Le programme nécessite une configuration d'1 Mo de mémoire minimum. Avant de commencer, le vous conseille de modifier votre disquette de travail : rajoutez la ligne Setmap f dans la startup-sequence et recopiez les fichiers Setmap et f à partir du



Les grandes lettres sont grignotées.

Workbench. Cela vous permettra de travailler en clavier AZERTY. Le programme était en effet configuré en QWERTY. L'installation sur disque dur ne pose aucun problème grâce au petit programme dédié. Les habitués de PPM sur ST ne seront pas déçapés, le programme adoptant la même disposition des icônes de travail. Il est possible de travailler sur plusieurs documents simultanément avec, pour seul limite, la place mémoire dont on dispose. On retrouve avec plaisir les puissantes fonctions de création du gabarit et les feuilles de style. La visualisation du document offre tous les rendus possibles : pages multiples, page entière, page en réduction et zoom variable de grande amplitude. Toutefois un bogue résiduel grignote l'affichage de la partie supérieure de certaines lettres, ce problème ne se pose plus heureusement pas à l'impression. Le menu style est très riche aussi. Vingt-deux polices diverses sont fournies sur les disquettes. La gamme des corps va de 2 à 216 points, ce qui est plus que suffisant dans la pratique. On retrouve les effets divers (miroir, contraste, ombre, renversé, etc.) qui ont contribué au succès de PPM sur ST. En fait des textes s'écrit au format ASCII et Word Perfect, tandis que les images peuvent être

chargées au format Aegis Draw Draw, Deluxe Paint et l'universel IFF-ILBM. On dispose bien évidemment de toutes les possibilités de formatage du texte : alignement à gauche et à droite, justification totale sur caractères (les espaces sont insérés entre les lettres d'un mot), sur mot (les espaces sont ici insérés entre les mots) ou combinés, marges inférieures, etc. Citons encore le vous conseille de modifier votre disquette de travail : rajoutez la ligne Setmap f dans la startup-sequence et recopiez les fichiers Setmap et f à partir du

d'excellente qualité s'effectue sans problème sur la mise en page. Un excellent programme de PAO aux possibilités réellement professionnelles (disquettes Upgrade pour Amiga 1 Mo ; Prix : 2700 F ; mise à jour : 395 F pour les rares possesseurs d'une version antérieure).

Jacques Harbom

KCS PC Power Board

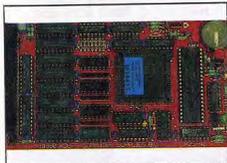
Une extension très pratique et très agréable d'emploi, qui transforme votre Amiga en PC en deux coups de cuiller à pot. Mais l'Amiga reste là en gagnant 512 Ko de mémoire au passage ! C'est deux ordinateurs en un. J'achète presque à coup sûr.

KCS PC Power Board est un émulateur PC XT hard destiné à l'Amiga 500. La mise en place est très simple et ne nécessite ni soudure, ni même de démontage, ce qui permet de conserver la garantie de la machine. En effet, le KCS PC Power Board vient de se placer sur le connecteur théoriquement réservé à l'extension mémoire. L'insertion de la carte ne pose aucun problème particulier (aucun risque de montage

Retouche

Dans le but d'imprimer mieux, *Retouche* retouche vos dessins grâce à des options puissantes et simples d'emploi. Vos dessins ainsi lissés prendront, à l'impression, un relief en utilisant toutes les possibilités cachées de l'imprimante. Un logiciel pas vraiment destiné aux shoot-them-uppeurs ! J'achète si je dessine...

errané). Bien entendu, cette installation doit s'effectuer ordinairement éteint. La carte dispose d'un Mo de mémoire, partagé en deux zones distinctes. 512 K sont réservés à l'Amiga pour remplacer l'extension mémoire interne. Les extensions mémoire plus importantes (jusqu'à 8 Mo) se raccordent sur le connecteur latéral gauche. Les autres 512 K sont utilisés pour faire fonctionner l'émulateur mais peuvent aussi servir de disque virtuel en mode Amiga. La carte est totalement transparente dans ce mode on ne remarque aucun problème de conflit, quel que soit le logiciel. Vous pouvez donc la laisser en



Le Power Board : un PC compact.

permanence. La mise en route de l'émulateur est tout aussi simple. Il suffit de lancer la disquette Amiga correspondante, puis d'insérer la disquette système PC au cours du test des banques mémoire. Un programme de configuration, très simple d'usage, va vous permettre de modifier la configuration de votre environnement : lecteurs externes (3,5 pouces ou 5,25 pouces, mais les lecteurs haute densité ne sont pas acceptés), mode graphique MGA (compatible Hercules) et CGA avec possibilité de réglage des différentes couleurs, mode interlacé ou non, choix de la taille des caractères et de la vitesse de clignotement, réglage du volume sonore, port parallèle, souris (en émulation Mouse Systems uniquement), RS-232, joystick et clavier. Une prochaine version permettra, en outre, l'installation d'un spooler d'imprimante et surtout la gestion d'un disque dur en mode PC qui manque actuellement.

L'émulation PC, supportée par un V30 de NEC cadencé à 7.14 (la fréquence du 68000 de l'Amiga pour éviter les conflits de synchronisation) est excellente, avec un indice Norton de 3.2 et vous pouvez tourner sans problème tous les logiciels XT (sauf ceux qui nécessitent plus de 512 K).

La seule réserve concerne les programmes protégés, le lecteur Amiga ne parvenant pas à lire certaines disquettes au format trop modifié. Contrairement à la carte passeille pour Amiga 2000, les modes PC et Amiga s'excluent mutuellement et il n'est pas possible de travailler en multitéche. En revanche, la carte fonctionne parfaitement sur un Amiga doté d'un processeur 68010. L'émulateur est livré avec le Dos 4.01 et le GW Basic de Microsoft. La documentation en français est claire et très abondante : un livret d'installation et de configuration de la carte, le guide Microsoft du Shell et le volumineux manuel Microsoft du Ms-Dos 4.01 (importé par bus + ; Prix : 3 700 F). Jacques Harbort



Le contraste de l'image est augmenté.

Retouche est un logiciel destiné au traitement des images en vue de l'impression ou de l'exportation vers un logiciel de PAO. Il fonctionne en monochrome sur toute la gamme des Atari ST mais une mémoire d'un Mo est indispensable pour pouvoir bénéficier de toutes les commodités du programme. Un disque dur est lui aussi fortement recommandé, même s'il n'est pas strictement indispensable. Les images proviennent d'un logiciel de dessin, d'un digitaliseur ou d'un scanner (interfacé par un accessoire de bureau dédié). Le logiciel est fourni avec une imposante banque d'images compactées au format ARC. Prévoyez de la place sur votre disque dur, car une fois décompactées, ces images occuperont près de 10 Mo. Le manuel ne fournissant aucune explication pour ce décompactage, voici la procédure à suivre. Commencez par recopier le contenu des quatre disquettes sur une partition libre de votre disque dur. Recopiez ensuite le programme ARCX.TIP (qui se trouve dans le dossier AUSPACK) dans le premier dossier image (ARCHV0). Renommez ARCX.TIP en ARCX.APP, sélectionnez-le et installez une application de type TOS avec paramètres. Lancez ARCX.APP et tapez ".ARC pour les



Une image ou trait.

paramètres demandés. Le programme va alors extraire tous les fichiers compactés de dossier image. Il ne reste plus qu'à procéder de même pour les trois autres dossiers image. Ne soyez pas trop pressé car l'ensemble des opérations prend près d'une heure (vous n'aurez heureusement à la faire que lors de la première installation). *Retouche* accepte de travailler sur des images au format Neo, Degas (compactées ou non), Art Director, Stud, Doodle et Prittechtink, ainsi que dans son format propre compacté ou non (le TIFF largement répandu sur Mac et PC). Il exporte dans les



The Neo

NEW YORK

VOL XXI, N° 38 274

LE CRIME NE PAIE PAS

PREMIERE LICENCE OFFICIELLE DE LA MAFFIA
C'est à Palerme que les dirigeants de TITUS ont rencontré les membres les plus éminents de la Mafia pour des négociations très serrées. A la fin des entretiens, Don C. a déclaré : "TITUS nous a fait une proposition que nous ne pouvions pas refuser, c'est lui qui fera notre jeu".

Plusieurs éditeurs avaient essayé de décrocher cette fabuleuse licence, mais le mauvais sort s'est acharné sur eux. Accidents de voitures et problèmes de santé se sont accumulés sur les autres prétendants... C'est donc TITUS qui aura le plaisir de nous présenter le "premier jeu officiel de la Mafia". "Le Crime ne paie pas."

Suite pages intérieures.

LA GALAXIE EN PERIL!!
LES
BATTLESTORM
ATTACKENT.

Une coalition de quatre civilisations extraterrestres à sauvagement détruit une planète dans la constellation de Sirius.
L'unique survivant de ce drame galactique, qui n'a pas voulu faire de déclarations à la presse, est à la recherche des **BATTLESTORM**, véritables Léviathans de l'espace qui abritent les assassins de sa planète.



CREATION

mêmes formats et dispose d'un utilitaire de conversion au format IMG, reconnu par les logiciels de PAO. Les images couleur sont automatiquement reconverties en trames de gris. **Retouche** travaille sur des images 640 x 400 en 256 nuances de gris, ce qui porte chaque image à la bagatelle de 256 K. En revanche, l'affichage est limité à 64 niveaux de gris obtenus par de différentes trames. Un grand nombre d'outils permet de retravailler ces images. Dès l'importation d'une image, le programme vous demande comment la palette de couleurs doit être interprétée (correspondance entre couleurs et gris selon une table déterminée ou attribution

plus grossière ou lui donner la structure de la toile. Vous disposez en outre de l'inversion dans le sens horizontal ou vertical et de l'effet négatif (comme un négatif photo). La plupart de ces effets sont paramétrables et certains requièrent quelques minutes de traitement. Cela se comprend fort bien quand on sait que si l'on choisit par exemple d'adoucir l'image avec une grande zone d'influence, le programme va comparer chacun des points de l'image avec les 49 points d'environnants, ce qui lui fait traiter la bagatelle de plus de 12 millions de points! Ces traitements peuvent affecter l'image entière, la zone visible de l'image ou un bloc préalablement défini à l'aide du classique rectangle.

Les fonctions Bloc servent aussi aux déplacements de zone d'image. Il est dommage, en revanche, de ne pouvoir définir les blocs en mode Lasso (main levée) beaucoup plus souple. Pour limiter le risque d'erreur, le programme dispose d'un UNDO qui fonctionne cependant de manière très particulière. En fait, cet UNDO est un second écran de travail. Certaines fonctions le rafraichissent automatiquement, tandis que pour d'autres, vous devez le faire vous-même, avant de l'habitude de recopier votre image dans le buffer UNDO avant toute



La gomme en mode restauration.

du blanc à la couleur la plus pâle et du noir à la couleur la plus sombre ou encore ou encore pas d'interprétation du tout, ce qui donne alors le plus souvent, des résultats un peu étranges). Vous devez ensuite préciser si les images 320 x 200 doivent être converties ou non en format 640 x 400. Votre image apparaît alors à l'écran. Certains manipulations vont affecter de manière importante le rendu de l'image. Vous pouvez ainsi choisir le nombre de nuances de gris (de 2 à 256). Si vous choisissez 2, vous obtiendrez immédiatement une image au trait (c'est-à-dire sans aucun gris). Le réglage de la



Un joli effet posthittite.

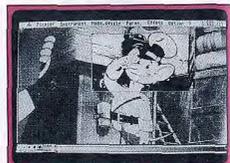
modification importante. Outre les fonctions de traitement d'image, **Retouche** dispose de ses propres outils de dessin. Ceux-ci sont assez particulières et souvent fort différents de ceux des logiciels de DAO, ce qui nécessite donc une certaine adaptation. Quatre instruments de dessin vous sont proposés. Le crayon est le plus classique. Il dispose de cinq tailles de tracés et peut être configuré pour des effets inhabituels. Ainsi son trait peut s'estomper à mesure du tracé (comme d'un pinceau qui épuse sa peinture) ou à l'inverse se renforcer. Mais surtout il peut n'agir que sur le fond, les surfaces sus-jacentes ou les zones claires ou foncées. La craie travaille à la manière d'un fusain, les passages répétés au même endroit assombrissant celui-ci. Outre les paramètres du crayon, elle dispose d'un réglage de la sensibilité (mine plus ou moins dure en somme) et de celui de l'écoleure (la craie continue de déposer sa couleur, souris à l'arrêt). Le pinceau, quant à lui, se situe à mi-chemin entre le crayon et la craie. Enfin, le tampon reprend les possibilités de ces trois instruments et permet d'en créer d'autres selon ses besoins. D'autres instruments complètent cet éventail : le



Effet d'adoucissement majeur.

luminosité et du contraste par curseurs permet lui aussi d'importants changements. Ce réglage vous autorise même à dessiner votre propre courbe de luminosité-contraste, certaines courbes donnant des effets particulièrement étonnants. Ces différents effets agissent d'une manière globale sur l'ensemble des points de l'image. Les autres effets prévus par le programme s'effectuent plus en douceur. Vous pourrez ainsi obtenir un effet de contours, adoucir plus ou moins l'image (ce qui conduit à un certain flou artistique), la délayer (affaiblissement des contours), l'éclaircir ou l'assombrir la rendre

doigt étale la couleur tandis que l'eau délave la zone traitée, sans oublier le remplissage des zones de même tonalité. Ces instruments travaillent en différents modes : point, main levée, lignes, cadres et cercles. La gomme fonctionne selon trois modes : effacement classique, éclaircissement et un mode restauration général qui nécessite quelques explications. Dans ce mode, la gomme restaure la zone concernée du buffer UNDO. Voici un exemple pratique. Chargez l'image d'un visage, recopiez-la dans le buffer UNDO et effectuez l'effet contour. Les yeux apparaissent maintenant sans vie car ils ont perdu toutes



Travail sur une fenêtre.

leurs nuances. En « gommant » ensuite les yeux en mode restauration, ceux-ci vont être « régénérés », le programme faisant apparaître alors les yeux de l'image du buffer UNDO qui disposaient de toutes leurs nuances ! Cette possibilité unique peut trouver de très nombreuses applications. D'autres outils complètent **Retouche**. La loupe atteint un grossissement de 16, l'image grossie pouvant devenir l'image de base. On peut encore affecter un masque à une zone de l'image ou même superposer dans une proportion variable le buffer écran et le buffer



Un aspect parchemin.

UNDO. Quatre trames imprimantes sont fournies pour peaufiner l'impression en fonction du type d'imprimante et rien ne vous empêche d'en créer d'autres. Le manuel en français détaille chaque fonction mais s'avère trop succinct sur les bases du traitement des images. En conclusion, **Retouche** est un programme performant, doté de multiples fonctions originales et puissantes. Il deviendra vite indispensable à tous ceux qui veulent peaufiner l'impression d'images ou leur rendu en PAO (disquettes ALM, pour Atari ST prix : 1 500 F.). Jacques Harbonn

DENVER présente

LE JEU DES SONS

JE DECOUVRE LES CHIFFRES

ECRANS ATARI

Cette nouvelle collection de logiciels éducatifs présentée par Denver, permettra aux enfants de 3 à 8 ans d'apprendre tout en s'amusant. Grâce à une étroite collaboration entre des pédagogues et des informaticiens, ces logiciels séduiront immédiatement vos enfants par leur aspect ludique et leurs graphismes très colorés et attrayants.

JE ME VEILLE EN JOUANT

JE DECOUVRE LES ANIMAUX

Pour ATARI ST et AMSTAD CPC/ CPC+

462

Entièrement vocal pour ATARI ST.

81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 16 18

LORICIEL

Micro + Futur = CD

Depuis ses débuts, il y a une douzaine d'années, la micro personnelle a fait un formidable bond en avant. A tel point que l'on se demande avec éfacement ce que seront nos bécanes dans dix ans ! Quelles que soient leur puissance ou leurs capacités futures, il est certain que les disquettes seront remplacées par les compact discs, déjà bien connus dans le domaine audio. Trois systèmes s'appuyant sur le CD fourbissent leurs armes en vue d'une bataille inévitable : le CDTV, le CDI et le DVI. Que cachent ces sigles ? Tilt décrypte pour vous la micro de l'avenir...

LASERDIC,

CD ROM ET CDI

Cette lenteur d'accès s'explique par différentes raisons. Primo, la machine qui gère le Laserdisc, une RS 232 C, est lente. En outre, l'ordinateur est souvent du fait du standard MSX — obligé de faire appel à des bouts de programmes situés sur la disquette. Or, les laser ne sont pas des foudres de guerre. Enfin, les images sont enregistrées en analogique sur le Laserdisc. Autre — même dit, elles ne sont pas enregistrées sous forme binaire, ce qui limite la densité d'informations et le flot de données. Mais, il en fallait plus pour décourager les ingénieurs. Dès l'avènement du compact disc, certains eurent l'idée d'utiliser les 650 Mo de ce support comme mémoire de masse pour l'ordinateur. A terme, le système Laserdisc + ordinateur MSX — ou autre — deviendra interactif, mais tout numérique. Ainsi apparaît le CD ROM, premier pas vers des systèmes intégrés dont rêvent déjà les conquis de la première heure, ainsi que des chercheurs européens, japonais ou américains. Plus précisément ceux des bureaux de Philips et

Sony, les créateurs du compact disc, ainsi que ceux des laboratoires de la firme américaine RCA. Tous comprennent qu'il est nécessaire d'aller plus loin que le CD ROM qui ne mémorise que des données strictement informatiques. Ainsi, graphismes et bruitages sont gérés par l'ordinateur, qui n'offre qu'une plus grande quantité de mémoire, sans plus... Un premier pas est franchi avec la définition du standard CD XA. Il s'agit d'un CD ROM sur lequel il est possible de disposer de sons numériques au standard compact disc audio. Le résultat est

prometteur mais finalement bien peu utiliserson cette technique, choisie cependant par la firme NEC pour ses consoles... Reste le problème de l'image. Les jeux CD sur console PC Engine ou Supergrfx le montrent bien : les graphismes, toujours générés par la machine, sont encore loin de ce que propose le Laserdisc ou un magnétoscope. La solution consiste à enregistrer des images sur le CD mais cela n'est pas possible en utilisant la méthode du Laserdisc (cela prendrait trop de place et nécessiterait un disque de grande di-

mension). D'où l'idée d'utiliser un enregistrement numérique mais, avec des graphismes de bonne taille, les 650 Mo du disque sont vite atteints. La solution ? Le compactage. On réduit la taille des images sans pour autant toucher à la qualité. On fait, en quelque sorte, rentrer 100 Ko dans 10 ! En outre, cela doit être réalisé en temps réel : lors de la lecture d'un fichier, l'image retrouve ainsi instantanément sa taille originale. Vaste programme...

compatibles qui permet une décompression plein écran. A cette époque, l'ensemble fait un peu usine à gaz mais suffit à convaincre nombre d'observateurs, surtout lorsque ceux-ci voient où en est le CDI... Cette performance est rendue possible par le fait que DVI est destiné à compléter les systèmes informatiques professionnels. La notion de coût de revient est de ce fait moins sensible que pour le CDI, que Philips et Sony orientent vers le grand public. Il n'en reste

L'un d'eux permet d'effectuer la décompression temps réel plein écran alors que le CDI n'en est toujours qu'au quart d'écran ! Cela s'explique de façon fort simple. Compte tenu des résolutions d'écran du CDI grand public de Philips et Sony (qui doivent au moins égaler la qualité d'image d'un magnétoscope VHS) il faut une puissance de l'ordre de 10 Mips pour effectuer la décompression dans de bonnes conditions. Le processeur chargé de traiter les images doit donc effectuer quelques dix millions d'instructions par seconde ! Pour donner un ordre d'idée, un ordinateur du genre Atari ST ou Amiga a une puissance inférieure à 2 Mips. Or, produire à moindre coût un tel composant nécessite des connaissances et capacités en micro-électronique que ne possèdent ni Philips ni Sony. Motorola, le concurrent direct d'Intel dispose de ces connaissances ! Cette firme américaine entre donc dans la danse du CDI et annonce le 68 340, un circuit intégré de décompression plein écran au standard CDI qui, de plus, s'accommode fort bien d'un 68 000, base du CDI justement... Mais, derrière

cet exemple de diverses formes de compactage du CDI. Ainsi, en mode Delta YUV chaque point de l'image est codé sur un octet. Résultat : 105 Ko par octet. Avec l'algorithme Run Length Encoded qui effectue un codage sur la base des points de même couleur avec à la clé 10 Ko par écran. Avec ce dernier, on peut stocker sur CDI environ 60 000 images, ce qui représente environ 50 minutes d'images animées plein écran au rythme de 25 images par seconde ! Autrement dit, le MC 68340 doit 25 fois par seconde effectuer la décompression des images. C'est-à-dire qu'il décode une image en 1/25e de seconde seulement. Pour le DVI, le problème est différent. Il faut simplement bien que le base de calcul soit de 30 images par seconde. Le système d'origine américaine est en effet basé sur le standard vidéo NTSC. La décompression est une opération complexe mais indispensable. Si le standard vidéo retenu avait adopté un système analogique (comparable au format Laserdisc ou CDTV), le problème aurait été plus simple. Mais, derrière cette bataille stratégique que se livrent des groupes de dimension internationale se cache malgré tout une belle performance technique.

Pour bien comprendre les enjeux, prenons un exemple. Une application moyenne (avec une bonne qualité sonore et une interactivité assez poussée) devrait disposer d'un peu plus d'une demi-heure d'images. Seulement est-on tenté de dire... Mais, rien ne dit que dans l'avenir, les disques genre CD n'adoptent un diamètre plus important. Enfin, souignons aussi que le compactage touche aussi le son. Bien que comparables à première vue aux ordinateurs 16/32 bits dont nous disposons, les systèmes interactifs possèdent donc des circuits de conception extrêmement récente qui font justement toute la différence...

Motorola, associé à Sony et Philips, se heurte à Intel, lié à IBM, dans la course à l'image.

Parties les premières, les équipes de Philips et Sony arrivent très rapidement à effectuer de la décompression en temps réel. Toutefois, la taille de l'image reste limitée à un quart de l'écran. Limitation qui sera contournée par RCA dès 1987. Ces derniers mettent au point un système nommé DVI destiné aux PC et

pas moins que les travaux de RCA vont rapidement marquer le pas, par manque de moyens et peut-être de volonté. Finalement, Intel — flairant la bonne affaire — passe accord avec RCA pour assurer la poursuite du projet CDI. Résultat : en 1990, apparaît une famille de circuits intégrés nommés 1750.





qu'actuellement. Tout cela posera problème aux petits éditeurs mais permettra à divers métiers de trouver de nouveaux débouchés...

SCÉNARIO ET INTERACTIVITÉ

Une application CDI, par exemple, peut se considérer de diverses manières. Première possibilité : faire une conversion pure et dure. Tel est la solution retenue par Titus pour la version CDI de Titan. On se trouve face à un programme comparable à celui existant sur Macintosh II avec des sons et bruitages de bien meilleure qualité toutefois. Titan n'apporte cependant aucune amélioration. On peut grosso modo avoir la même chose sur Amiga. Pour qu'on donc s'embrancher d'un système interactif ? Il faut donc aller bien plus loin. Le scénario ne doit pas, comme en matière de jeux d'action sur ST et Amiga, se résumer à un prétexte du genre « vous, le héros, devez tuer les méchants ». Il doit ici être véritablement intégré au jeu. Le problème est que les scénaristes sont depuis l'origine confrontés au déroulement linéaire de l'ac-

tion, ce qui est le cas dans un film. Mais, en vidéo interactive, l'utilisateur doit pouvoir influencer ce déroulement. L'histoire devient le cadre du déroulement du jeu et ce dernier, pour vraiment se prévaloir du terme « interactif », doit laisser le maximum de possibilités au joueur. Pour les jeux d'aventure, ce concept est évident. Il n'en est pas de même pour les jeux d'action. Pourtant... Imaginez un dessin animé dans lequel vous influencez les actions du personnage principal... Cela donne des jeux du genre Dragon's Lair, mais en moins dirigiste, laissant le joueur parvenir à la solution de plusieurs manières. Bref, on se trouve dans le cadre de l'hypertexte : l'utilisateur a pendant aucune amélioration. On peut grosso modo avoir la même chose sur Amiga. Pour qu'on donc s'embrancher d'un système interactif ? Il faut donc aller bien plus loin. Le scénario ne doit pas, comme en matière de jeux d'action sur ST et Amiga, se résumer à un prétexte du genre « vous, le héros, devez tuer les méchants ». Il doit ici être véritablement intégré au jeu. Le problème est que les scénaristes sont depuis l'origine confrontés au déroulement linéaire de l'ac-

CDTV

Le CDTV de Commodore sera le premier micro basé sur un compact disc à être distribué. Cela suffira-t-il à faire le succès d'une machine aux performances très moyennes.

informatiques poussés. Un gros risque, voire un mini-ordinateur s'avèrent nécessaires. En terme d'investissement, cela se chiffre par plusieurs centaines de milliers de francs. De qui inciter les petites structures. Gageons que des sociétés de service se créent afin de rendre, par le biais de la location, ces systèmes accessibles au plus grand nombre. Même chose pour les équipements vidéo nécessaires à l'utilisation d'images digitalisées. Les phases de prise de vues sont tantum font appel à des caméraman, mais aussi des éclairagistes, des maquilleuses, bref à une foule de professionnels que n'a trouvés dans le cinéma ou la vidéo. Pour le son, la situation est comparable. Toutefois, la programmation représente la partie minime de la structure. Tout d'abord parce que ces systèmes nécessitent la mise en œuvre de techniques proches de celles utilisées en cinéma (story-board, scénario précis, etc.), ensuite parce que les données à stocker et son doivent être compactées, donc subir un traitement, avant de devenir réellement utilisables. Ainsi, les graphismes (dessins, images digitalisées), doivent passer par une phase de compression. Cette opération prend du temps et demande des moyens

Depuis quelque temps déjà, que le marché avait proposé jusque là. Malgré l'assistance des journalistes, il fut cependant difficile d'en savoir plus avant le dernier Consumer Electronic Show (CES) de Chicago... A cette oc-

cas, ce qui est le cas dans un film. Mais, en vidéo interactive, l'utilisateur doit pouvoir influencer ce déroulement. L'histoire devient le cadre du déroulement du jeu et ce dernier, pour vraiment se prévaloir du terme « interactif », doit laisser le maximum de possibilités au joueur. Pour les jeux d'aventure, ce concept est évident. Il n'en est pas de même pour les jeux d'action. Pourtant... Imaginez un dessin animé dans lequel vous influencez les actions du personnage principal... Cela donne des jeux du genre Dragon's Lair, mais en moins dirigiste, laissant le joueur parvenir à la solution de plusieurs manières. Bref, on se trouve dans le cadre de l'hypertexte : l'utilisateur a pendant aucune amélioration. On peut grosso modo avoir la même chose sur Amiga. Pour qu'on donc s'embrancher d'un système interactif ? Il faut donc aller bien plus loin. Le scénario ne doit pas, comme en matière de jeux d'action sur ST et Amiga, se résumer à un prétexte du genre « vous, le héros, devez tuer les méchants ». Il doit ici être véritablement intégré au jeu. Le problème est que les scénaristes sont depuis l'origine confrontés au déroulement linéaire de l'ac-

GALACTIC

EMPIRE



DANS UNE PLANETE LOINTAINE VIVENT, COMBATTENT ET MEURENT HOMMES ET ANIMAUX

Officier Traitant SERSEC à Enquêteur impérial : Mission ultraconfidentielle... Ether en pleine guerre civile... Recueillir à tout prix informations utiles... Explorer planète... toutes cités, montagnes, déserts, océans... Anomalies dans comportement faune... Attention ! Relations délicates avec factions ennemies mais aussi alliées ! ... Objectif : désamorcer la crise...

Un monde évoluit en 3D forme pleine avec un nouveau procédé d'intelligence artificielle où :

- ★ les personnages (plus de 100) : militaires, voleurs, marchands... aiment désamorcer, aider ou combattre... Tous ont un comportement particulier et mémorisent faits et rencontres ;
- ★ les animaux (plus de 80 races) naissent, grandissent, vieillissent et meurent. Ils sont agressifs ou pacifiques entre eux et face aux humains. Certains peuvent être apprivoisés et utilisés par l'homme ;
- ★ le mode de dialogue est inédit et les visages des personnages sont animés en 3D ;

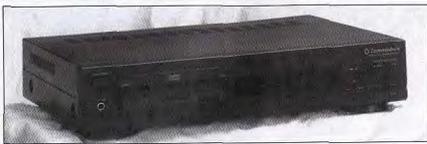
Vous pouvez vous procurer nos catalogues en écrivant à CVS 5, Rue Jeanne Bracconier - 92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Disponible en Novembre 1990 sur Amiga, Atari et compatibles PC



136

INITIATION



Le CDTV Commodore est un Amiga qui se cache sous la tôle d'un boîtier noir et plus bel effet.

casion, Commodore présente en effet officiellement son CDTV. Ce produit correspond parfaitement à l'image que l'on se fait d'un ordinateur multimédia. L'ensemble apparaît comme un élément à intégrer dans une chaîne haute-fidélité. Son gracieux boîtier noir se place d'emblée en tant que lien entre téléviseur et installation hi-fi, d'autant plus que ce nouveau Commodore sait lire les compacts discs classiques (c'est-à-dire musicaux) mais aussi les tout nouveaux CD + G... Mais avant de parler logiciel, voyons l'aspect matériel de ce produit.

LES ENTRAÎLLES

Sous sa livrée très haute technologie, le CDTV propose une base d'Amiga 500. La partie informatique est donc architecture autour d'un microprocesseur Motorola MC 68000 (16/32 bits), cadencé à bonne vitesse : 7,09 MHz en version Pal. En version NTSC, cela change, car le standard vidéo américain nécessite l'affichage de 30 images par seconde contre 24 en Pal. Autour du cœur de la machine, on trouve 1 Mo de mémoire vive (512 Ko pour l'Amiga 500) et sur tout 512 Ko de

mémoire morte. Cette dernière intègre la version 1.3 du système d'exploitation de l'Amiga. Curieux choix alors que l'Amiga 3000 (le nouvel ordinateur haut de gamme de la famille) dispose de la version 2.0, bien plus complète et performante. En complément du système d'exploitation, la ROM intègre aussi le noyau de gestion du lecteur de CD ainsi que des routines de décompression d'images. Pour la petite histoire, soulignons que ce système permet au CDTV de proposer des images animées en décompression temps réel, mais sur une portion limitée de l'écran : un sixième seulement. Lorsque l'on sait que CDI Philips/Sony avait déjà été critiqué pour ne pouvoir le faire que sur un quart... Nous tombons ici sur une des limites majeures du CDTV : ne disposant pas de coprocesseur de décompression, le système est rapidement assourdi du point de vue temps-machine pour des opérations pourtant essentielles en vidéo numérique interactive... Les nombreux processeurs de gestion de graphismes, de la mémoire et autres (bref, les coprocesseurs de l'Amiga) n'y peuvent pas grand-

chose ! Sur le papier, les performances du point de vue capacité graphique et sonore sont convaincantes. Ainsi, la résolution va jusqu'à 512 lignes verticales en version Pal avec une palette de 4 096 couleurs. Sur ce point, les performances comparables à celle des Amiga, les limites matérielles ayant été poussées plus loin (d'où les 1 Mo de RAM). En ce qui concerne le son, le CDTV offre les 4 canaux sur 9 octaves de son anécrote ainsi qu'un système permettant d'offrir des bruitages et mélodies qualité CD. Le « plus » est évident. En ce qui concerne les interfaces du système, on trouve les mêmes que pour l'Amiga. Notons que l'accès au système s'effectue principalement par le biais de commandes infrarouges. Le CDTV est livré avec une télécommande (sorte de pavé numérique) qui permet d'exploiter directement la machine. L'utilisateur pourra en option se procurer clavier, souris, joystick conventionnel. Du point de vue accés, le côté chaîne hi-fi est donc encore marqué.

OU IL EST QUESTION D'APPLICATIONS

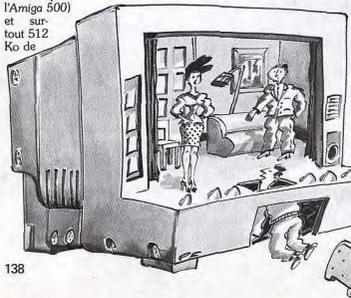
En résumé donc, le CDTV est avant tout une plate-forme informatique à base d'Amiga sur laquelle les ingénieurs de Commodore ont greffé un lecteur de CD ROM. Avec, en prime, des capacités de décompression et la télécommande du système pour lui donner l'aspect d'un véritable ordinateur multimédia. L'idée est en soi bonne mais l'on reste malgré tout

sur sa faim : la logique n'est en effet pas poussée assez loin. Le CDTV va être commercialisé aux environs de 7 000 F. C'est cher, très cher même, d'autant plus que le nombre de titres risque de stagner pendant une bonne année, compte tenu des investissements pour le développement du CD. D'après Commodore, la machine ne restera cependant pas inutilisée puisqu'elle permet de lire des CD classiques et surtout des CD + G, car elle remplace le lecteur de votre chaîne. Mais les performances musicales sont assez médiocres. De plus, sur le marché européen, combien existe-t-il de CD + G, ce standard qui permet, par exemple, de lire sur l'écran les paroles d'une chanson que l'on est en train d'écouter ? Commodore avance aussi que le CDTV est également un Amiga. Autrement dit, en attendant de disposer de CD au standard Commodore, il est toujours possible de l'utiliser comme ordinateur classique. Certes, mais à condition de se procurer, en option, lecteur de disquettes et clavier. La machine revient alors à 10 000 F, environ... Est-ce bien raisonnable ? Pour l'amateur fortuné, amateur de technologie, peut-être, mais pas pour l'utilisateur moyen...

CDTV : QUEL

AVENIR ?

Dès 1991, le CDTV devra faire face à la poussée du CDI qui sera lancé au Japon et aux Etats-Unis par Philips, Sony et les géants japonais de l'électronique de grand public. Commodore ne passera pas bien lourd face à eux. D'après certaines rumeurs, Philips tenterait actuellement de convaincre Commodore d'appliquer la technologie CDI - du moins la base, à savoir la puce de décompression Motorola - dans son CDTV et ainsi de rejoindre le standard que tente d'établir la firme d'Eindhoven. Pour Commodore, cela signifierait revenir sur les annonces faites (ce qui serait un moindre mal) et surtout ne plus maîtriser entièrement la technologie développée en interne. Une alternative douloureuse pour un fabricant qui qu'il soit. Mais les acheteurs eux n'auront pas d'états d'âme !



ATARI ST
AMIGA

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2



IBM PC
et compatibles

- GREAT COURTS
- FOOTBALL MANAGER 2
- TV Sport Football



AMSTRAD
D + K7

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2
- 3D Grand Prix
- Baseball
- Enlayn Hughes International Soccer

LES GÉANTS DU SPORT

UBI SOFT
présente :

LA COMPILATION LA + SPORTIVE DE L'ANNÉE !!!

CONTIENT :

GREAT COURTS : prime 89.
catégorie simulation sportive ; élu

KICK OFF 89.
catégorie Simulation Sport

UN NOMBRE LIMITÉ DE COPIES

UN NOMBRE LIMITÉ DE COPIES

UN NOMBRE LIMITÉ DE COPIES

UBI SOFT
Entertainment Software

PC	ST/AG	CPCP/K7
Rick Dangerous Savage Isari Warriors Frank Bruno's Boxing	Rick Dangerous Savage Navy Moves Commando Isari Warriors	Rick Dangerous Navy Moves Commando Isari Warriors

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

LES BATAILLONS

Une compilation des hits de la catégorie Aventure/Action.

UBI SOFT
Entertainment Software

1989 Copyright U.S.A. Frank Bruno's Boxing
© 1989 U.S. Electronic Arts Inc. Savage
© 1989 Electronic Arts Inc. Navy Moves
© 1989 Electronic Arts Inc. Commando

INITIATION

CDI

Motorola, Philips, Sony et une centaine d'autres ont mis tous les atouts de leur côté pour faire du CDI un standard incontournable. La machine, prête depuis des mois, reste pour l'instant dans les cartons : il faut du temps (et de l'argent) pour développer des applications ! En attendant, le CDI augmente ses performances. Mais on ne le verra dans les boutiques que dans deux ans.



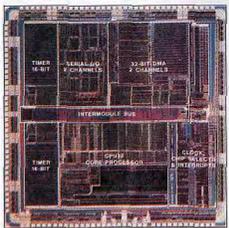
New Media System : un sigle, une vision. Orsoni, début 1986, Philips parle d'intégrer à un ordinateur la technologie CD par le biais de sa nouvelle gamme de MSX, tout le monde ricane... Ce standard créé par Microsoft (hé oui) est déjà considéré comme mort en dehors du Japon. Pourtant Philips s'entête : la société néerlandaise a en effet la farouche volonté d'intégrer l'ordinateur familial à la vie de tous les jours et comprend rapidement que le meilleur moyen d'y parvenir n'est pas de vendre un ordinateur mais un concept. Le *New Media System* fit long feu, mais la vision elle, *perçura*. Conséquence : le CDI. À l'origine, le *Compact Disc Interfacé* n'est qu'un vague projet. Certes, Philips et Sony ont établi un cahier des charges très précis (le livre vert) mais, avec l'échec du MSX, ces belles visions d'avenir sont désormais lettre morte. C'est oublier un peu rapidement les ressources de ces deux entreprises. 1989 : un moment important du disque. Ainsi, la qualité la plus élevée (échantillonnage à 44,1 KHz) prend six fois plus de place que la plus médiocre (qui se révèle passable, sans plus). Il existe cependant des moyens termes (notamment le mode Delta Mid HiFi) extrêmement convaincants. Même chose pour les graphismes : en fonction des modes choisis, l'écran propose de 384 x 280 points avec 32 768 couleurs (ceci en basse résolution et en mode RGB 655), à 384 x 280 points en 256 teintes choisies dans la palette (mode Clut 8). En résumé, les performances d'un CDI sont supérieures à celles d'un magnétoscope ordinaire, pour l'image comme pour le son. À l'inverse, divers points ne sont pas standardisés. Ainsi, les lecteurs CDI peuvent, ou

non, être équipés en standard de prises Centronics ou série. De même, la transmission des commandes par le biais d'infrarouges n'est pas une obligation. La présentation du boîtier peut varier... La situation sera donc compatible à celle du MSX. Les modèles présentent des différences : rapport prix/équipements, vitesse d'accès du lecteur de compact disc, la présence optionnelle d'un lecteur de disquettes, etc. Et à l'avenir pourquoi ne pas imaginer des CDI avec disque réenregistrable ?

BIEN EN TÊTE
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST

OÙ EN EST LE STANDARD ?

Depuis notre première présentation du standard CDI, les choses ont bien changé. Ainsi, le DVI a été annoncé, et il dispose d'une image animée plein écran. Mais, depuis quelques mois, grâce à un accord entre Motorola et Philips, le circuit intégré MC 68340 du CDI se charge des opérations de décompression d'images en temps réel et plein écran ! De plus, Sony a annoncé la mise au point de CDI portables ! Bref,



Le processeur MC68340 qui équipe désormais le CDI.

les choses vont très vite. Reste à lancer la production et l'objectif est de commercialiser CDI en 1991 au Japon et aux États-Unis. Mais 1991 c'est dans quelques mois ! Des nouveautés sont annoncées lors des prochains salons, comme le CES de Las Vegas de janvier 1991. Mais le plus important à se passer au niveau du logiciel. Les développements CDI nécessitent des installations qui n'ont rien de commun avec ce que l'on connaît en micro classique, tant du point de vue de la structure des équipes que du matériel nécessaire à la programmation d'une application. Les techniques de compression demandent des moyens de calculs puissants qui toute une infrastructure afin de gérer la mise en œuvre du son et des images. Il existe désormais sur le marché diverses stations de développement relativement accessibles et diverses sociétés ont développé des applications CDI. Ainsi, Renault propose Etrix, un système de formation CDI pour les mécaniciens. Titus a mis la main à la pâte avec *Titan* et *devoit*

FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde de la guerre aérienne. Les pilotes de chasse et les chasseurs de nuit sont à la manœuvre. Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des États Majeurs.

Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers B-52H doivent détruire et supprimer l'ennemi ou se procurer les missiles alors que les avions de la 10^e puissance aérienne surveillent le ciel.

Vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous fera vivre un combat aérien en 1972, l'année de l'air des États-Unis (USAF) d'opérations en Indochine. Les forces américaines et leurs alliés du Sud-Vietnam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée tonkinoise du Nord-Vietnam. Vous devez endiguer le flux de troupes et de matériel en coupant leur voie de communication vitale : ses troupes, ou front,

vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous fera vivre un combat aérien en 1972, l'année de l'air des États-Unis (USAF) d'opérations en Indochine. Les forces américaines et leurs alliés du Sud-Vietnam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée tonkinoise du Nord-Vietnam. Vous devez endiguer le flux de troupes et de matériel en coupant leur voie de communication vitale : ses troupes, ou front,

vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous fera vivre un combat aérien en 1972, l'année de l'air des États-Unis (USAF) d'opérations en Indochine. Les forces américaines et leurs alliés du Sud-Vietnam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée tonkinoise du Nord-Vietnam. Vous devez endiguer le flux de troupes et de matériel en coupant leur voie de communication vitale : ses troupes, ou front,

vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous fera vivre un combat aérien en 1972, l'année de l'air des États-Unis (USAF) d'opérations en Indochine. Les forces américaines et leurs alliés du Sud-Vietnam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée tonkinoise du Nord-Vietnam. Vous devez endiguer le flux de troupes et de matériel en coupant leur voie de communication vitale : ses troupes, ou front,

vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous fera vivre un combat aérien en 1972, l'année de l'air des États-Unis (USAF) d'opérations en Indochine. Les forces américaines et leurs alliés du Sud-Vietnam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée tonkinoise du Nord-Vietnam. Vous devez endiguer le flux de troupes et de matériel en coupant leur voie de communication vitale : ses troupes, ou front,

vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous fera vivre un combat aérien en 1972, l'année de l'air des États-Unis (USAF) d'opérations en Indochine. Les forces américaines et leurs alliés du Sud-Vietnam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée tonkinoise du Nord-Vietnam. Vous devez endiguer le flux de troupes et de matériel en coupant leur voie de communication vitale : ses troupes, ou front,

vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous fera vivre un combat aérien en 1972, l'année de l'air des États-Unis (USAF) d'opérations en Indochine. Les forces américaines et leurs alliés du Sud-Vietnam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée tonkinoise du Nord-Vietnam. Vous devez endiguer le flux de troupes et de matériel en coupant leur voie de communication vitale : ses troupes, ou front,

vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous fera vivre un combat aérien en 1972, l'année de l'air des États-Unis (USAF) d'opérations en Indochine. Les forces américaines et leurs alliés du Sud-Vietnam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée tonkinoise du Nord-Vietnam. Vous devez endiguer le flux de troupes et de matériel en coupant leur voie de communication vitale : ses troupes, ou front,

vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous fera vivre un combat aérien en 1972, l'année de l'air des États-Unis (USAF) d'opérations en Indochine. Les forces américaines et leurs alliés du Sud-Vietnam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée tonkinoise du Nord-Vietnam. Vous devez endiguer le flux de troupes et de matériel en coupant leur voie de communication vitale : ses troupes, ou front,

vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous fera vivre un combat aérien en 1972, l'année de l'air des États-Unis (USAF) d'opérations en Indochine. Les forces américaines et leurs alliés du Sud-Vietnam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée tonkinoise du Nord-Vietnam. Vous devez endiguer le flux de troupes et de matériel en coupant leur voie de communication vitale : ses troupes, ou front,

vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous fera vivre un combat aérien en 1972, l'année de l'air des États-Unis (USAF) d'opérations en Indochine. Les forces américaines et leurs alliés du Sud-Vietnam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée tonkinoise du Nord-Vietnam. Vous devez endiguer le flux de troupes et de matériel en coupant leur voie de communication vitale : ses troupes, ou front,

vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

FLIGHT OF THE INTRUDER vous fera vivre un combat aérien en 1972, l'année de l'air des États-Unis (USAF) d'opérations en Indochine. Les forces américaines et leurs alliés du Sud-Vietnam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée tonkinoise du Nord-Vietnam. Vous devez endiguer le flux de troupes et de matériel en coupant leur voie de communication vitale : ses troupes, ou front,

vous devez éliminer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et les bombardiers MiG de la force Nord-Vietnamienne déterminée et rusée.

PRODUIT COMPATIBLE AVEC LA CARTE SONORE



INITIATION

DVI

Parainé par IBM et Intel, le DVI a besoin de support d'un PC pour fonctionner. N'est-ce pas une limitation des capacités même si un parc immense est là pour le soutenir. Le public visé est de toute façon très professionnel.

Le Digital Video Interactive est à l'origine un développement de RCA (Radio Company of America). Licence fut prise par la suite par Intel, et IBM se rallia, comme Microsoft, à cette technologie purement américaine. Ce trio entend donc, à terme, imposer le DVI face, d'une part, au CDI (pour le grand

public) et à Apple en informatique professionnelle. Les raisons sont fort simples : Apple n'est pas compatible avec IBM, Apple utilise sur ses Macintosh des processeurs Motorola - principal concurrent d'Intel - Apple est considéré comme le concurrent direct de Microsoft du fait de sa maîtrise des interfaces graphiques. Bref, le trio DVI a de bonnes raisons pour en vouloir à ce diabolin de l'informatique.

Le CDI, quant à lui, est soutenu par un européen et surtout par les Japonais ce qui, à terme, représente un danger pour nos trois larrons. En outre, le marché haut de gamme montrant quelques signes de faiblesse, il faut

bien chercher dans le bas de gamme, domaine de prédilection du CDI, une nouvelle source de bénéfices. Impossible donc de laisser le champ libre au CDI, soutenu par un pool plus puissant qu'Intel, IBM et Microsoft réunis ! Les trois sociétés mettent les bouchées doubles pour rattraper le temps perdu.

CONCRÈTEMENT

Pour l'utilisateur, le DVI se présente actuellement sous la forme d'une carte (référéncée Action Media 750 Delivery Board) s'intègre à un ordinateur compatible IBM, AT au minimum. Elle existe aussi en version MCA pour PS/2 et compatibles. L'ordinateur doit être équipé de 2 Mo de RAM au minimum, d'un disque dur de bonne capacité, ainsi que d'un lecteur de CD ROM. Bref, il faut compter dans les 15 000 F minimum. Reste la carte qui, elle-même, vaut environ 10 000 F. Le DVI est environ trois fois plus cher que ses concurrents. Mais l'objectif d'Intel est d'intégrer directement ce système aux microprocesseurs de demain.

En termes techniques, les processeurs Intel de la carte DVI (référéncés sous le terme générique de 1750) se chargent de la dé-compression en temps réel des

les disques dont la lecture est effectuée par faisceau laser et dont les informations sont enregistrées sous forme numérique. En pratique, désigne des disques du genre CD, sur lesquels il est possible d'écrire et d'effacer les données mais toujours à l'aide d'un laser.

DSP (Digital Signal Processor) : famille de microprocesseurs chargés d'effectuer divers traitements sur des signaux analogiques transformés en code binaire (0 et 1), les Intel 1750 et Motorola MC 68340 en font partie.

DVI (Digital Video Interactive) : ce système, soutenu par IBM, Intel et Motorola, est l'équivalent du CDI mais fonctionne sur des machines de type PC et compatibles. Commercialisation à grande échelle : 1991.

Laserdisc : seul standard encore existant en matière de vidéo-dédisque. Le support ressemble

à un CD, en plus grand. Les données sont toutefois enregistrées sous forme analogique et non numérique. Son fils spirituel se nomme DVD.

Interactivité : vient d'inter-agir (avoir des actions réciproques). Avec un ordinateur, l'interactivité se conçoit lorsqu'une action de l'utilisateur amène une réponse de la machine nécessitant une nouvelle action. Fondamentalement, tous les jeux sur micro sont interactifs.

MIPS (Millions d'instructions par seconde) : unité de mesure permettant de définir la puissance de traitement d'un processeur ou d'un ordinateur.

Vidéo numérique : c'est de la vidéo, mais tous les signaux sont codés sous forme binaire pour le stockage.

VNI (Vidéo numérique interactive) : mariage entre vidéo numérique et informatique.

faire plusieurs annonces marquées. D'autres sociétés, contactées par Philips, semblent convaincus du succès de standard. Ainsi diverses sociétés japonaises mettent actuellement les bouchées doubles sur le standard. Il est vrai que, pour elles, il s'agit d'un bon moyen pour conquérir le marché de la micro domestique... Alors le CDI, cheval de Troie des Japonais ? C'est bien possible.



Petit dictionnaire de la vidéo numérique interactive

CD (Compact Disc) : apparu à l'orée des années 1980 avec pour objectif de succéder aux disques vinyle, le CD est une invention de Philips et Sony. Il permet d'enregistrer un peu plus de 600 Mo de données dans un support peu coûteux.

CDI (Compact Disc Interactif) : dernière invention de Philips et Sony, il permet de disposer de sons, d'images et de données informatiques. Commercialisation prévue à partir de 1991 aux États-Unis et au Japon, 1992 en Europe. C'est le premier ordinateur multimédia grand public.

CD ROM : Compact Disc audio, utilisé comme mémoire de masse pour ordinateur.

CDTV : le nouveau cheval de Commodore. Il s'agit d'un Amiga 500 disposant d'un lecteur de CD et muni de certaines capacités d'interactivité.

CDV (Compact Disc Video) : il

s'agit d'un compact disc avec son et image. Ces dernières sont enregistrées sous forme de signal analogique contrairement aux CDI sur lesquelles elles sont numériques. Les deux systèmes sont évidemment incompatibles...

CDXA : CD ROM pouvant recevoir, en plus des données informatiques, des sons et bruitages aux normes CD audio.

Compactage : réduction de la taille d'une information, tout en conservant l'intégralité de son contenu. Une table de La Fontaine nommée «Le Boeuf qui voulait devenir aussi petit que la grenouille» aurait pu être écrite pour illustrer ce phénomène.

Décompactage : action inverse de la précédente. La fable existe : «La Grenouille qui veut se faire aussi grosse que le boeuf»...

DON (Disque optique numérique) : en théorie, désigne tous

PC Engine
LA DIFFÉRENCE!



2990 Frs*

1290 Frs* AVEC 1 JEU

PC Engine

IMAGE PLEIN ECRAN, QUALITE D'IMAGE ET RAPIDITE DE JEUX. DES MACHINES D'ARCADES A DOMICILE!!

PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299 Frs A 3990 Frs. COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NEC PORTABLE.



2490 Frs*

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NÉC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA) ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NÉC.

GARANTIE 1 AN SUR TOUS NOS CONSOLES. SAV. (16) 99.08.37.72

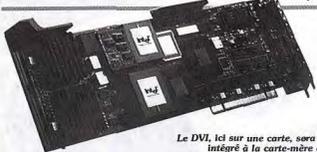
*Prix publics conseillés.
CORE GRAFX, SUPER GRAFX ET CD ROM ont des capacités élevées sur NÉC.

SODIPENG
(16) 99.08.37.72

HOT LINE: (16) 99.08.37.72

Disponibles dans les meilleurs points de vente : LUCHAN, BOULANGER, CARRÉ FOUR CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, VIRGIN MATHÉMATIQUE.

INITIATION



Le DVI, ici sur une carte, sera bientôt intégré à la carte-mère des PC.

images et dirigent les données (en fonction de leur type) vers d'autres circuits de traitement. Résultat : des graphismes avec des résolutions allant de 256 à 1 024 points verticalement et de 256 à 585 horizontalement. En outre, la palette de pixels de plus de 16 millions de teintes mais l'écran ne peut en présenter, dans le meilleur des cas, « que » 65 536 ! Selon le même principe, il existe différents modes de restitution.

Comme pour le CDI, ces différents niveaux de qualité permettent de choisir le meilleur moyen terme entre qualité et place disponible sur le disque. Bien entendu, la carte DVI se charge elle-même de la restitution des graphismes et des sons, plus besoin d'extension VGA ou autre... Elle dispose aussi de l'interface lecteur CD ROM, ce qui facilite la mise en place et libère un slot supplémentaire.

Mais, il faut bien l'avouer, tout ceci fait un peu usine à gaz. Sans parler du logiciel d'exploitation, complètement essentiel. Il s'agit de concert avec Dos, dont il constitue un sur-ensemble, un peu à l'image d'un intégrateur graphique.

LES APPLICATIONS

Ici encore, le talon d'Achille reste le nombre d'applications disponibles. Pour le moment, DVI en est à zéro ou presque. Certes, des applications pilotes existent : une application nommée Design and Decorate permet de meubler sur

écran une pièce. On simule son intérieur, en somme. Autre domaine intéressant : le monde de la formation et de l'éducatif. Une autre application pilote (Palenque) montre de manière étonnante des ruines précolombiennes et donne une foule d'informations sur ce sujet. Bien des idées sont à trouver.

Toutefois, le développement DVI pose problème aux éditeurs. Les coûts s'avèrent en effet à la limite du prohibé pour le moment, car les systèmes de compression d'images pour les meilleurs niveaux qualitatifs ne sont pas directement accessibles. Intel, moyennant finances, se propose d'effectuer cette opération. Avant que les tarifs ne deviennent réellement accessibles, beaucoup d'interactivité aura coulé sous les ponts. Et pour cela il faut que des applications existent. Bref, c'est le cercle vicieux. Et plus le temps passe, plus le spectre CDI se rapproche, avec ses visées grand public et professionnelles (l'expérience Renault le montre). Il manque encore un outil à DVI : un langage hypertexte, compatible à Hypocard, par exemple. Le système de développement pour DVI Lumena, de Time Arts, pourrait peut-être répondre à cette attente. Enfin, signons qu'« Objectif travaille à l'adaptation sous Unix du DVI.

CONCLUSION

On le voit, la vidéo numérique interactive risque de changer bien des choses dans le petit monde de la micro-informatique. Tout d'abord

parce que de grosses sociétés débarquent dans ce milieu avec, pour une fois, des produits véritablement innovants tout en restant compétitifs. Ensuite parce que ces systèmes font peser une lourde menace sur les ordinateurs et consoles de jeux actuels. Du fait d'un « plus » qualitatif incontestable, ces consoles d'interactivité occuperont une place de choix dans l'univers de tous les jours. Lien privilégié entre chaîne stéréo et téléviseur, le CDI devient, à terme, un produit courant dont le premier mérite est de faire sortir l'informatique ludique de son ghetto. Cela va vers un élargissement du marché dont personne ne pourra se plaindre.

Autre apport de cet outil : une redéfinition des rôles. Sous-entendu par la majorité des utilisateurs, l'ordinateur domestique est trop souvent cantonné au jeu. Le CDI ouvrira aussi à d'autres univers. Ainsi, on peut s'attendre à une grosse évolution en matière d'éducatif, avec des applications de qualité. Imaginons ce que donnera une encyclopédie CDI. Plus besoin de consulter un ouvrage volumineux, on accède directement et rapidement à l'information recherchée. Sans compter que « CDIs » de tels produits coûteront moins cher que leurs homologues sur papier.

Mais le CDI, DVI, et autres intégreront une composante plénière de promesses : la vidéo numérique. Le téléviseur se numérise. Ainsi, la norme D2 Mac Paquet - futur standard européen - est numérique... Pourquoi ne pas imaginer des interfaces interactives par le biais de ce système couplé à un CDI ?

De même, les réseaux télématiques sont actuellement en pleine évolution. En France, Numéris existe déjà et propose une vitesse de transmission de 64 Kbs (64 Kilo bauds par seconde)... Un couplage avec un CDI laisse rêveur... Jeux de réseaux, messageries, revues télématiques voire même télévision intégralement interactive avec la possibilité de choisir ses propres programmes.

Bon, on va encore se reprocher de faire de la science-fiction. Ne vous inquiétez pas, j'ai l'habitude. On me l'avait déjà dit, en 1989, lorsque j'avais parlé de CDI...

Mathieu Brissou

BATISSEZ VOTRE AVENIR SUR DU SOLIDE

286

CARACTERISTIQUES :

Boîtier universel dessiné en France - Carte mère 80286/12 Mhz. avec 1 Mo de RAM extensible - Lecteur de disquettes 5"1/4 1.2 Mo ou 3"1/2 1.44 Mo au choix - Sortie imprimante parallèle et port série - Carte et moniteur COULEUR 14" haute résolution VGA Clavier 102 touches - Manuel et DOS - Disque dur 20 Mo (Option professionnelle : Disque dur 40 Mo en remplacement du DD 20 Mo : 990,00 ^{HT})

9 990 F TTC

Pour l'achat d'une de ces configurations AZ COMPUTER vous offre un **CADEAU** d'une valeur de **1490 F TTC***



LES ORDINATEURS SONT DISPONIBLES CHEZ AZ COMPUTER

AZ COMPUTER LAFAYETTE
24, rue Lafayette - 75008 PARIS
Tél. : 42 85 23 85

AZ COMPUTER SORBONNE
22, rue des Ecoles - 75008 PARIS
Tél. : 40 51 04 06

AZ COMPUTER BASTILLE
35, Bd Bourdon - 75004 PARIS
Tél. : 40 27 01 07

AZ COMPUTER BALARD
89, rue Balard - 75015 PARIS
Tél. : 45 54 29 30 34 33

AZ COMPUTER ST LAZARE
58, rue de Rome - 75008 PARIS
Tél. : 42 85 24 51

AZ COMPUTER MONTPARNASSE
69, rue de Vaugirard - 75006 PARIS
Tél. : 45 44 86 42

AZ COMPUTER PARIS SUD
Z.A. des Motrices - 30, rue Denis Papin
91240 ST MICHEL SUR ORGE
Tél. : 1 80 19 56 57

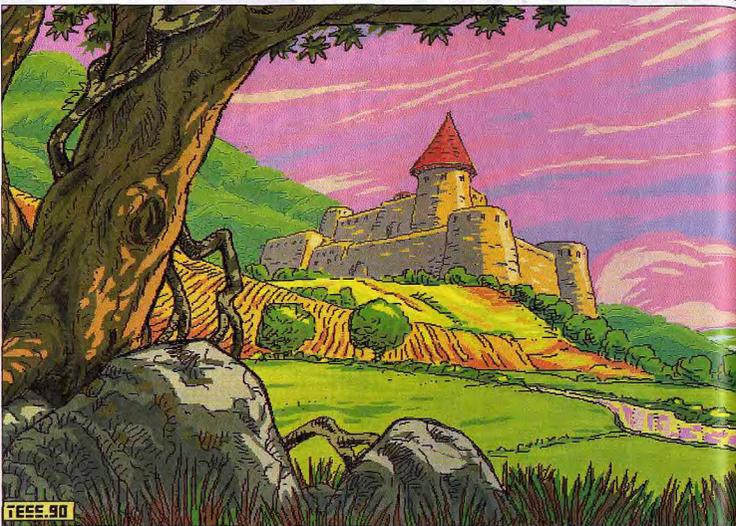
AZ COMPUTER LYON
44, avenue Berthelot - 69037 LYON
Tél. : 78 72 21 10

AZ COMPUTER BORDEAUX
17, cours G. Clémenceau - 33001 BORDEAUX
Tél. : 58 51 03 25

AZ COMPUTER TOULOUSE
Tél. : 61 92 98 08

* OFFRE VALABLE DU 1/10/90 au 31/12/90
DANS TOUTS LES MAGASINS AZ COMPUTER





TEEE 90



Super Hydlide



MEGADRIVE

Après le jeu d'aventure, les consoles s'ouvrent timidement au jeu de rôle. Super Hydlide ne prétend pas avoir la même complexité qu'un vrai Donjons et Dragons sur micro, il s'agit pourtant d'un excellent jeu animé, aussi riche que maniable.

Seismic

Dans la nuit des temps, le mal fut banni du pays de Fairyland. Mais une nuit, une colonne de feu est apparue au beau milieu des champs. Peu après, des portes apparaissent dans la campagne, des catastrophes naturelles éclatent et les monstres envahissent le pays. L'oracle prédit le retour du mal mais annonça aussi qu'un jeune homme sauverait Fairyland. Ce jeune homme, c'est, bien sûr, vous.

Super Hydlide est l'un des premiers jeux de rôle sur console. On avait bien sûr déjà vu des jeux qui, comme Ys, utilisent des éléments propres à ce genre mais Super Hydlide est le premier à reprendre les principaux composants du genre. Ainsi, doit-on créer son personnage et lui choisir

une classe (guerrier, prêtre, voleur ou moine). Durant le jeu, on retrouve les notions d'expérience et surtout d'alignement moral. Super Hydlide se démarque par une complexité inhabituelle pour un soft sur cartouche. Le programme gère, par exemple, le poids des objets: il est hors de question, ici, de porter un nombre improbable d'objets. Au début, un simple bouclier dépassera les forces du héros. Par la suite, son expérience lui permettra d'augmenter sa capacité de portage. S'il se surcharge, néanmoins, il se déplace très lentement, ce qui ne pardonnera pas lors du premier combat. Dans un autre registre, Super Hydlide gère le temps. Les heures s'écoulent pendant le jeu et il faut penser à se restaurer aux heures de repas et à



Les monstres ne sont pas tous méchants.



Entrez chez l'armurier...



Certains édifices de Hydlide reçoivent un peu le niveau graphique.

se reposer pendant la nuit. Un aspect intéressant, mais rarement traité, même sur micro.

Dans le monde de Fairyland, la magie est, bien sûr, présente mais toutes les classes pourront apprendre des sorts. Il en coûtera seulement deux fois plus de points de magie à un guerrier ou à un voleur qu'à un magicien ou un prêtre. Les villes permettent de se reposer et de s'équiper. En abondant les passants, le héros peut également glaner des informations précieuses. Mais c'est à l'extérieur que l'aventure est à la fois la plus dangereuse et la plus passionnante. À ce propos, évitez d'attaquer tous les personnages rencontrés. Certains monstres sont bons et ne vous attaqueront que si vous leur faites du mal. Étant donné la complexité de ce jeu, la sauvegarde est indispensable: grâce à une pile de la cartouche vous pourrez enregistrer vos parties dans les adoberges.

L'aventure est totalement graphique et l'action est vue de dessus selon une fausse 3D. La réalisation, très moyenne pour cette machine, est imputable aux capacités de la console: une cartouche Megadrive ne fait que 512 ko, alors que la plupart des jeux de rôle sur micro occupent allégrement de 1 à 3 Mo. En revanche, les habitudes des jeux micros seront ravies de jouer en musique. Sans atteindre la complexité des « poids lourds » sur micros, Super Hydlide est un excellent jeu, aussi riche que ma-

SOS AVENTURE



Ah ! s'il y avait un scrolling !



Des plantes cannibales (beurk !)..



Un beau temple malheureusement entouré d'ennemi. Mais attention, ce soft, non encore importé par Virgin, est très difficile à trouver. Nous avons testé une version Genesis (compatible Megadrive française et japonaise) importée au compte-goutte. Mais nul doute que les possesseurs de console qui veulent autre chose que des shoot-them-up ne reculeront pas devant les efforts.

Olivier Scamps

Type : jeu de rôle animé
Intérêt : 18
Graphisme : ***
Animation : ***
Bruitages : ***
Prix : n.c.

tomatiquement vous proposer de faire un choix parmi vos clés pour trouver la bonne. Certaines actions, plus complexes, ne pourront être couronnées de succès que si vous utilisez un objet sur un autre (qu'il soit sur vous ou sur l'écran). Cette même facilité se retrouve dans le choix des armes pour les combats, ou la gestion de votre nourriture et de boisson. La fenêtre texte, qui ne sert plus qu'aux descriptions, dispose d'espaces pour retrouver un commentaire déjà passé.

Les graphismes aussi ont subi une nette amélioration. Tous les lieux sont représentés en perspective isométrique 3D. Les décors sont assez fins même s'il n'est pas toujours facile de discerner tous les éléments importants. Heureusement le texte de présentation de la scène vous y aidera et un simple clic sur l'objet vous permettra d'en connaître la nature. Les images représentant la scène ne sont pas figées. Ainsi si vous déplacez, prenez ou posez un objet, ouvrez une porte, etc., ces actions vont se répercuter sur l'image. Le scénario s'est également étoffé et les difficultés ont une solution beaucoup plus logique. En voici quelques exemples. Au début, vous vous retrouvez seul dans une cellule. La porte est bien fermée et résiste à toutes vos tentatives pour la rompre. Il y a bien un autre passage, fermé par une grille, mais il



Utilisez la terre.

The Final Battle

AMIGA

Un monde fantastique, où la magie le dispute aux combats, dessine le décor de cette bataille finale. À la tête de votre équipe, vous devez encore une fois sauver le pays de la destruction. Un rôle qui mène obligatoirement à l'aventure !

PSS. Programmation : Colin Mangard ; graphismes : Karl Buckingham, Eugene Messina.

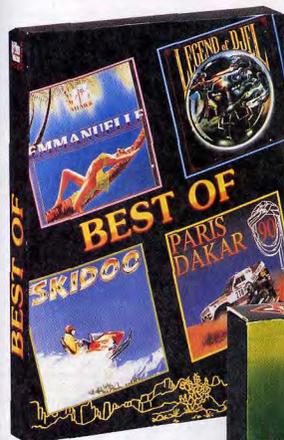
The Final Battle est un jeu d'aventure mêlé de jeu de rôle. Il constitue la suite de Legend of the Sward (testé dans le n° 57 de TITAN). Dans le premier volet, votre valeureux groupe d'aventuriers était parvenu à mettre en échec les mutants humanoïdes. Mais la lame qui retenait le sorcier prisonnier a éclaté. La destruction menace à nouveau le pays. Seule la puissance des six cristaux réunis permettra de renvoyer le sorcier en enfer. Bien entendu, chaque cristal est bien caché et la quête de ces six précieux objets constituera la première partie de votre aventure.

Le système de jeu bénéficie d'importantes améliorations par rapport au premier volet. Tout se joue désormais à la souris et il n'y a donc plus aucun ordre à taper. Cette gestion tout-souris ne s'est pas faite au détriment de la richesse du jeu. On peut réserver chaque élément d'un picot, regarder au loin dans une direction, ou écouter le moindre murmure. On prend les objets, très simplement, à l'écran et on les dépose dans une des nombreuses poches du héros. L'utilisation de certains objets se fait directement, par un double clic (pour ouvrir une porte, par exemple). Si la porte est fermée à clé et que vous en possédez, le programme va au-



Au pied du château, prêt à explorer la campagne.

Des sélections à empiler les compilations



COMPILATION

6 JEUX "SPÉCIAL HITS"

PIPE MANIA • CRAZY CARS II
TITAN • WILD STREETS
GAZZA'S SUPER SOCCER
SUPER SKI

Pour SPECTRUM

COMMODORE C 64

AMSTRAD (CASS.)

Pour AMSTRAD (DISQ)

199F 149F

La disquette

La cassette



Prix valables jusqu'au 30 Novembre 1990.

249F

La disquette

Pour PC 5,25 et 3,5
ATARI ST • AMIGA

COMPILATION 4 JEUX

"BEST OF"

• LEGEND OF DJEL
• EMMANUELLE
• PARIS-DAKAR
• SKIDOO

CONFORAMA

le pays où la vie est plus micro.

WORLD CHAMPIONSHIP™ SOCCER

SAS AVENTURE

sur de nombreux objets. Répartissez-les entre vos héros et surtout ne conservez que l'indispensable pour ne pas les surcharger. Dans le cas contraire, ils se fatigueront beaucoup plus vite. Certains passages sont bien cachés. Ainsi dans la grotte, il vous faudra déplacer le gros rocher qui recouvre l'entrée du souterrain. Allez-vous d'une corde. Vous allez rencontrer différentes créatures. Si le combat est obligatoire avec certaines, d'autres, en revanche, vous fourniront d'importants indices ou se joindront même à votre groupe. La carte vous permettra de vous repérer et même de vous déplacer directement d'un lieu à un autre, ce qui est bien pratique. Le jeu se déroule en temps réel, le cycle journalier ayant son importance. Ainsi, vous pourrez éviter certaines attaques en fuyant rapide-

ment. Et c'est que lorsque vous aurez résolu entièrement la première partie que vous pourrez vous enfoncer, de nuit, dans la forteresse d'Anar pour y détruire enfin Suzar, le sorcier. *The Final Battle* est un bon jeu d'aventure teinté de jeu de rôle. Les graphismes sont fins et variés, l'ergonomie tout-souris excellente, le scénario logique et intéressant et quelques bruitages digitaux viennent renforcer le tout (notice et jeu en anglais).
- Jacques Harbont

Type : aventure-rôle
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★
Animation : -
Bruitages : ★★★
Prix : C

Megatraveler 1 ★

PC CGA/EGA/VGA

Une lourde responsabilité repose sur vos épaules : vous devez empêcher à tout prix la guerre d'éclater dans votre espace planétaire. Engagé dans l'armée, vous menez votre bataillon vers une exploration musclée des planètes voisines.

Paragon Software

The Zhodani Conspiracy est le sous-titre de cette aventure spatiale que nous propose Paragon Software. Inspirée de l'excellent jeu de rôle *Megatraveler*, de Games Designer's Workshop, elle vous permet de gérer cinq personnages dans une mission très périlleuse (empêcher la cinquième guerre de frontière entre l'Empire (les bons) et les Zhodani (les méchants). Ces derniers, en effet, projettent une attaque surprise des forces impériales et vous êtes les seuls à pouvoir prévenir l'Empire!

Le jeu est très simple à installer. Il suffit de copier les disquettes protégées. Après avoir choisi l'affichage et passé le code, vous entrez dans la phase de création des personnages (il y a des personnages déjà prêts pour les joueurs pressés). Celle-ci est à la fois très simple et très complète : le jeu vous propose des caractéristiques que vous pouvez accepter ou refuser. Vous passez ensuite à la phase « entraînement » où vous choisissez un corps parmi les cinq proposés (nazy, mames,



Méfiez-vous des attaques-surprises.



Votre musculeux héros.



Récupérez le bouclier.

est trop haut et donc hors d'atteinte. Vous allez transporter le banc sous la grille, monter dessus, ouvrir la grille et passer par l'ouverture enfin accessible. Juste un peu plus loin une autre complication demande toute votre attention. Pour déverrouiller le clerc retenu par des chaînes, inutile de vous acharner dessus. Elles ont beau être rouillées, elles sont encore assez solides. Sortez (en cassant) la porte à coup de pied, éventuellement) et récupérez la clé qui se trouve dans le tiroir du garde. Vous n'êtes pas encore au bout de vos peines. La clé est bien celle des menottes qui retiennent le clerc. Mais elle est si rouillée qu'elle en devient inutilisable. Il ne vous reste plus qu'à ressortir une nouvelle fois, à continuer votre exploration jusqu'à trouver un peu de sable dans une pièce et à nettoyer la clé pour retirer les écailles de rouille. Le clerc va se joindre à vous et vous être d'une grande utilité dans cette aventure. Vous pourrez alors guider l'un ou l'autre dans ses actions. Ce clerc sait lire (ce qui n'est pas votre cas), et pourra donc mettre à profit inscriptions et manuscrits. De plus, il maîtrise quelques sorts bien utiles et vous fournira des indices pour retrouver le premier cristal. Une fois sorti du château, les choses sont un peu plus simples. Vous allez explorer un vaste pays. Fouillez chaque endroit consciencieusement pour ne rien laisser passer. Vous mettrez la main



Vos personnages sont en haut à gauche, et les commandes sur la droite.



SEGA™

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES LTD. MADE IN JAPAN

elite

S.O.S. AVENTURE



Une mise en image curieuse.



Tentative de corruption. *army, scouts ou marchands*, et vous vous y engagez. Chaque « engagement » dure quatre ans, au terme desquels vous opterez, selon vos capacités, pour une à six compétences : vous sélectionnez le domaine que vous voulez améliorer (physique, éducation...) puis l'ordinateur tire une compétence de ce domaine, avec éventuellement un sous-menu, s'il s'agit d'une compétence générale. Par exemple « éducation » peut donner space qui débouche sur engineering, navigation, pilotage... C'est, en fait, simple à utiliser. Vous pouvez réengager de nombreuses fois, ce qui vous fait gagner du galon mais, avec l'âge, les caractéristiques physiques baissent ! Cette phase de création, relativement longue, permet de créer des personnages très individualisés. Ensuite, commence le jeu proprement dit. Et il commence mal puisqu'une jeune femme vous explique qu'il y a un traître dans le gouvernement de l'Empire et vous conjure d'aller prévenir les services secrets. C'est alors que... vous êtes attaqués. Et le premier combat est très rapide : soit vous fuyez, soit vous mourez.

Voire lâche, alors, consistait à réunir suffisamment d'argent pour pouvoir vous équiper, ce qui représentait deux millions de crédits. Vous pouvez accéder, au départ, à quatre systèmes planétaires, quatre autres nécessitant la *Jump 2* (à 2 millions). Ces systèmes comportent chacun plusieurs planètes, de niveaux techniques très variés, où vous évoluerez en vue aérienne. Vous pouvez entrer dans les bâtiments, converser avec les personnes que vous rencontrez, acheter ou vendre dans les magasins. Certaines rencontres vous proposent de petites missions rémunérées (retrouver tel objet...) qui viennent gonfler votre pécule. Pendant les combats (votre tête est mise à prix par les Zhodani, ce qui occasionne de désagréables rencontres), vous pouvez contrôler à tour de rôle chaque personnage, les autres restant inactifs. Les actions se font en temps réel : pendant que vous visez et tirez, les ennemis tirent eux

aussi. Autant dire que l'apprentissage du combat est périlleux. Heureusement, vous pouvez à tout moment vous regrouper et fuir. Un autre moyen de gagner de l'argent est d'attacher les vaisseaux marchands pour prendre leur cargaison. Les phases de combat spatial sont assez limitées (vous visez, vous tirez, vous attendez que le laser se recharge, etc.) mais les voyages sont originaux : si vous vous dirigez classiquement dans une vue de dessus, les planètes influencent votre trajectoire, ce qui complique sensiblement les manœuvres ! Les graphismes sont nombreux, mais pas particulièrement beaux. Les sons sont...



Différentes planètes de votre monde.

fusé la mième, pourtant compatible Microsoft. On joue sans difficulté au clavier, mais les touches sont adaptées au système anglais. *Megatraveler 1* est un bon jeu de rôle, graphiquement assez proche de *Starflight*, mais beaucoup plus orienté « rôle » ou « exploration ». Malheureusement, il manque de finition. Le « 1 » après *Megatraveler* laisse entendre d'autres épisodes. S'ils sont exempts de bogues, on peut s'attendre à de très grands jeux. Une dernière remarque : vérifiez que vous avez un casque avant de descendre sur une planète sans atmosphère !

Jean-Loup Jovanovic

Type : jeu de rôle

Intérêt : 15

Graphisme : ★★

Animation : ★★

Bruitages : ★ (sans carte

Sound Master)

Prix : -

Entraînement au pilotage. Et le bruit de pas qui accompagne les déplacements tape rapidement sur les nerfs. On peut utiliser la carte *Sound Master* mais je n'ai pas pu tester le résultat. Sensé être manipulable à la souris, ce jeu a absolument re-

Dragonflight



AMIGA

Disciple d'un Grand Maître énigmatique, vous tentez de retrouver les secrets perdus de la magie des dragons d'antan : un grand voyage qui, malgré de médiocres graphismes et des combats fabliaires, ne peut laisser indifférents les aventuriers.

Thalonn. Programmation : Udo Fisher ; graphisme : Erik Simon ; musique : Jochen Mippel.

Dragonflight vous transporte dans un monde proche de celui d'*Ultima*, auquel ce programme s'apparente d'ailleurs sur de nombreux points. Sa gestion a été longue puisqu'il a fallu trois années-homme pour réaliser cette épopée. L'historic

raconte qu'il y a fort, fort longtemps, le monde était gouverné par les dragons aussi sages que puissants magiciens. Mais, après une série d'épisodes malheureux fort bien décrits dans la nouvelle du manuel (enfin une véritable histoire, et



Le donjon et ses coffres.



Les cadeaux de votre maître.

LA COMPETITION EST TERMINEE, VOICI LE VAINQUEUR

Andreas Brehme est la vedette de la Coupe du Monde, en juillet 1990. MicroStyle va présenter le vainqueur, en automne 1990.



Italia 90, Italie 1990, Coupe du Monde de Football 1990. Une année mémorable. Le plus grand jeu au monde, sur votre petit écran pendant un mois. Maintenant il est temps de sortir de la foule et de se précipiter sur le terrain - où a lieu l'action réelle.



Emparez-vous de la balle, pendant votre première mi-temps et faites une passe parfaite loin à l'ailier. Alors qu'il passe la balle à l'arrière vous courez jusqu'au milieu du terrain, hurlant de renvoyer la balle. La balle traverse, bien haut au-dessus de la défense, tandis que vous vous dégourdiez les jambes jusqu'à la limite de leurs possibilités. Un bond et vous avez fait voler la balle avec votre pied alors que le goal surgit devant vous, faisant siffler la balle en l'envoyant vers le coin supérieur...

Le Challenge International de Football est présenté sous l'optique du joueur au niveau du terrain, vous fournissant une action rapide en trois dimensions que vous pouvez contrôler à votre guise.

- Jouez en tant que joueur avide de buts, milieu de terrain ou défenseur à toute épreuve, se délectant des passes des équipes assistées par des ordinateurs intelligents.

- Jouez en finale de la Coupe du Monde ou en tant que membre d'un des seize clubs de pointe dans le monde entier. Le football international est joué comme dans la réalité.

- Dicter le schéma du jeu, en utilisant à la perfection l'équipe et contrôlant les onze hommes.

Challenge International de Football. Il fera crier Gascolgne de joie, excitera Maradonna et fera s'arracher les cheveux à, Hulli.

- Faites attention aux mouvements compliqués des remises en jeu, corners et coups francs.

BIENTOT DISPONIBLE POUR VOTRE COMMODE AMIGA, ATARI ST ET IBM COMPATIBLES DANS TOUS LES BONS

LE CHALLENGE INTERNATIONAL DE FOOTBALL DE MICROSTYLE - UN JEU DE BALLON TOUT A FAIT DIFFERENT!

S&S AVENTURE

The Colonel's Bequest

Une aventure policière avec interrogatoires et cadavres à gogo qui plaira aux nombreux fanatiques du genre.

aventure animée : type
18 : intérêt
*** : graphisme
** : animation
*** : brulages
anglais : langue
D : prix



Le colonel Henri Dijon vient de signer son testament. Réunie sur une île déserte, sa famille partage les derniers moments de sa vie. C'est au soir de votre première journée en ce lieu sinistre que vous découvrirez votre premier cadavre. Pas de panique, ce n'est pas le dernier ! Superbe aventure policière dont l'ambiance « temps rétro » passera dans les fanas de Sierra. *The Colonel's Bequest* ouvre un passage vaste et varié et met en scène des personnages étranges. Il faudra observer tous les recoins de la maison, interroger tout le monde et prendre note la moindre remarque. Les graphismes de cette version Amiga sont du même niveau que ceux de la version PC (Cf. ICI n° 77), c'est-à-dire convenables mais trop fouillis (Sierra oblige). L'animation des personnages est lente sur Amiga. La bande sonore est plus satisfaisante et colle particulièrement bien au différents coups de théâtre de l'aveugement. On ne peut malheureusement pas en dire autant du management du programme. Changement de disque, lecture de disque à chaque page écran, c'est long... Un très bon soft malgré tout (disquette Sierra pour Amiga 1 mégas minimum).
Olivier Hautefeuille

Loom

Le pouvoir de la magie contre les forces obscures du Mal : un thème souvent traité mais qui marche bien.

aventure animée : type
16 : intérêt
**** : graphisme
**** : animation
*** : brulages
C : prix



Heureux possesseurs d'Atari ST et d'Amiga, vous allez enfin pouvoir vous plonger avec délice dans le monde envoûtant de Loom (testé dans le n° 78 de ICI). Dernier survivant de la Guilde des tissards aux étonnants pouvoirs magiques, vous allez entreprendre un long périple pour contrer les forces du mal qui veulent ruiner l'harmonie de l'univers. Vous côtoierez les membres des autres guildes et apprendrez peu à peu votre art magique. L'univers est très varié et la mise en image particulièrement réussie. Les changements fréquents de plan dynamisent l'Histoire, et de nombreux internèmes amis et ennemis renforcent l'ambiance. Si l'ergonomie est au-dessus de tout reproche (tout se joue à la souris), l'interactivité n'est pas parfaite. On se contente de cliquer sur les personnages ou de lancer un sort adéquat pour les faire réagir. De plus, quelques intralanchables nuisent à l'orthogonalité du scénario. Loom n'en demeure pas moins un logiciel dont on ne se lasse pas. La traduction française est excellente, ce qui ne gâche rien. Les deux versions présentes sont identiques (disquette). Jacques Harbon

Secret of the Silver Blades

Un jeu de rôle difficile pour les aficionados des Donjons et Dragons. Les novices devront trouver autre chose !

jeu de rôle : type
14 : intérêt
** : graphisme
* : animation
* : brulages
anglais : langue
C : prix



Fidèle à sa réputation, la société SSI signe une fois de plus ici un jeu de rôle classique et très complet. La mise en place graphique de ce soft ouvre les multitudes de possibilités bien les amateurs du genre. Maniée à la souris, on jostique ou on clique, l'équipe avance dans un décor 3D bien orienté mais dénué de détail. Toujours à la souris, le joueur sélectionne diverses actions. Les déplacements s'effectuent en cliquant à même l'écran. Pour le reste, la collecte d'objet, la vente et l'achat d'armes, etc., il faut pointer des icônes « textes » en bas du fenêtre. Si le scénario de cette aventure est riche de rebondissement, il faut vraiment être un passionné des *Donjons et dragons* pour « accrocher ». En effet, le joueur notifie un site souffreteux de l'obscurité de textes en français, de la trop grande pauvreté des graphismes, des animations ou des brulages. Signaux que ces derniers utilisent les cartes sonores. Mais une fois de plus, le résultat est sur ce point très décevant. Seules quelques nouvelles similitudes sortent des hauts parleurs. Les brulages de combats se contentent au son introuvable du PC. Donnage (disquette SSI pour PC)
Olivier Hautefeuille

Shogun

Les graphismes de ce jeu au parfum d'exotisme sont magnifiques. Donnage que l'aventure soit en mode texte !

aventure texte/graphisme : type
17 : intérêt
**** : graphisme
- : animation
- : brulages
anglais : langue
E : prix



Les jeux inspirés de livres à succès donnent souvent d'excellents résultats. *Shogun*, tiré du best-seller de James Clavell, ne fait pas exception à la règle. Vous tenez le rôle de John Blackthorn, un capitaine hollandais chargé d'établir des relations commerciales avec le Japon. Mais pour l'instant, une tâche plus immédiate vous préoccupe. Décapité par le temple et le manque de nourriture, votre flotte est en catastrophe. De deux poids ou de deux mesures, vous devez vous débarrasser de l'équipage peureux encore tenu débout. Une fois échoué sur la côte japonaise, la situation est d'ailleurs pas plus que désastreuse au bout de quelques heures de jeu. De pouvoir entre deux clans rivaux pour le titre de Shogun (le shogun, chef militaire suprême, avait des pouvoirs infiniment plus étendus que ceux de l'empereur). Malgré la présence de superbos graphismes (en couleur sur Mac II), l'aventure se déroule essentiellement en mode texte. Un magnifique jeu d'aventure que nous recommandons aux amateurs, pour peu qu'ils maîtrisent bien l'anglais. Mais ne traînez pas, car l'éditeur est en faillite et bientôt ce jeu sera introuvable (disquette Infocom pour Macintosh).
Olivier Scamps

Starflight

Une grande saga spatiale où la clé de l'énigme vient de l'exploration. Graphismes sobres mais enquête passionnante !

exploration spatiale : type
16 : intérêt
*** : graphisme
** : animation
* : brulages
anglais : langue
C : prix



En l'an 4620, les Arviens, derniers descendants des humains, sont menacés. Le soleil le plus proche est en effet sur le point d'exploser, détruisant toute vie. Vous voilà donc chargé de trouver des plantes colonisables. Dans un premier temps, vous recrutez les membres de votre équipe en choisissant intelligemment les différentes espèces. Pensez ensuite à gagner l'argent nécessaire pour améliorer les capacités de votre vaisseau et de vos hommes. Deux moyens pour collecter des objets : très facilement reprogrammés (minéraux, antipolluants ou technologies nouvelles) ou à donner au rivage. Une fois équipés, vous pouvez vous attaquer à l'exploration de l'univers. Ce soft est un jeu dans un jeu. Le scénario est en effet si passionnant et l'univers si vaste (600 planètes) qu'on s'investit dans la quête pendant des nuits entières. Un soft incontournable pour les amateurs de stratégie. En couleur sur Mac II (disquette Electronic Arts pour Macintosh).
Olivier Scamps

- 06-ESPACE SORBONNE 22 rue Masséou 6600 Nice 9388 31 32
- 06-GRAMES 67 Bd du Maréchal Juin 06800 Cagnes sur Mer 93225521
- 07-CE ME 99, Bd Jean Monnet, Jeanneville Le Vesillois 8300 Martignes 42777370
- 13-DIGITAL DREAM 1, rue Drago 13006 Marseille 91 26 24 44
- 13-MEGASTORE 75, rue St Ferréol 13006 Marseille 91 55 25 00
- 13-BIRD'S 38, Boulevard Baille 13006 Marseille 91 78 26 74
- 13-CARREFOUR Avenue Pierre Métré 13014 Marseille 91 98 90 07
- 13-DELTA LOISIRS 84, Avenue Cantini 13277 Marseille 91 79 91 15
- 13-C.I.B.I. 6, rue Mazurier 13100 Aix en Provence 42 77 00 40
- 13-CARREFOUR VITROLLES RN 113 Quartier Giffon 13127 Vitrolles 42 82 82 00
- 13-AUCHAN AUBAGNE Route de Gennevès 13400 Aubagne 42 82 90 25
- 20-ILANS MUSIQUE 6, rue Sclaphoulli 20000 Ajaccio 95 21 07 62
- 26-ETES JOLIVET 113 rue Paillet 26200 Montélimar 95 51 05 74
- 27-LADYFINTH 13, rue de quai 27400 Louviers 32 40 28 61
- 27-CHIC CHIC VIDEO C.C. La Roche 27500 Pont Audemer 32 41 36 08
- 33-MEGASTORE BORDEAUX Place Gambetta 33000 Bordeaux 56 55 10 98
- 34-COCONUT C.C. Les Triangles Noyas Bas 34000 Montpellier 07 58 58 38
- 34-KORO 8/9 rue Fourier 34500 Beziers 07 28 40 56
- 35-RALLY RENOIR route de St Malo 35760 Saint Grégoire 99 59 21 51
- 38-EXCONUT 8, Cours Berrand 38000 Grenoble 76 59 0 9 41
- 42-KORO 8/9 rue Fourier 34500 Beziers 07 28 40 56
- 42-MICROSP 06, Rue Chapal 41100 Montoire 77 33 12 52
- 46-LA BOUQUINIERIE 71, rue de Port 50100 Lorient 97 21 26 12
- 49-DIGIT CENTER C.C. 27 69650 Villaveau D'Assé 20 47 24 23
- 60-MAUSJULE BEAUVUAS 20, rue St Pierre 60000 Beauvais 44 45 50 20
- 60-QUENEUILLE 22, rue de République 60200 Creil 42 55 26 42
- 62-MAUSJULE DUMNY 40, rue de Falschère 62100 Boulogne sur Mer 21 87 43 44

VENEZ DECOUVRIR LA CORE GRAIX LA SUPER GRAIX, LE CD ROM ET TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTES DANS LES BOUTIQUES PC ENGINE

LES ANNONCES ET LES STIPES EN ANNUNCIANTS SONT BIEN PRES EN CHEZ VOUS

CONTACTEZ LA HOT LINE POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE

HOT LINE PC ENGINE: (16)99.08.95.72 DISTRIBUTEUR: GIS (16)99.08.90.88

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: SODIPENG (16)99.08.89.41

S.O.S AVENTURE



Message in a bottle

ANONYME

Chef Jerome the Zoid, il n'y a rien dans la chambre de Lucy, aucun premier, aucun deuxième, aucun troisième, tu seras prisonnier. Sache enfin qu'il n'y a pas de questionnaire à la fin d'Operation Stealth.

Il semble que beaucoup d'aventuriers n'ont pas encore pu entrer dans le complexe d'Infestation. Je veux leur communiquer, par radio interstellaire, la façon de s'y prendre: mettre le menu en marche, voler tout droit, à un moment vous survolerez l'entrée du complexe (il s'agit du téléphone). Après avoir dépassé de quelques mètres l'entrée, vous apercevrez furtivement sur la droite un terminal de réseau, tourez dans sa direction. Posez-vous alors à côté du terminal, placez vous en face de celui-ci, appuyer sur la touche F2, tapez au clavier le code (Hé oui !!... Sala !!).

Mais non, c'est une blague, tapez Kal Solar, et appuyez de nouveau sur F2. Tourez entre 275' et 280' (activation la touche numérique de notation), tourez jusqu'à parvenir à nouveau le téléphone. Posez-vous alors et dirigez-vous dans le sens des flèches clignotantes sur le sol...

Pour tous ceux qui veulent des vies infinies sur Xenon Megablast, bonne nouvelle: il y a réussi sans elles. Tchao !!!

ARNAUD

Je voudrais aussi comment déplacer les murs et les colonnes amovibles dans Bloodchry. Est-ce possible d'acheter des objets ou des armes inscrits sur les manuscrits se trouvant sur les murs ? D'avance, je vous remercie.

ICHEL

Dans Massacre quel est le code qui permet de continuer sans se faire éroser par les crénes, ou de faire connaissance avec le démon, je craque !! Je voudrais aussi des vies infinies dans « Ninja Mission » et « Mousse Strip ». Merci.

TC2

Pour passer les niveaux de Dragon Ninja sur C64, Pressez en même temps : F1, F9, F5, F7.

AMIGA-GA

Dans Police Quest II, où trouvez-t-on le casque pour se protéger les oreilles, et comment sortir du parking avec la voiture de service ? Dans Colorado, où est le bébé ? Et enfin, dans Operation Stealth qui doit-on faire dans le bureau du président...

Merci pour toutes les réponses, salut à tous les Tiltiens.

LE RAT DU CHAOS

Pour avoir des vies infinies dans New Zealand Story, tapez le mot Fluffy, il permet aussi changer de tableau, si l'on a appelé sur Return. Réponse à Julien, pour passer l'énigme de mer, il suffit d'aller au milieu du tronç; pour vaincre la baleine, tuer tous les ennemis se trouvant sur le parcours emprunté, puis prendre une bombe et tirer dans le trou situé au dessus de la baleine.

YANN

Salut à vous, Tilt boys et girls. Je viens de trouver les réponses aux questions dans le Manoir de Martielle sur PC. Les voir : Naturellement, Antre, Recherches historiques, Salle à manger, Un parchemin, Trois parchemins, Dix personnes, Martielle, Guy et pour finir, Séo. Dans Operation Wolf, en piste 7, secteur 05 et adresse 03A1 remplacer le 3D trouvé par 00. Sur la même piste, à même secteur et adresse 03B6 changer le 3D par 00. Une fois ces deux octets modifiés, vous pouvez jouer avec des munitions et des grenades à l'infini.

Dans Spherical, taper le code Illuminatus, et vous serez invincible et en appuyant sur les flèches, vous passerez un tableau ou vous reculerez d'un tableau.

Salut et au mois prochain.

JÉRÔME THE ZOID

Pour les possesseurs d'Amiga, dans Sim City, taper en shiftant Fund, vous avez 10 000 \$ de plus. Vous pouvez recommencer l'opéra-

tion autant que vous le désirez. Dans Jumping Jack Son, des vies infinies chez Cherchez 52 3900 00 et remplacer 5339 par 60 04, mais calculez le checksum. Toujours dans Sim City, éditez le fichier de sauvegarde et allez à l'objet \$0C20 ? Remplacez FFFF par FFFF et vous le million d'habitants (sur ST).

Dans Maupiti, dans le puzzle, cherchez une pierre avec une petite croix, pratiquement au début des barreaux, à droite. Appuyez maintes et maintes ! Tourez l'aquarium de la chambre de Marie et... Allez dans la chambre d'Anita. Vers 9 h PM et fouillez le pot de fer, allez ensuite au rendez-vous. Dans la cabine de Bob, doublez dans l'armoire où il n'y a rien et une question de plus !

« A mai maintenant, dans Maupiti, que faire dans la chambre de Lucie ? Y a-t-il une cache dans les chambres et cabines suivantes : Chris, Lucie, Anton ?

Dans les endroits suivants : embarcadere, bassin, grille (Maguy), grille (Anita), salle des machines, salle des bombes, tourez-vous ne donner la liste des questions, ainsi que les réponses qui nous donnent des renseignements précieux ? Ou trouvez-t-on le livre les Forbans. Comment déchiffrer les messages trouvés ici et là. Enfin, à quel la solution complète de Maupiti et du Manoir ?

LAW

Pour Patrice, dans Maupiti Island, pour lire les inscriptions de la statue (utilisez les jumelles) et, dans la grille, utilisez un miroir sur l'écran, notez les inscriptions en tenant compte de l'espacement puis mélangez les mots jusqu'à former un texte. A propos commatées-vo la signification de : je ne suis pas doué en espagnol ?

Toujours dans Maupiti, dans la chambre de Roy, appuyez puis tourez son portemanteau. Dans la poche du ciré de Bruce : un mouchoir ; dans la chambre de Bob, sur l'étiquette à linge, une lettre dans le poing en noir. Devant chez Juste, un daimard, dans son poêle, une perleque.

Maintenant, qui peut me dire comment trouver les deux livres, Les Echers, et les Forbans ? Comment ouvrir la bibliothèque, et l'écran de Marie.

Que faire dans le puits avec les béliers et après avoir ouvert le puits ? Dans Larry III ou trouver le Land Dead, comment obtenir le key card pour Fat City ? Comment entrer dans le bureau gargo ? Comment prendre l'ascenseur ? Comment entrer dans la boîte de strip et enfin, comment con-

trôler Patti ? J'attends Patti dans le salon, mais elle ne vient pas, que faire ? Merci à tous...

ANONYME II

Hello, dans Tennis Cup sur CPC, est-ce normal que je n'ai ni, ni le mode championnat, ni la possibilité de jouer en double et en coupe Davis ? J'aimerais aussi avoir des vies infinies dans Escape From The Planet et Starbord. Merci d'avance.

TITI

Dans Police Quest I, comment et où prendre le poster (phrase à écrire please) !, le No Ball Warrant, et les autres preuves pour le tueur ? faut-il dire quelque chose au gardien de prison ? Merci.

Pour l'anonyme du 2 mai, dans Rocket Ranger, les cinq pièces changent constamment de place, mais je trouve un coup d'œil en Afrique de l'Ouest, dans le Midwest, au Canada, au Nigeria, au Kenya, en Angleterre, en Espagne, en Italie et éventuellement en Arabie des Saoudes. Le zappeln se trouve dans l'Atlantique. Si tu veux l'intercepter, il faut y aller dès le commencement du jeu et partir des USA. USA-Atlantique = 023.

Dans King's Quest 3, comment et où trouver : Dough, amber et magic stone, magic wand, brass key, shield, treasure chest, magic map. Comment ouvrir le livre de sorcellerie et comment faire les potions magiques ? Comment tirer l'aigle et l'araignée, qui fait-t-il dire aux Martins ?

Le dernier petit truc : pour Afterburner, pendant une pause, tapez Thunderblade. Dès lors, F = Missiles supplémentaires, T = Rechargez les missiles, N = Vies supplémentaires... Merci beaucoup.

SUPER MAC BOY

Pour Matteo et Desesperado du n° 81. Dans Déjà Vu : pour entrer chez le Dr Brody et dans le bureau de l'étiquette à linge, une lettre dans le poing en noir. Devant chez Juste, un daimard, dans son poêle, une perleque. Maintenant, qui peut me dire comment trouver les deux livres, Les Echers, et les Forbans ? Comment ouvrir la bibliothèque, et l'écran de Marie. Que faire dans le puits avec les béliers et après avoir ouvert le puits ? Dans Larry III ou trouver le Land Dead, comment obtenir le key card pour Fat City ? Comment entrer dans le bureau gargo ? Comment prendre l'ascenseur ? Comment entrer dans la boîte de strip et enfin, comment con-

trôler Patti ? J'attends Patti dans le salon, mais elle ne vient pas, que faire ? Merci à tous...

Pour Alan the Exterminator qui lutte dans Hero's Quest, donne des pommes à l'ogre (tu les trouves chez la centaur, en ville). Pour Sierra Challenger, tourez dans Hero's Quest on ne peut pas tuer l'Anteupier, il faut être plus rapide que lui. Pour le château, tu ne dois pas aller à chercher longtemps, ou bien tu ne parles pas du même château, car il suffit de demander au garde « Open door, please... Thank you ».

Dans Sim City sur Mac, pour avoir de l'argent, il suffit de faire apparaître le budget au moment où janvier apparaît, puis de mettre les taxes à 20%. Quand le budget apparaît automatiquement, le remettre à 0%. Regardez dans le tableau d'évaluation, les habitants n'y venent que du jeu !

Maintenant, mes questions : dans Sim City domnes-moi un truc pour avoir plus d'argent et pour faire des armes plus vite.

Dans Shadow Gate que faut-il faire

dans le deuxième château, après le pont de feu et le cyclope ? Dans Colony, j'arrive au réacteur de la base, mais comment faire après ? Merci à Tilt et à tous !

MAVERICK

Je cherche désespérément des vies infinies, pokes et astuces dans Rick Dangerous, Twin World et Stormlord. Comment se débarrasser du dragon au dernier niveau de Chambers of Shaolin ?

Dans F18 Interceptor, comment finir la mission 4, après avoir supprimé les deux Mig 29 et les deux F4s ? Encore une petite question, et puis c'est fini ! Dans Carrier Command, comment se débarrasser des avions ennemis, protégez-les les à conquérir ? Et enfin, pour igtre gouverne, dans Battle Squadron, pressez the right mouse button. Résultat ? Des vies à l'infini. Merci d'avance.

JUJU ST

Dans Minduinter, une solution pour gagner, rendez-vous au garage le plus proche et cherchez une moto-jeune. Procurez-vous ensuite, dans un « magazine », de la dynamite, cinq

ou moins ! Dirigez-vous vers le quartier général ennemi, en vous déplaçant sur les portes vertes de la carte. Une fois arrivé, sautez tout les bâtiments au sud-est du QG. C'est tout !!!

Si l'un d'entre vous a du temps infini pour Windsurf Willy, des vies infinies pour Bubble Bobble et New Zealand Story, qu'il se manifeste vite, et ceci quant que toutes mes disquettes ne passent par la fenêtre. Pour Virginie, dans Batman, au premier niveau, il ne faut rien faire de tout ça, il te suffit de trouver le joker, pour le voir tomber dans la cuse d'acide.

Et pour tout, Guenaelle, qui te bat dans Indy, sursito, pour passer le château, de la corde comme d'un fouet.

BERTRAND

Quelques astuces pour Back to the Future sur PC : N'essayez pas de combattre le vieux Bill au premier niveau, je vous conseille même de l'éviter ainsi que les bouches d'égouts, les fissures, les odios, les voitures, et les enfants. Priorité aux bouteilles de Pepsi, deux centimes à gagner !

Attention, quand vous passez près d'une voiture, maintenez appuyée la touche « Fire », et vous ferez un superbe saut !

A la fin du jeu, vous avez à traverser un plan d'eau. Allez-y plein gaz, sur votre hoverboard, allez-y vite et vous y arrivez.

A moi, comment passer l'homme au fusil à la fin du troisième niveau ? Merci d'avance.

XAVI

Dans Codename : Iceman, comment ouvrir le compartiment dans le Biefcase, pour prendre des ordres ? Merci d'avance à tous.

ANONYME III

A l'aide !!! Dans Le Manoir de Mortielle, où se trouve la boule, sur laquelle il faut poser la baguette ? Comment visiter la chambre d'Ida ? Pour ceux qui veulent des vies infinies sur ST, dans Tetriz : tourez V-DICANP pendant la page de présentation, puis tourez : ESC (cube bleu), Alt+gache (rectangle rose), F9 et SHIFT (simultamment, IT rose), F8 et SHIFT (T jaune), F1 et SHIFT (deux croix vertes reliés à leurs extrémités), F2 et SHIFT (deux carres

S.O.S AVENTURE

et remplacer par 31 7C 00 05 00 12 4E 75.

OLINDY
A tous les aventuriers et touristes ! Dans **Ultima VII**, vous devez sauvegarder le Serpent's Hold est une véritable mine d'or. On y trouve armes et armures, et je suis même que l'on peut vendre ou acheter des armes aux marchands. Mais j'ai un problème...
Comment ouvrir les coffres et les portes fermées grâce à la magie ? De plus, il y a des plans de la montagne, permettant d'atteindre l'île de l'Atout ? Enfin, où se trouvent les anneaux rouges, vertes, jaunes ? Merci à tous ceux qui m'aideront et bonne chance !!!

STEVE
Pour tous ceux qui sont en difficulté dans **Space Quest 3**, voilà la solution à tous vos problèmes.
Après avoir pris le réacteur, tu va au vaisseau, qui se trouve dans le câble du robot. En chemin, prends la tête qui se trouve dans le tunnel. Dépose l'objet dans le vaisseau.
Après avoir pris la carte d'identité pour y pénétrer. Gritpe, ouvre le couvercle et le tour est joué. Pour pouvoir l'asseoir aux commandes du vaisseau, dépose le réacteur et le câble.

Dans **Leisure Suit Larry 2**, pour ne pas se faire attraper par les agents socialistes, il serait astucieux de se vêtir d'un bikini, de se munir d'un savon, tiré dans les égouts.
Dans **Ghostbusters 2**, quel chemin faut-il prendre pour arriver aux muses ?

Et enfin, dans **Police Quest 2**, comment me faire associé dit à grgr pour s'emparer du téléphone, dans l'autoport, afin de partir à la poursuite de Bens.
Je vous remercie d'avance.

BOTLEMAN
Réponse à Frappadigne. Dans **Chaos Strikes Back**, il te suffit de placer un miroir ou une fiole vide où enlève l'œil et, comme par enchantement, la trappe se referme !
Pour ma part, toujours dans CSB, j'aimerais savoir où se cache la clé émeraude, celle qui donne l'accès au dernier combat ? L'oracle me suggère de le chercher derrière un mur fictif du passage ROS, mais impossible de mettre la main dessus. A l'aide !!!

THE MAN HUNTER
Message pour YTB. Pour avoir des vies infinies dans **Weird** : chercher 46 00 1E 68 00 1E 6B 0C 61 00

Vous désirez avoir des crédits dans **Sim City 7** ? Rien de plus facile ! Pour commencer le jeu avec 3 millions de dollars, sauvegardez le jeu.
En cours, puis jetez dans le fichier de sauvegarde l'offset 0C20. Sur la colonne ASCII de droite, tapez 999 aux endroits qui correspondent à ces trois octets.
Vous qui attendez la solution pour **Master of Super Heroes Dungeon** transformez en héros **Dungeon Dant...** N'attendez plus ! Cherchez 01 20 30 03 00 02 21 02 16 02 16 04 2C 03 08 et remplacez ces séquences par AA 22 AA 22 AA 22, sautes trois octets, écrivez 31 AD 99, passez un octet, puis 32 AC 99. Dans le Hall of Champion choisissez laido, Lnjfjs, Stamm et Tsgy. Réincarnez-les. Cela fonctionne aussi dans **Strikes Back** (utilisez CBS dans **disk**).
Pour **Yis**, voici la solution de **Manhunter II**: tout au début du jeu, prends la carte d'identité et le Mad, sous le vaisseau. Utilise ces derniers, choisit ensuite l'info et tape ce qui est inscrit sur la carte d'identité « Peter Brown ». Choisis Et et utilise le Tracker. Il te faut suivre l'homme jusqu'à la fontaine, puis changer de « cible » au port.

Après, prends le parchemin de **Manhunter**, prends le tissu dans le robot et jette un œil à la fenêtre, sans oublier de le récupérer, puis cela fait toujours mieux ! Sois et va jusqu'à la grille, entre dans le bureau, prends le journal et le morceau de papier. Regarde un cadavre !!! et un nom sur une porte.
Bien sûr, une nise de coyote te permettra de débloquer le jeu.
A mon tour, à toi ! A l'envers, c'est lisible, mais à l'endroit... TAD TIMOV. Utilise le Mad pour avoir l'adresse de ce dernier, sort de la banque, va à la grille et prends le cadavre. Prends le gros et le ticket, et rends-toi au Ferry Building. Lis l'affiche, et va au port.
Une fois les robots passés, lis le message écrit sur la table (tiens Zax et Miel). Prends le molllet, soit, et va à la fontaine.
Débrouille-toi pour rentrer dans le tuyau, et une fois à l'intérieur, élimine les « sales bétes ».

Après, et seulement après, tu rencontreras un cadavre de mutant. Empare-toi du flocon et du permis de conduire (au nom de Steiner). Essaye « Mike Stone » sur le Mad. Réincarne ensuite chez Tad Timov. Après l'agression du chien, promène-toi sous le pont, près du tunnel et dans Hide Street Pier.
Tu te feras de nouveau attaquer... Mais heureusement, cette fois, c'est un mutant ! Un message apparaît. Tu auras l'adresse de Tad Timov et Mic Stone. Au deuxième jour, sélectionne Tracker, suis le Target jusqu'au temple. Clique sur le second target et suis-le jusqu'à la lavoire.
Resélectionne Tracker et suis-le chez le médecin. Quand le Tracker s'éteint, va au Cible Car Barn. Suis-le de nouveau, jusqu'à la boîte de nuit. Va au pont 5, fouille de fond en comble le bateau, prends la muselière sur le mutant et balaie quelques-uns des autres.
Quand le Tracker s'éteint, va chez Tad Timov, et mûsule le chien. Prends l'appareil photo et regarde le tableau (note le motif aux trois petits traits). Du côté du temple, tu devras prendre la ruelle, afin de rencontrer, tu vois l'homme.
Tu trouveras ensuite des pots. L'un d'eux dévoile les motifs déjà vus sur le tableau. Un break, enfin, tu pourras repasser de toutes les épreuves. Tu prendras quelques pinces et fumeras la pipe avec le vieil homme. Celle-ci contenait des substances quelques peu hallucinogènes, mais ne t'inquiète pas, tu t'en remettras. Le vieil homme t'offre alors une statue nommée Heaven. Frotte-la avec un chiffon et tu auras une hallucination ! (ça rime). Quand ton tour sera venu, prends le parchemin, derrière le grand portail et saute par la fenêtre.
Tu te dirigeras ensuite vers la Transomnie Pyramid. Prends la mitrailleuse, comme le robot et sursur, dans Chinois. Bon ! Je crois t'avoir déjà assez aidé, mais sache qu'à cet instant, tu n'as jamais remporté que 40 % du jeu.
Un conseil accorde toi et bonne chance !
A mon tour : dans **Dungeon Master**, comment passer les trois portes, juste après The Riddle Room ?
Dans **Police Quest II**, quelle est la grande fonction du Locket ?
Groom de Larry Bonds, au commissariat ? Merci d'avance.

EL DAVIDOS AMIGOS
Salut à tous ! Pour **Master PC**, je n'ai pas de vies infinies dans **Arkanoïd**, mais si tu tapes « PBRAIN », sur le tableau des scores, tu recommences le jeu et ça se perd.
Dans **Dragon II**, il suffit de lancer **PC TOOLS**, éditer le fichier **Dragon**, EXE et de remplacer 83 2E A8 5D 01 par 0E 83 A8 5D 01. J'en ai fini avec ce jeu, passons à **Picazzo**, dans **Xenon II**. Pour avoir des vies infinies, il te suffit d'éditer le fichier **Xenon II**. EXE avec **PC TOOLS** et de remplacer FF 0E B0 91 74 35

par 90 90 90 90 90 90. Autre chose, si tu veux l'incalabilité de ton vaisseau, édite, toujours avec **PC TOOLS**, le fichier **X2SPFR**. DAT et édite la séquence 13 03 33 08 53 47. Remplacez alors 33 par 2D.
Pour ma part, sur PC, je cherche des nuses pour **Barbarian II**, **Budokkan**. A que je suis content de vous avoir écrit, et salut !!!

ANONYME IV
Sur **Bloodlight**, je suis quelque peu ennuyé, car au 1^{er} étage de The Tower of the Moon, j'ai beau me tenir « 1 ton gen et avancer, je ne peux ouvrir la porte.
Merci à tous tous.

M. CHRISTINE
Dans **Dungeon Masters**, comment tuer les monstres rouges en forme de croix (3 niveau) ? Je craque !!!
Toujours dans **Dungeon Masters**, essayez de mettre un sou d'or dans la

par 90 90 90 90 90 90. Autre chose, si tu veux l'incalabilité de ton vaisseau, édite, toujours avec **PC TOOLS**, le fichier **X2SPFR**. DAT et édite la séquence 13 03 33 08 53 47. Remplacez alors 33 par 2D.
Pour ma part, sur PC, je cherche des nuses pour **Barbarian II**, **Budokkan**. A que je suis content de vous avoir écrit, et salut !!!

AMIE-GETTY
Pour Sir Phisid, dans **Indiana**. Si tu ne donnes le tableau au garde qui surveille le couloir menant à la circulation de tableaux, où se trouve également le coffre-fort, le colonel Vogel inscira la combinaison, au dos du tableau. Tu auras ainsi l'accès de voir si le tableau du Grol, gardé dans ce coffre, est lumineux ou pas. Pour passer les barreaux, tu dois le battre avec la plus faible des gardes, proposer l'argent à celui qui l'acceptera, puis parler du changement d'uniforme à celui qui te parle du capitaine Klein. En rejoignant la partie, j'ai dû passer quatre barreaux. Dur, dur !!! A toi de choisir les bonnes phrases.

BJ ATARI GAMES 1 WORKS
Salut à tous les Atariistes, et à tous les autres, j'ai un problème sur les **Voyagers du temps**. Au début, après l'échafaudage, dans le hall, que fait-on pour passer à la suite ?
Plus !!! Répondez-moi !!!
Grouille les voyous, sans rien. Je cherche aussi des vies infinies pour **Rainbow Island** et pour **Storm Trooper** ! Bye !

M. CHRISTINE
Dans **Dungeon Masters**, comment tuer les monstres rouges en forme de croix (3 niveau) ? Je craque !!!
Toujours dans **Dungeon Masters**, essayez de mettre un sou d'or dans la



- 2A AJACCIO : BLANC MUSIQUE 6 rue Stephanoï
- 2B BASTIA : TOP GAMES 5 Bd Girard
- 06 NICE : AUCHAN LA TRINITE Route de Laghet
- 08 CHARLEVILLE : INFORMATHEQUE Rue du petit bois
- 15 AUBANGE : AUCHAN Route de Guesmes
- 15 MARSELLLE : CARREFOUR Avance P. Mérieux
- 15 MARSELLLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Saint Férréol
- 18 ST DOULCHAUD : HYPER RECOR SELEX Route de Viersoz
- 27 YVERCUI : PETREL INFORMATIQUE C.C. Cap Ceur Nonnawille
- 31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bd de l'Europe
- 33 BORDEAUX : AUCHAN LE LAC Quartier de lae
- 33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 1519 Place Gambetta
- 39 CHOISEY : CORA DOLE RM 73
- 42 ST ETIENNE : AUCHAN Centre II
- 51 REIMS : LA CLE DE SOL rue de l'Épave
- 54 ESSEY LES NANCY : CORA avenue de Saulture
- 54 NANCY : CORA HOUDEMENT RN 57
- 56 LORENT : LA BOUQUERIE 11 rue du Port
- 57 SARREGUEMINES : CORA Route de Bliche
- 59 VILLENEUVE D'ASQ : AUCHAN Centre Commercial V2
- 60 CREIL : QUENETTE Majeurale 22 rue de la république
- 62 BETHUNE : BOULANGER C.C. de la Rotonde rue du docteur Dhemin
- 62 ST OMER : MAMMOUTTI C.C. Méliobris route d'Arques Longueuesse
- 65 DIOS : LIBRAIRIE DU MERIDIEN C.C. Leclerc route de Pau

- 67 STRASBOURG : AUCHAN C.C. Haute Pierre
- 67 VANDENHEIM : HYPERMÉDIA Route de Strasbourg
- 69 LYON : SEQUENCE 7 cours Gambetta
- 69 ST PIERRE : AUCHAN C.C. du Champ de Port
- 73 CHAMBERY : BOULANGER C.C. Chammond 1097 av des Landiers
- 75 PARIS 8ème : VIRGIN MEGASTORE 52/60 av. des Champs Élysées
- 76 GRAND QUEVILLY : ROND POINT C.C. du Bois Cayu
- 76 LE HAIVE : MAMOUTH MONTVILLIERS C.C. La Leszaré
- 77 FORCY : CONTINENT Route de Chelles
- 77 DAMMARIE LES LY : CARREFOUR C.C. Villiers on Bière RN 7
- 78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13
- 78 PLAISIR : BOULANGER C.C. Plaisir chemin départemental 161
- 81 ALBI : CONFORMA Psy Guesno
- 83 LA GARDE - LA BOUTIQUE S.I.A C.C. Grand Var Est
- 83 TULLOUL LA VALETTE : PHONOCLA C.C. du Grand Var
- 91 ATHIS MONS : EUROMARCHE RN 7 rue canille Flamarion
- 91 BRETEYNY : AUCHAN C.C. Maison Neuve
- 92 PITHAVILLE : AUCHAN LA DEFENSE C.C. Les Quatre Temps
- 93 BONDY : CONFORMA RN 53 Av Galliani
- 94 FONTENAY SUI BOIS : AUCHAN Avenue Charles Garcia
- 94 OMBRESSON SUR MARNE : CONTINENT Carrefour de Plaise Vent
- 95 GARGES LES CONNESSES : HYPER MEDIA C.C. Cerges 449 Bd de la Muette
- 95 ST BRICE SOURS FORT : CONTINENT Avenue Robert Schumann
- 97 RUNGIS : B.H.V. Belle Epine C.C. Régional Thiais Belle Epine

ET PLUS DE
20 AUTRES
COMPILS
EN VENTE
PRES DE
CHACUN
DES VOS

LYNX CHALLENGE

4

CONSOLES

LYNX A GAGNER EN REALISANT LE MEILLEUR SCORE DU MOIS SUR L'UN DES 4 JEUX SUIVANTS



Photographez votre meilleur score sur l'un de ces quatre jeux, inscrivez au dos de la photo vos nom, prénom et adresse complète et adressez-le sous enveloppe avant le 30 novembre 90 à minuit à : Tilt Lynx Challenge, 9/13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 Paris.

Le meilleur score du mois sur chaque jeu gagnera au choix une console ATARI LYNX ou un lot de 5 cartouches de jeux comprenant Blue Lightning, Gates of Zendocon, Chip's Challenge, Electrocop et le nouveau jeu de stratégie Klax.

Attention : vous ne pouvez concourir que sur un seul jeu au cours du mois.

fontaine. Tous les pokes sur Dungeon Masters seront les bienvenus. **LE MEC EN NOIR**

Dans **Mauplit**, voici quelques astuces... Prenez la corde près du piano et la pierre dans le bocal chez Marie. Au puis, attachez la corde à un arbre et mettez la pierre dans le trou, patientez.

Entre 4 et 5 heures du matin ou 16 et 17 heures, descendez, appuyez sur la pierre marquée. Retournez ensuite à la source, versez deux mesures d'eau dans les bœniers 3 et 5 puis utilisez le pendentif trouvé vers 2 heures du matin près des rochers, dans l'eau, sur la plage nord.

Là composez le code 1-5-4-2-3-6, mettez la clé dans l'anneau et tournez-le. Vous croyez que c'est terminé, et bien non !!! Un terrible questionnaire vous attend...

LEN WOSSNAME
Je viens au secours des aventuriers perdus sur **Infection**. En réponse aux appels de détresse de l'Amiga Mad et de Benjamin, voici comment accéder au premier niveau de la station.

À début du jeu, appuyez sur la touche (flèche pointée vers le haut), qui active le menu, puis sur le bouton jeu du joystick pour prendre de la sésame, jusqu'à ce que vous aperceviez le radar et une sorte de cube ; débranchez le mode « cool » (flèche pointée vers le bas) et dirigez-vous face à la fenêtre du cube. Appuyez ensuite sur la touche F2, identifiez-vous au nom de « Karl So-

lar » (c'est lui que vous incarnez). Dirigez-vous à présent vers le portique de gauche et entrez-y dans le sens des flèches.

Vous y êtes, mais méfiez-vous du « Défenseur », abattez-le et prenez le cylindre d'or passant dessus. L'air de la station est respirable (vous pouvez ôter votre masque). Cependant certaines salles et conduits d'aération sont dangereux.

Je vous rappelle comment sauvegarder : mettez le jeu en pause (touche H.E.L.P.), puis quittez (ESC). Bonne exploration et surtout bon courage !!!

LE JOYSTICK FOU
Pour le Sega Master, dans **Alex Kidd III**, je ne te réveille pas l'endroit où ils sont, cela serait trop long, mais voici le code : K1ThNoJPK.

Dans **The Ninja**, j'ai un truc pour passer les Shuriken. Il suffit de presser le bouton « d » dans deux sens opposés.

LORD DATA
Une question : comment passer l'obstacle du testeur d'empreintes dans la base de Spider. J'ai le verre que m'a rendu l'officier, le tampon encré et le tampon encrue. Merci.

Dans Lord of the Sword : lorsque vous rendez l'âme, attendez la demie, et utilisez l'option continue.

HELP ! Dans **Space Harrier**, quelle est la signification du message secret ?

Dans **Fantasy zone 1**, existe-t-il un select round ?

Je cherche une âme généreuse, qui me donnerait des vies infinies, pour mon héros (**Fantasy Zone 1** et 3, **Space Harrier**, **Global Defense**, **Alien Syndrome**). Merci.

ATARI CHOUCOU
Message réponse à Slaver pour **Operation Stealth**. Pour avoir les Pesos, allez à la banque, utilisez deux fois le balle de billets que vous trouvez dans le passager américain que vous pressez à l'emploi de banque.

Message à Benoît, toujours dans **Operation Stealth**. Allez à la plage et prenez le monnaie restant en cash, acheter un bracelet, bracelet que vous actionnez sur le bateau, ainsi qu'au fond de l'eau. Surtout n'oubliez pas de délivrer rapidement la belle ingénieur.

Pour Eddie, toujours dans O.S. : utilisez la pièce de monnaie trouvée dans le distributeur de joumaux et mettez-la dans le monnaieur. Ensuite, lisez l'article du journal « Les relations diplomatiques de Santa Paragua avec les autres États ». Choisissez ensuite un pays ayant de bonne relation avec Santa Paragua. Simple, non ? Allez ensuite aux toilettes et dirigez le passager serene. Voilà vous savez tout.

A moi maintenant, j'ai besoin de vos lumières, dans **Operation Stealth** (sur Atari) : je suis bloquée après l'ouverture de la porte digitalisée.

Dans **Mauplit Island**, lorsque je pose le cadéniar sur la pendule écaillée du piano, rien ne se passe.

Et enfin, dans **Bubble Bobble** et **Zunaps**, comment peut-on avoir des vies infinies. Solut à tous, et à la prochaine.

MIKE
Dans **King's Quest II** sur PC, comment pénétrer dans le château de Dracula, alors qu'il n'y a jamais de passer pour la traversée du lac.

Dans **Rick Dangerous** sur ST, impossible de passer du 3^e au 4^e niveau. Aidez-moi !

LORD DATA
Une question : comment passer l'obstacle du testeur d'empreintes dans la base de Spider. J'ai le verre que m'a rendu l'officier, le tampon encré et le tampon encrue. Merci.

VENON
Pour **Nalgelik**, dans **Ultima V**, **Nightshade** et **Mandrake** doivent être ramassés à minuit pile.

Sur **ST** dans **Xenomorph**, bien qu'ayant réussi à décoller, je ne sais pas à quoi sert le Disk rouge sans ordinateur fonctionnelle le commutateur personnel et à quoi sert la zone d'équipement spécial (zone 3).

Dans **Fétiche Maya**, quel est le code pour entrer dans le village ? Merci d'avance à tous.

AMIGALF
Dans **Iron Lord**, comment persuader **Lord Rager**, de me donner des hommes et de payer la meunier ?

Dans **Fétiche Maya**, quel est le code pour entrer dans le village ? Merci d'avance à tous.

SAS AVENTURE

VENON
Pour ceux qui patinent encore dans **Bard's Tale**, sur Amiga, voici un petit programme en Amiga basic, qui vous permet de vous offrir des arcanes magiques à la pelle ainsi que des résurrections chez les moines.

BALOU
Pour ceux qui patinent encore dans **Bard's Tale**, sur Amiga, voici un petit programme en Amiga basic, qui vous permet de vous offrir des arcanes magiques à la pelle ainsi que des résurrections chez les moines.

INPUT « Nom du personnage : » « a0 b\$ = "pw" + « \$ + "c
OPEN \$8 AS I LEN = 1
FIELD J,1 AS \$
LSET K x \$ = CHR\$(255)
PUT 1.54
PUT 1.56
PUT 1.58
PUT 1.59
PUT 1.60
CLOSE 1
RUN

Peut-être faut-il mettre un déblocage entre le numéro du fichier !
Sur les autres ordinateurs, je ne suis sûr de rien, mais les octets placés en 54, 55 et 56 place dans le fichier de chaque personnage, correspondent à l'expérience du personnage ; les octets placés en 58 place correspondent à l'or que possède le personnage.
Mode d'emploi : tapez ce court programme en Amiga basic, introduire la

SANDRINE
Dans **Rager**, sur console Nintendo, malgré plusieurs tentatives, je ne parviens pas à abattre le monstre Rager. Est-il vraiment nécessaire de le tuer pour obtenir la poule éolienne, et si oui, comment procéder ? Sinon, que faut-il faire ?

Merci à tous.

CHAMPION !!!
Avec les SUPER TRUCS et STRATÉGIES POUR JEUX NINTENDO®

Enfin disponible en France, le livre des secrets divulgués. Les 80 jeux NINTENDO® les plus répandus sont ici présentés, analysés et les stratégies gagnantes dévoilées, avec tous les trucs, codes et mots de passe qui vous éviteront des heures de frustration !

Super Mario Bros.2, Legend of Zelda, Wizards and Warriors, Megaman 2, The Adventure of Link, etc.

BON DE COMMANDE à adresser à :
EDITIONS RADIO, 189, rue St-Jacques, 75005 PARIS.
Je désire recevoir un prix indiqué ci-dessus, le livre SUPERTRUCS et STRATEGIES NINTENDO
NOM _____
ADRESSE _____
Chq/nt Chèque postal Chèque bancaire

EDITIONS RADIO

286 pages
Prix : 125 F
(port compris)

Illustration d'un personnage de jeu vidéo tenant une console.

Micro imaginaire cherche Tee-Shirt pour faire bonne impression

LOGICIEL D'IMPRESSION

Avec^c FEUILLE TRANSFERT^c et UN TEE-SHIRT pour vous permettre de réaliser votre transfert.

Pour PC 5,25 et 3,5

399F



PRINT SHOP



Concevez un motif: texte ou dessin, avec votre PC. Imprimez-le sur le papier spécial, en noir ou en couleurs, selon votre type d'imprimante. Votre "Cuvée" est prête à être transférée sur votre Tee-Shirt.

CONFORAMA

le pays où la vie est plus micro.

Prix valable jusqu'au 30 Novembre 1990.

FICHE 04-92 24 22 8

disquette Bard's Tale Character Disk puis lancer le programme (AMIGA-R). Donner alors le nom de chaque personnage à modifier. Mi-De retour à la grille, votre aventureur a 16,777 216 points d'expérience et autant d'or ! Un petit tour au reuveu s'impose... couraouage !!!

SATANAS
Pour être inoubliable dans **Fire Brimstone** sur Atari ST, prenez un éditeur de secteur et une copie de Fire Brimstone.
Cherchez la séquence : 4D ED 02 64 30 2E 00 68
Remplacez la par : 4E 75 02 64 30 2E 00 68
Cherchez la séquence : 60 CO 26 2E 00 70 7C
Remplacez la par : 60 CO 4E 75 00 70 7C
ATTENTION, si vous tombez dans un trou, ou vous serez bloqué(e). Le seul remède est alors de recommencer la partie en appuyant sur F1. Bye.

THE DESTROYERS
Salut les potes !
Dans **Arkanaed**, **Ikari Warrior**, **Norhstar**, **Target Renegade**, **Ghost'n Goblins**, **Venom Strike Back** sur CPC, comment obtenir des vies infinies ?
Dans **Sabatour II**, comment illimiter le temps ?
S.O.S. dans **Slap Fight**, une situation défile étagement, comment puis je m'en sortir ?
Et pour finir, comment tirer en hauteur, dans **Mystery of the Nyle**.
En échange, voici quelques codes, pour vie infinies dans : **Exolon**, red'finir les touches ; **Zorba** sur Qerty, **Worley** sur Azerty. Puis red'finir les touches à votre guise.
Merci d'avance

LAURENT ET MATHIEU
Pour Julien, dans **Kult**, ne te munis surtout pas d'un Zapstick, les gardes s'intercepteront. Pour qui Sait ?
Le suites, utilise le broyeur d'esprit, puis fais lui boire la fole que tu as trouvée dans le souterrain, là où était assis le vieil homme.
Pour Silver ST, dans la **Quête de l'oiseau du temps**, tente de cliquer un peu partout sur l'écran, pour te retrouver jusqu'à la sortie.

Sur Sega pour **Wonderboy III**, pour finir le jeu, tape le code suivant : Y20V D01 VYEG HUR. Entre ensuite par la porte sous le magasin, et frappe avec l'épée sur la grille gauche. Prends le point d'interrogation et entre par la porte qui apparaît... Transforme-toi en lion, mets

l'armure d'Hades, le bouclier Aqua et l'épée Muramasa. Il te faudra ensuite grimper dans la tour du village et te placer sous la fêche rouge. Et, à ce moment-là, au sonnement, tu positionneras la manette vers le haut. La porte qui te mènera au dragon s'ouvrira.

Y'a-t'il une âme charitable qui connaît l'emplacement où se situe la première clé, sous la scène, dans **Last Ninja II**.
Existe-t'il des vies illimitées ou des choix de niveaux dans **Psycho Fox** et **Alex Kid in Miracle World** sur Sega, pitésés !
Dans **Dungeon Master** sur Amiga, je suis coincé à deux endroits au niveau 3. Dans le caveau, sous la trappe, que faire ?
Puis dans la salle Puissance du Temps, je passe le premier passage secret, mais je suis de nouveau coincé, dans la trappe au bouton eau.
Tous ceux qui pourront nous aider resteront à jamais gratés dans nos mémoires.
Merci d'avance.

ALEX THE LAMER
Dans **Rockstar**, comment placer son argent, afin d'échapper aux impôts.
Thank you !
Dans **Sabatour II**, comment illimiter le temps ?

PHILIPPE
Je vais pouvoir enfin vous révéler le secret que je viens à peine de découvrir : comment avoir des vies infinies sur **Captain Good-Night**. Les Apple-manias seront certainement heureux de pouvoir terminer ce jeu culle.
Voici ma recette:
Prenez un logiciel qui permet d'analyser les pistes et les secteurs d'une disquette. Pour n'en citer Copy II de suite. Cherchez (Search) sur la face B du Captain Good-Night. Les codes hexadécimaux suivants : 20 DF 1C. Remplacez-les par les codes : EA EA EA.
N'oubliez pas de réécrite le secteur où vous trouvez (Write). Répétez ces opérations autant de fois, qu'il faut sur toute la face.
La recette miracle est terminée. Grâce à elle, vous obtiendrez un Captain Good-Night où vous pourrez voir toutes les périodes.
Bonne chance à tous.

GDM
A Jean, le seul endroit où **Diebold** sur DOS 1 VYEG HUR. Entre ensuite par la porte sous le magasin, et frappe avec l'épée sur la grille gauche. Prends le point d'interrogation et entre par la porte qui apparaît... Transforme-toi en lion, mets

c'est ouvert ! Continue tout de même ta route sans t'occuper des « amis ». Lorsque tu auras atteint l'intermitté de ce long couloir, un interrupteur t'ouvrira le passage...
A Julien, la porte (Death Room) ne s'ouvre que de l'intérieur. Le seul moyen de rentrer est une trappe du septième niveau, près du room. Quant aux clés de turquoise et sa phir, elles ouvrent les accès aux corbues.

NINJA TRANSPARENT
Si j'ai un conseil à te donner, où tu, Amigo Louer ! c'est d'attendre sagement que l'hôte nettoie le jour, et alors, tu pourras prendre la bouteille.
Dans **Blood Money**, sur Atari ST, appuie sur Help et Control pendant le jeu, vous obtiendrez ainsi des vies infinies. En appuyant une deuxième fois, vous serez cette fois en mode de jeu « vies limitées ». Qui peut se secourir ? Je ne peux aller à mon rendez-vous galant dans **Mind Shadow** !
Dans **Drakken**, où se situe l'armurerie par rapport au château du prince ?
Good Bye !!!

LE PHANTOM SANS NOIR
J'aimerais savoir où se trouvent les premiers saufs d'alien dans **Infestation** ?
Dans **Strix**, quel est l'ordre des actions à mener, pour passer au niveau 2. Peut-on avoir de l'énergie à l'infini, dans ce même jeu ?
D'avance merci.

LARRY
Pour MTMS, dans **Rainbow Island**, il existe effectivement des vies infinies. Pour y accéder, il te suffit de ramasser les diamants dans l'ordre adéquat (rouge, orange, jaune, vert, bleu ciel, bleu foncé, violet).
Quand à moi, dans **Explora I** sur Amiga, je suis bloqué au Mexique. Bien que je possède la clé et la baguette, je ne peux pénétrer dans le temple, aidez-moi !!!

Dans **Infestation**, où est implantée la base, que diable !
Merci.

ORCAD
Un grand merci à Frappaingé pour sa note dans **Sim City**.
Pour Virginie, dans **Indy** : utilise le jouet sur les pitons fixés au mur, entre deux plates-formes (ils sont marqués par des cercles de couleurs différentes).
Pour Mister PC, dans **Double Dragon II** munis-toi de PC Tools et, dans Dragon EXE, cherche la séquence 83 2E A8 5D 01 et rem-

place-la par EB 03 A8 5D 01.
Dans **Archipelagos**, finis le premier archipel et tapes 8421 lorsqu'on te demande : « A quel archipel allez vous ? »
Quant à moi, je cherche encore et toujours des vies infinies, dans **Rick Dangerous** et la solution complète de **Larry II**. Merci d'avance à vous tous.

LE PHANTOM SANS NOIR
J'aimerais savoir où se trouvent les premiers saufs d'alien dans **Infestation** ?
Dans **Strix**, quel est l'ordre des actions à mener, pour passer au niveau 2. Peut-on avoir de l'énergie à l'infini, dans ce même jeu ?
D'avance merci.

LARRY
Pour MTMS, dans **Rainbow Island**, il existe effectivement des vies infinies. Pour y accéder, il te suffit de ramasser les diamants dans l'ordre adéquat (rouge, orange, jaune, vert, bleu ciel, bleu foncé, violet).
Quand à moi, dans **Explora I** sur Amiga, je suis bloqué au Mexique. Bien que je possède la clé et la baguette, je ne peux pénétrer dans le temple, aidez-moi !!!

Dans **Infestation**, où est implantée la base, que diable !
Merci.

ORCAD
Un grand merci à Frappaingé pour sa note dans **Sim City**.
Pour Virginie, dans **Indy** : utilise le jouet sur les pitons fixés au mur, entre deux plates-formes (ils sont marqués par des cercles de couleurs différentes).
Pour Mister PC, dans **Double Dragon II** munis-toi de PC Tools et, dans Dragon EXE, cherche la séquence 83 2E A8 5D 01 et rem-

TAMI TAM SOFT

Amstrad expose

" Les graphistes du mois " Chaque mois, Titi publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo caulet. 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

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1
2
3
4
Marque de votre ordinateur

Facultatiff

Nom
Adresse
Téléphone

Envoyez ce bon à TILT Rédaction,
9-11-13 rue du colonel Pierre Avia
75754 Cedex 15

HIT-PARADE

LECTEURS BOUTIQUES

OPERATION STEALTH Delphine Software DOUBLE DRAGON II Ocean BATTLE SQUADRON Impegrise GREAT COURTS FTL DUNGEON MASTER FTL POPULOUS Electronic Arts F20 RETALIATOR Ocean VOYAGEURS ET TEMPS Delphine Software MCKENZIE Microprose UNREAL US Gold	OPERATION STEALTH Delphine Software F19 MICROPHONE SHADOW OF THE BEAST II Polygram KICK OFF II Anco DRAGON FLIGHT Thalion WINGS CATERMANS F20 RETALIATOR Ocean LEGENDS OF FARGHAMAL Rainbow Arts DRAGON STRIKE US Gold GOLD OF THE AZTECS US Gold
---	--

Comme chaque année depuis six ans, Amstrad organise son propre salon: Amstrad Expo. Il réunira dans la même célébration les mordus du pro autour des PC, les fans de la micro famille auprès des nouveaux CPC Plus et les accros du jeu devant la console GX 4000. Un espace de loisirs conçu spécialement pour les enfants, avec de nombreux concours, permettra aux parents de vaquer à leurs affaires pendant que leurs rejetons se paieront du bon temps!

Amstrad Expo aura lieu du 19 au 19 novembre de 10 heures à 16 heures au Palais des Expositions de la Porte de Versailles à Paris. Prenez votre souffle avant d'entrer: 40 000 visiteurs sont attendus!

A l'Est, du nouveau

Le SICOB d'automne a été un formidable flop. Les visiteurs ont été aussi rares que les exposants. Pas étonnant quand on sait que les grands (IBM, Apple, etc.) étaient absents et que ceux qui s'étaient dérangés n'avaient pas grand-chose de neuf à présenter.

Le moral des organisateurs ne fabilit pourtant pas. Un accord a été signé avec le gouvernement soviétique pour organiser une exposition et un congrès international à Moscou. Le thème officiel de la manifestation est: Moderniser l'Administration et l'Economie par l'utilisation des Nouvelles Technologies de l'Information (sic). Vu l'état de délabrement de l'économie soviétique, il y a du pain sur la planche pour de nombreuses sociétés occidentales se frotter les mains à la perspective de contrats juteux. Pour elles, le succès est assuré: le gouvernement a "invité" 10 000 cadres dirigeants venus de toute l'URSS à venir s'informer et s'initier aux techniques informatiques de l'occident. Bien sûr, ils vont venir en masse. Un petit voyage, ça ne se refuse pas!

On murmure que certains éditeurs de jeux tenteraient de s'introduire dans ce salon pourtant sérieux à l'extrême. Il est vrai que, dans quelques années, il y aura sûrement des affaires à faire. Autant préparer le terrain à l'avance. Le "Sicob Moscou" aura lieu du 4 au 9 mars 1991, à Moscou évidemment.

Radio Micro...

Radio Enghien annonce la reprise de l'émission intitulée Micro-Ondes, consacrée uniquement aux jeux sur micro: des news et des tests encadrés par des dossiers techniques, scientifiques ou historiques.

Tous les game lovers du nord-ouest de la région parisienne vont se rassembler autour de leur poste pour écouter Laurent et Stéphane un samedi sur deux à 14h 30 sur Radio Enghien (98 FM). Domage qu'il n'y ait pas l'imaging!

Télé Micro...

L'imaging, c'est la télé. Et voilà qu'une chaîne spéciale informatique voit le jour. Elle s'appelle Computer Channel et sera diffusée à partir de janvier 1991 par le satellite européen Eutelsat II, lancé le 30 août dernier.

Mais ne rêvez pas, ni se sera pas question de jeux, ni même de création micro. Computer Channel s'adresse uniquement aux directions informatiques des entreprises. En plus, ce n'est pas donné. La station de réception satellite sera fournie, mais l'abonnement s'élève à près de 4 000 F par mois. C'est quand même plus cher que Tilt!

Fanzine

Hacker Magazine, le fanzine des possesseurs de CPC est heureux d'annoncer la naissance de son second numéro. Le bébé se porte bien: il a gagné deux pages et passe maintenant dix pages. Des news, des tests, des bidouilles et même des interviews composent le sommaire.

On peut se le procurer - pour le diffuser ensuite - à l'adresse suivante:
Hacker Mag - 42, rue Croix Perrine
36000 Chateauroux.

Les Virus de Pau

La cité de Pau, capitale du Béarn, accueillera les 8 et 9 décembre le 3ème Festival du logiciel médical. Les médecins participants, avec beaucoup d'humour, décerneront à cette occasion des Virus d'or, d'argent et de bronze pour récompenser les meilleurs logiciels médicaux de l'année.

Upgrade

Upgrade, spécialiste des logiciels utiles sur ST, propose deux nouveaux produits qui vont grandement faciliter le travail des graphistes et des PAOistes.

Convexor est un utilitaire de conversion vectorielle qui transforme - rapidement! - en graphismes vectoriels tout graphisme point par point (Bitmap), y compris les polices de caractères. Il permet ainsi d'imprimer parfaitement et sans déformation des dessins réduits ou agrandis. Prix: 990 F.

Handy Partner, une maquette composée d'un scanner à main et d'un logiciel, est un outil de numérisation d'images. Le scanner "Golden Image", large de 10,5 cm, a une résolution qui va jusqu'à 400 points par pouce. Le logiciel, doté de nombreuses fonctions, ouvre de larges perspectives pour les retouches et l'impression des images ainsi saisies. Pour 2000 F., c'est donné!

DVI

Le DVI, dont le fonctionnement vous est abondamment expliqué dans ce numéro, n'est pas encore entré franchement dans le domaine du jeu. Mais il fait déjà l'objet d'une application dans le domaine médical. Il s'agit d'un développement français (coccicola) réalisé par Act Informatique qui porte le nom évocateur de "simulateur pour l'apprentissage de la gastro-endoscopie", en clair un voyage initiatique dans l'estomac. Grâce à des capteurs fixés sur un mannequin, le patient manipuleur regarde un écran où apparaissent alors des images provenant de gastroscopies réelles. Un peu spécialisé peut-être, mais c'est un bon début: il fallait vraiment avoir de l'estomac pour oser!

Edition

Delphine Software, éditeur bien connu de jeux tels Les Voyageurs du temps et Operation Stealth, se diversifie pour devenir aussi éditeur tout court. Il prépare actuellement la sortie d'un livre qui donne la solution complète d'Opération Stealth, accompagné d'une disquette qui permettra au joueur fatigué de passer les séquences d'arcade. Prix prévu: 69 F. Date de sortie non communiquée.

Rôle 90

Le jeu de rôle réel a donné naissance au jeu de rôle sur micro. Ce dernier, tenant compte des capacités des ordinateurs, a évolué peu à peu vers un concept mêlant aventure et jeu de rôle. L'inspiration principale des micros reste cependant le fameux "Donjons et Dragons".

Une nouvelle version du jeu de rôle, révolutionnaire paraît-il, fait maintenant fureur aux Etats-Unis. Torg, la guerre des réalités, tel est son nom, arrive maintenant en France, distribué par Descartes Editeur pour 350 F. Alors vous, fans de tout poil du rôle et de l'aventure, apprenez dès aujourd'hui le jeu de rôle que vous retrouverez inammanquablement demain sur vos micros.

Canon canonne

Canon pense à ceux qui impriment la nuit. La nouvelle jet d'encre BJ-10e est faite pour eux: silencieuse, elle ne risque pas d'imпортuner les voisins! Elle peut être connectée sur un ST, un Amiga ou un PC. Légère (1,8 kg), elle est un outre à peine plus grande qu'une feuille de papier (31 cm x 21,6 cm). Son épaisseur minime (4,8 cm) permet de la ranger sans difficulté dans un tiroir ou dans une mallette. Même la résolution (360 points par pouce) est performante. Tout cela donne de nombreux atouts à une imprimante dont même le prix, environ 3900 F., est intéressant.

Photos d'écrans

La QuickPrint - VI 350 de Polaroid est à des années lumières de la BJ-10e de Canon. Par le prix: plus de 30 000 F. Mais aussi une utilisation directement au moniteur, elle imprime le contenu de l'écran sur photo, diapo ou transparent. Fonctionnant sur PC, Mac II et sur les écrans RVB ou vidéo, elle permet ainsi de sortir tout dessin jusqu'à la résolution de 640x480 pixels. Pour graphistes prospères!

Message

Les auteurs qui ont participé au numéro spécial Micro Jeux, 160 pages de listing, sont priés de se mettre en contact avec Jujy à Tilt. Il a besoin de leurs coordonnées à tous. Merci d'avance.

10 VOL.2 MEGA HITS



UBI SOFT

FORUM



Megadrive

Suite à la sortie des nombreuses nouvelles consoles, je t'écrit pour te poser des questions qui m'empêchent de dormir. Futur possesseur d'une console Sega Megadrive, la question des normes françaises et américaines me pose de sérieux problèmes. Dans le numéro 81 de *Tilt*, et plus particulièrement dans le dossier « La Guerre des consoles », vous affirmez que les cartouches françaises seront compatibles avec la Megadrive américaine. De plus, possédant un moniteur Thomson couleur C 94-936 de bien sûr, 50 Hz, est-ce que la Megadrive américaine serait compatible avec cet appareil ? Si cette console aux normes américaines fonctionne sur mon moniteur, j'aurai-t-il un ralentissement des programmes ? Les jeux seront-ils plein écran ? La console possédant une seule manette, à combien s'élève le prix d'achat d'une seconde ? Enfin, où peut-on trouver la console française (à part Virgin) ? J'utilise de vous dire que j'attends les réponses avec impatience.

Vincent Bernard-Barthe

■ Tout d'abord il convient de préciser que la Genesis américaine et la Megadrive sont en fait la même machine et donc que leurs cartouches fonctionnent sur ces deux appareils. Seule la Megadrive française ne vous donne pas le plein écran et ralentit les jeux, du fait de son adaptation aux normes françaises. Précisons encore que ces problèmes proviennent uniquement de la machine et que l'origine des cartouches ne joue aucun rôle dans cette affaire. En ce qui concerne les cartouches, vous pouvez utiliser toutes les normes sur une console japonaise, mais sur la Megadrive française vous ne pouvez utiliser que les cartouches françaises et américaines.

caines. Toutefois, il faut noter que, bien sûr, seules les cartouches françaises disposent d'une notice en français, ce qui est indispensable dans la mesure où les notices en japonais sont assez obscures. Une manette supplémentaire coûte environ 200 F et si vous désirez une manette plus performante, la Xi-pro et la nouvelle manette Sega coûtent environ 400 F. Quant à la Megadrive française distribuée par Virgin, elle sera disponible dans toute la France lorsque vous lirez ces lignes.

Domaine public

Pourriez-vous me dire comment obtenir les logiciels du domaine public ?

Philippe Carpentier

■ Les logiciels du domaine public se trouvent un peu partout. Ayant la particularité de ne pas être protégés, ils ont une faible valeur marchande et rares sont les revendeurs qui les distribuent. Tout dépend aussi de votre machine. Deux grandes adresses sont à retenir. Pour l'Atari ST, Station (2, rue Ponceau, tél. 01 47 18 71 70, Paris 7) et l'Amiga, SCAP (62, rue Gabriel Péri, 93200 Saint-Denis, tél. 42 43 22 78). Pour le PC, c'est plus difficile. Contrairement aux Etats-Unis, il n'existe pas en France de grand réseau chargé de la diffusion des logiciels du domaine public. Le mieux est encore de multiplier les contacts dans les boutiques ou les salons spécialisés.

Les Rom ou l'écran ?

J'ai acquis, il y a cinq mois un Amiga 500 que j'ai branché sur ma TV, elle est réglée en mode d'achat d'une seconde ? Enfin, où peut-on trouver la console française (à part Virgin) ? J'utilise de vous dire que j'attends les réponses avec impatience.

Anthony Dosselo

■ Une bonne nouvelle pour commencer : la télé ou le moniteur, c'est du pareil au même. Ils ne sont pas responsables et il ne servirait à rien d'en changer. La cause de vos maux provient d'une mauvaise adaptation entre votre A500 et le programme. Si vous aviez un Amiga ancienne version - c'est le cas de votre copain - vos

jeux passeraient comme une lettre à la poste. Explication : vers le début de l'année, Commodore a changé les ROM des A 500 dans le but de les rendre plus efficaces. Certaines « adresses » ont donc changé. Mais, de leur côté, les programmeurs, soucieux d'améliorer les performances de leurs jeux, avaient utilisé certaines de ces adresses. Avec les anciennes ROM, c'était tout bon, avec les nouvelles, ça plante ! Atari, soucieux de nous faire plaisir, nous a donc fournis, avec votre même problème. La faute est

Testeur or not testeur

Etant un passionné de votre magazine et désireux exercer la profession de journaliste (peut-être dans l'informatique), j'aimerais connaître la voie à suivre pour devenir testeur dans un magazine comme le vôtre. Il faut bien sûr de solides bases en informatique, mais vaut-il mieux suivre un Bac C

ou D ou plutôt A ou B avec apprentissage et perfectionnement parallèle par correspondance ? Je suis en 3^e et j'aimerais choisir la bonne orientation pour la seconde et la première.

Anthony Lucas

■ Cher confrère, En un mot, il y a deux écoles, comme disait Alain Savary (le ministre de l'Éducation, pas l'autre) : le Journaliste à l'J masculine et ce que vous appelez le testeur. Le premier a fait des études ou, en tout cas, est censé en avoir fait, le second est monté parce qu'il avait vu de la lumière. Personne qui vous empêche de venir piger (c'est comme cela que l'on pigé dans un journal. On vous donnera un jeu à tester pour vous tester. Il faudra que votre prose plaise. Pour être journaliste, avec la carte et tout c'est une autre paire de manche. Il faut faire des gas d'études. Khagn, Hypokagne, voire sciences Po, plus une école de journalisme sont un très bon moyen de se retrouver au chômage. Devine à quelle catégorie j'appartiens.

En résumé, pour devenir journaliste en général et testeur en particulier, il faut surtout être démotivé, débrouillard et tenace, apprendre à écrire, connaître éventuellement le sujet traité, accepter de travailler pour un salaire de misère (et même augmentation, chef ?), rester célibataire ou supporter de se faire enguirlander parce que l'on rentre souvent très tard à la maison pendant les périodes de boucauge. Un métier de rêve.

Arcade

J'écris pour te poser une question qui me brûle les lèvres depuis un certain temps. Je te rassure, j'ai donc mes phrases au minimum. Je n'ai pas par exemple de petits chemins. En un mot comme en cent : où faites-vous les tests d'arcade ? J'habite Paris et je ne trouve pas de salle assez compétente pour pouvoir jouer à des jeux qui n'existent qu'en arcade.

Ami-gars

■ Il nous arrive bien souvent de faire nos tests directement chez certains distributeurs d'arcade.

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M^e Pte Champerret Bus PC, 92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

<h3>ATARI ST</h3> <p>520 STE + Mon Couleur + Joy + Maupiti + Tennis Cup 5290 Frs</p> <p>1040 STE+Mon Coul. + 50 Disquettes + Maupiti + Tennis Cup + Joy 6190 Frs</p> <p>MEGA ST1 + Moniteur SM 124 Mono + 100 Disquettes vierges 5990 Frs</p> <p>Lecteur ST/AMIGA externe 720K DF 700 Frs</p>	<h3>SOFT ST</h3> <p>15% News 30% sur 200 titres Nouveautés Tous les jours</p>	<h3>---SEGA---</h3> <p>MEGADRIVE</p> <p>CONSOLE MEGADRIVE + 1 Jeux</p> <p>1590 F</p> <p>VENTE REPRISÉ JEUX MEGADRIVE</p> <p>NOUVEAUTÉS</p> <p>DJ BOY, WIP RUSH CYBERBALL, E SWAT THUNDER FORCE III BASE BALL, PHILLOS SUPER SHINOBI, GOLF MONACO GRAND PRIX FINAL BLOW BATMAN, XDR WORLD CUP SOCCER INSECTOR X, KALK KEN LAST BATTLE</p> <p>390 F pièce</p>	<h3>NEC PC ENGINE</h3> <p>CONSOLE NEC + 2 jeux 1490 F</p> <p>CDNEC à 450 F pièce</p> <p>DEATH BRINGER MILITARY COMMANDO SHANGHAI II SUPER DARIUS</p> <p>Jeux NEC à 390 F pièce</p> <p>Barumba, Formation Soccer, Splatter House, Blue Blink, Image Fight, Batman, Be Ball</p> <p>Nombreux jeux NEC à 250 Frs</p> <p>SUPERGRAFX + BATTLE ACE 2490 Frs</p> <p>GRAND ZORT 390 F</p> <p>Ghouls & Ghost, The Strider NC</p>
<h3>ATARI XE</h3> <p>130 XE Peritel 390 Lect. KY XLXE 150 Console XE game 200 Kit Clavier + X7 XE 480 Imprimante A1027 490</p>	<h3>GAMEBOY</h3> <p>+1 jeu NC</p> <p>+Plus de 40 titres disponibles</p> <p>ATARI PORTFOLIO + Interface Parallèle 2290 F</p>	<h3>MUSIQUE ST</h3> <p>PRO 24 5.0 680 PRO 12 350 CREATOR 2350 NOTAFOR 3090 PRO 790 FM MELODY 4150 CUBASE 4150 STUDIO 24 1120 TRACK 24 1280 PRO SCORE 1630 ST REPLAY PRO 1290 MIDI MIX 90 DEMONSTRATION SUR VE</p>	<h3>SOFT AMIGA</h3> <p>INCROYABLE!!! 2 Softs achetés 1 Gratuit</p> <p>SNK NEO GEO</p> <p>CONSOLE 3950 BASE BALL 1950 NAM 75 1950 MAGician LORD 1950 GOLF 2250 NINJA COMBAT 2250 NINJA COMBAT 1950</p> <p>LOCATION, VTE REPRISÉ SNK 16 (11) 47 66 11 77</p>
<h3>ATARI LYNX</h3> <p>cable de liaison + (4Jeux) CALIFORNIA GAMES Adaptateur Secteur 1490 F</p> <p>ELECTROGOF NC BLUE LIGHTNING NC GATE OF ZENDECON NC CHIP'S CHALLENGE NC GAUNTLET NC</p> <p>NOUVEAUTÉS 47 66 11 77</p>	<h3>Imprimantes</h3> <p>STAR LC 10 1890 F</p> <p>STAR LC 24/10 2990 F</p>	<h3>SOFT AMIGA</h3> <p>60 Disquettes 100 Disquettes KONICA KONICA 200 F 380 F</p> <p>10 Disquettes 500 Disquettes KONICA KONICA La boîte 80 F 360 F/100</p>	<h3>COMMODORE AMIGA</h3> <p>Cadeau ELECTRON 50 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA, 100 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA Couleur</p> <p>AMIGA 500 AMIGA 500 Monit 1084 S + + Cadeau Cadeau 5490 F 3490 F</p>
<p>OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES</p>			
<p>NOM.....PRENOM.....</p>			
<p>ADRESSE.....</p>			
<p>C. P.VILLE.....</p>			
<p>CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE</p>			
<p>N° DATE EXP.....</p>			
<p>NOUVEAUTÉS: TAPEZ 3615 ELECTRON PAIEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS CREDIT CETELEM, SOFINCO, CARTE AUREO</p>			
<p>Je vous passe commande de l'offre suivante:</p>			
<p>Désignation Qtié Px Unit Prix Tot</p>			
<p>Port Disquettes 40 F les 50, 55 F les 100, 100 F au delà PORT Port Accessoire : 50 F Port Matériel : 150 F Signature Parents si mineur: TOTAL F TTC</p>			

SESAME

LA MUSIQUE C'EST DU BRUIT QUI PENSE

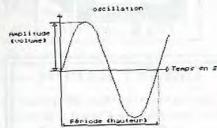
PAR SPEEDER

LA PROGRAMMATION SONORE SUR ATARI STF(E) ET AMSTRAD CPC (6128 & 464)

Le domaine du son est souvent laissé pour compte dès qu'il est question d'initiation à la programmation. Il peut pourtant se révéler tout aussi passionnant que le graphisme et l'animation, même s'il est vrai que son caractère "proche de la machine" le rend difficile à insérer dans un concept général et peut le faire paraître rebutant. Quoi qu'il en soit, il avait sa place dans cette rubrique, et nous allons passer à l'étude du processeur sonore (soundchip) commun à l'Atari STF et à l'Amstrad CPC (je signale, au cas où, que l'ORIC possède le même type de processeur).

En dépit de l'innovation globale que représente le ST par rapport au CPC, tous deux sont équipés du bon vieux PSG (Programmable Sound Generator) de General Instrument, nommé YM-2149 sur ST et AY3-8912 sur CPC (la seule différence notable entre les deux étant l'absence sur CPC de la gestion du port d'entrées/sorties B, ce qui nous intéresse fort peu, il est vrai).

Une mélodie, c'est bien connu, est composée de notes. Ces notes diffèrent entre elles par leur hauteur. Plus précisément, elles représentent des sons de fréquence différente. La fréquence représente la "densité" des vibrations de l'air qui caractérisent un son". On l'exprime en Hz, unité correspondant au nombre de vibrations par seconde. Notre oreille est bien sûr équipée d'organes capables de capter et de convertir en signaux nerveux ces vibrations, mais est limitée à la plage située entre 30Hz et 18000 Hz. Cela est largement suffisant, et le LA international a, par exemple, une fréquence de 440 Hz.



Mais pour les autres notes, me diriez-vous? Hé bien, monter d'une octave revient à multiplier la fréquence par 2, et une octave compte 12 notes ou "demi-tons" (DO, DO#, RE, RE#, MI, FA, FA#, SOL, SOL#, LA, LA#, SI). Monter ou descendre d'une note revient donc à multiplier ou diviser la fréquence par $2^{(1/12)}$. D'où la formule:

$$\text{FREQUENCE} = 440 \cdot 2^{(N-1) \cdot (12)} \text{ OCTAVE} + (\text{NOTE} - 1) / 10$$

Mais pour compliquer les choses, la hauteur d'un son est définie pour le PSG par la "période de ton". Ce n'est en fait qu'un multiple de la période du son, qui représente la durée en secondes d'une oscillation, soit tout simplement l'inverse de la fréquence (1/fréquence).

La transformation est donc simple:

$$\text{PERIODE DE TON} = 125000 / \text{FREQUENCE (ST)}$$

$$\text{PERIODE DE TON} = 625000 / \text{FREQUENCE (CPC)}$$

La différence vient du fait que le PSG est cadencé à 2MHz sur ST mais à 1MHz seulement sur CPC! Cela signifie qu'il tournera deux fois plus lentement sur CPC que sur ST, d'où un décalage d'une octave dans la hauteur du son. Cette différence est donc prise en compte dans le calcul de la période, celle destinée au CPC devant être divisée par 2 par rapport à celle du ST.

Une autre caractéristique fondamentale d'un son est son volume, ou plus encore l'amplitude de l'oscillation. Cette notion simple n'appelle aucune remarque particulière si ce n'est qu'il est

possible de faire varier rapidement ce volume au cours du temps (selon une courbe appelée enveloppe) afin de contrôler le timbre du son. Une notion moins courante est la différenciation note/bruit. En effet, une note est un son périodique, où les oscillations se répètent à intervalles de temps réguliers et mesurables (correspondant à la période vue plus haut), contrairement au bruit où les vibrations sont plus désordonnées.

AU COEUR DU PSG

Au niveau de sa structure interne, le PSG comporte:

- 3 générateurs sonores, appelés CANAL A, CANAL B et CANAL C, qui produisent chacun un signal régulier dont la fréquence est programmable séparément.

- Un générateur de bruit, qui produit un son dont la fréquence varie aléatoirement.

- Le mixer, qui permet de combiner les 3 canaux avec le générateur de bruit.

- Le contrôleur d'amplitude et le générateur d'enveloppes, qui permettent de faire varier l'amplitude de chacun des 3 canaux suivant une courbe d'enveloppe interne.

- 3 convertisseurs numérique/analogique (un par canal), qui produisent la tension de sortie à partir du volume indiqué par le contrôleur d'amplitude.

- 2 ports entrées/sorties (Port A et port B).

Les registres du PSG: pour permettre à l'utilisateur de communiquer avec tous ces éléments, le PSG est doté de 16 registres (numérotés de 0 à 15).

- registres 0 et 1: ils reçoivent la période de ton de la note jouée par le canal A. Le format est le suivant: R1=INT(PERIODE DE TON/256)

- R0=PERIODE DE TON - (R1*256) (Bizarre, mais dû au fait que la période de ton est codée sur 12 bits, alors que le PSG ne gère que des registres 8 bits)

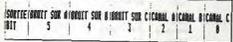
- Registre 2 à 3: idem que 0 et 1

mais pour le canal B.

- Registre 4 à 5: idem que le 2 et 3 mais pour le canal C.

- Registre 6: PERIODE du bruit (sur 5 bits)

- Registre 7: MIXER (bit à 0: activation. Bit à 1: désactivation)



SCHEMA 2

Remarque: les bits 6 et 7 de ce registre servent à déterminer le sens de transmission des deux ports entrées/sorties, et doivent rester à 1 sur ST, et à 0 sur CPC, sous peine de plantage du périphérique concerné (le lecteur de disquettes sur ST)

- Registre 8: bit 4: activation (-1) de l'enveloppe interne. Si elle est désactivée(=0), le registre contient alors le volume sur 3 bits du son (note+éventuellement bruit) issu du canal A.

- Registre 9: idem que le 8, mais pour le canal B.

- Registre 10: idem que le 9, mais pour le canal C.

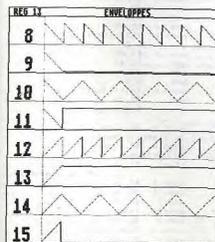
- Registre 11 et 12: période de l'enveloppe interne, sur 16 bits.

$$R12 = \text{INT}(\text{PERIODE}/256)$$

$$R11 = \text{PERIODE} - R12 * 256$$

$$(\text{PERIODE} - R11 * 256 + R12)$$

- Registre 13: détermine l'enveloppe pour les 3 canaux. Coder sur 4 bits.



Remarque: Les périodes du bruit blanc (R6) et d'enveloppe (R11 et R12) sont soumises elles aussi à la

différence d'horloge du PSG sur ST et CPC, leurs valeurs devront donc être divisées par 2 sur CPC pour obtenir un son semblable sur les deux machines...

Voilà, c'est tout pour la programmation "classique" du PSG. Cependant, si les résultats peuvent être intéressants, la qualité sonore est souvent loin d'être exaltante, comme s'en sont d'ailleurs vite aperçus les utilisateurs du ST, souvent munis d'un haut-parleur plus puissant que celui du CPC. Il a donc fallu trouver des solutions...

La première de ces trouvailles a été d'enrichir les possibilités de gestion du timbre d'un son en remplaçant la gestion interne des enveloppes, trop lourde et trop simple, par une gestion "software" de ses propres courbes d'enveloppes, de volume, et même de fréquence. Cette gestion effectuée en modifiant directement les registres de période et de volume du canal concerné et du bruit blanc, ne fait pas perdre beaucoup de temps au microprocesseur central, puisqu'appelée sous interruptions, seulement 50 fois par seconde.

En outre, elle offre des possibilités de création d'instruments avec vibrato, etc... vraiment étonnantes de qualité (écouté par exemple les nombreuses musiques de David Whitaker sur ST et CPC). Il est à noter que les enveloppes internes, qui ne servent alors plus à grand-chose, peuvent être quand même utilisées avec de très faibles périodes pour faire légèrement varier la hauteur du son en lui donnant un aspect plus "tech" (cf. MAD MAX sur ST).

à suivre...

TILT

MICRODISQUES

10 F DE REDUCTION SUR VOTRE
ENTREE AU SALON DE LA MICRO
(30 F AU LIEU DE 40F)
SUR PRESENTATION DE CE BON A LA
CAISSE.

DISPONIBLE
SEGA MEGADRIVE

AVEC
ALTERED BEAST
ET UNE MANETTE
1890 Frs.

Nintendo

NEC

AMSTRAD
ATARI

NEO - GEO



BASE 4
La micro facile

ANGLLET-BAYONNE-PAU-TARBES

REVENDEURS BIENVENUS...

Centre cal B A 2
59.52.14.08

43, Av. J. L. Laporte 64600 ANGLLET
59.52.47.51

57, Bd. Lacausade 65000 TARBES
62.51.36.13

11, rue Samonzet 64000 PAU
59.83.78.78

LIVRAISON DANS TOUTE LA FRANCE SOUS 48 H. APRES RECEPTION DE LA COMMANDE ET DE SON REGLEMENT MAJORE DE 20 F.

AMIE PRO.

POUR ETRE SÛR DE RECEVOIR VOTRE ORDINATEUR EN DÉCEMBRE ! RÉSERVEZ-LE EN NOVEMBRE !
AMIE vous offre un bon d'achat d'une valeur de 3% d'une valeur de 3% de votre commande !

ECHANGEZ, AU MOINDRE CÔT, VOTRE ANCIEN ORDINATEUR CONTRE UN MODELE PLUS PERFORMANT !
 Exemple :
 • Un 520 STF DF contre un 1040 STE :
 Côté : 2.490 F
 • Un AMIGA 500 contre un AMIGA 2000 :
 Côté : 3.990 F

AMIE PRO.

AMIGA 500

AMIGA 500
 + PACK CADEAU N°1
3 290 F
 ou 3 190 F.

AMIGA 500
 + EXTENSION 512 K
3 490 F
 ou 3 350 F.

ATARI 520 STE

ATARI 520 STE
 + PACK CADEAU N°1
3 190 F
 ou 2 990 F.

ATARI 1040 STE
 + PACK CADEAU N°2
3 990 F
 ou 3 890 F.

ATARI 520 STE

ATARI 520 STE
 + MONIT. COUL. + PACK CADEAU N°2
5 290 F
 ou 5 190 F.

ATARI 1040 STE
 + MONIT. COUL. + PACK CADEAU N°2
6 190 F
 ou 6 090 F.

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 1
 10 LOGICIELS DE JEUX (originaux)
 + 1 SUPER MANETTE
 OU 50 DISQUETTES

PACK N° 2
 PACK N° 1 + TAPIS SOURIS,
 10 DISQUES VERGES,
 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
 OU 100 DISQUETTES

* UNIQUEMENT POUR RELEVEMENT COMPTANT (chèques de dépenses)
 REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

AMIGA 2000

SUPER PROMO AMIGA 2000
5 990 F

SUPER PROMO AMIGA 2000
 + MONITEUR COULEUR
7 890 F

ATARI PROMO

ATARI 1040 + MONITEUR MONO
 + Traitement de texte FIRST WORD
4 990 F

MEGA ST1 + MONITEUR MONO
 + Traitement de texte + Mise en page MEGAPAGE
 Nous consulter

LES "PLUS" d'AMIE

- GARANTIE 2 ans.
- CREDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

POUR COMMANDER 43.57.48.20

11, bd Voltaire 75011 Paris

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 Paris	43.38.46.40
OCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Liebaud 13006	(16) 91.42.58.42
MARSEILLE PC	69, cours Liebaud 13006	(16) 91.47.44.11

PERIPHERIQUES

PÉRIPHÉRIQUES A 500
LECTEURS
 3* 1/2 Ext. **690 F**
 5* 1/4 Ext. **590 F**
EXTENSION MÉMOIRE
 512 K **690 F**
 512 K + Héritage **690 F**
DISQUES DURS
 A 590 20 Mo 3 990 F
 + 1 Mo Microvite 1 190 F
MONITEURS
 1084 2 590 F
 PHILIPS 8832 2 290 F
 MULTISYNCHRO 4 990 F
SON
 INTERFACE MDI BUS 500 F
 INTERFACE MIDI GOLD 570 F
 PERFECT SOUND 3.0 790 F
VIDÉO
 DIGIVIEW GOLD 1 490 F
 GEN LOCK 6 790 F
 GST GOLD VP 6 500 F
 GST GOLD SP 5 500 F
 HOME VIDEO KIT MINI GEN 1 390 F

SCANNERS
 PRINT TECHNIQ A4 4 990 F
 SCANNER COUL. 5 490 F
TABLETTES GRAPHIQUES
 CRP A4 **690 F**
 CRP A3 **790 F**
DISQUES DURS
 MEGA FILE 80. 3 990 F
 MEGA FILE 60. 6 990 F
 MEGA FILE 44. 8 000 F
 CARTOUCHES
 MEGA FILE 44. 900 F
MONITEURS
 SM 124 1 200 F
 COULEUR SC 1425 2 490 F
 MULTISYNCHRO 4 990 F
DIVERS
 MOUSE MASTER 270 F
 MINI AMP 3. 390 F
 MINI AMP 4. 530 F
 NORDIC POWER 875 F
 POWER PC BOARD 500. 3 690 F
PÉRIPHÉRIQUES A 2000
 EXTENSION 2 Mo 2 290 F
 DISQUE DUR 45 Mo 4 990 F
 LECTEUR INT. 3* 1/2 1 100 F
 CARTE XT **1 500 F**
 CARTE AT 4 590 F
SCANNERS
 PRINT TECHNIQ. 4 990 F
 HANDY SCANNER 2 990 F

SON
 ST REPLAY 4 670 F
 ST REPLAY PRO 1 300 F
 MASTER SOUND 540 F
 FM MELODY MAKER 790 F
VIDÉO
 PRO 89 2 290 F
 VIDI ST + Z2 DMMAGE 2 300 F
ÉMULATEURS
 CPC SPEED 2 490 F
 SUPER CHARGER 2 890 F
 SPECTRE GOR 3 890 F
 ALADIN 2 490 F
DIVERS
 SOURIS ANCO 390 F
 TRACK BALL 390 F
 TUNER TECH 1 190 F
 SOURIS BNC COMMUNICATEUR 895 F
 NB COULEUR COMMUNICATEUR 200 F
 LECTEUR 300 F

AMSTRAD CPC

CPC 464 +
 ECRAN MONOCHROME
 + 3 JEUX
 + MANETTE
1 990 F

CPC 6128 +
 ECRAN MONOCHROME
 + 5 JEUX
 + MANETTE
2 990 F

CPC 464 +
 COULEUR
 + 5 JEUX
 + MANETTE
2 990 F

CPC 6128 +
 COULEUR
 + 10 JEUX
 + MANETTE
3 990 F

COMMODORE 64

C64
 + 3 JEUX
 + MANETTE
990 F

C64
 + MONITEUR COULEUR
 + 5 JEUX + MANETTE
2 990 F

C64
 + LECTEUR DISQUETTES
 + 5 JEUX + MANETTE
2 990 F

C64
 + LECTEUR DISQUETTES
 + MONITEUR COULEUR
 + 10 JEUX + MANETTE
3 990 F

CONSOLES DE JEUX

SEGA MEGADRIVE
 + 1 JEU
1 790 F
 Tous les jeux disponibles : 390 F

NEC PC ENGINE
 + 1 JEU
1 290 F
 Tous les jeux disponibles : de 290 à 390 F

ATARI LYNX
 + 1 JEU
1 490 F
 Tous les jeux disponibles : 290 F

NINTENDO GAME BOY
 + 1 JEU
590 F

SEGA MASTER SYSTEM PLUS
 + 1 JEU AU CHOIX
1 149 F
 Tous les jeux disponibles : 390 F

NEC SUPER GRAFX
 + 1 JEU
2 490 F
 Tous les jeux disponibles : de 290 à 390 F

AMSTRAD GX 4000
 + 1 JEU
990 F
 Tous les jeux disponibles

NINTENDO ACTION SEI
990 F

PERIPHERIQUES

TWO IN ONE JOYSTICK 580 F
 SEGA JOYPAD 280 F
 JOYSTICK INFRA ROUGE 490 F
 PAPER LISTING 190 F
 QUADREUR DE JOYSTICK 250 F
 CORRECTEUR COULEUR 350 F
 CD ROM 3 990 F
 MONITEUR COULEUR 2 490 F

IMPRIMANTES

- 4% SUR PRIX INDIOUES
 CITIZEN 120 D **1.590 F**
 STAFF L2 10 **3.990 F**
 L2 10 LC **1.890 F**
 LC 10 COULEUR **2.300 F**
 LC 24-10 EPSON **3.190 F**
 LX 800-400 **2.400 F**
 LG 500-400 **3.790 F**
 COMMODORE MPS 1230 **1.590 F**
 MPS 1500 COULEUR **2.300 F**

ACCESSOIRES

- 7% SUR PRIX INDIOUES
 JOYSTICKS COBRA **490 F**
 CPS ULTIMATE **240 F**
 CPS V6 500 **140 F**
 JET FIGHTER MEGABASTER **85 F**
 NAVIGATOR **150 F**
 POWER MULTI COULEUR QUICKJOY INFRA-RED **350 F**
 SPEED KING **110 F**
 SURESHOT COMMAND MODULE **160 F**
 SURESHOT STANDARD **150 F**
 SURESHOT SUPREME **170 F**
 TURBO PEDAL **200 F**
 VOLANT RACE MAKER WICO COMMAND CONTROL **290 F**
 ZIP STICK SUPER PRO **150 F**
BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)
 50 DISKS **50 F**
 80 DISKS **90 F**
 PDSII **80 F**
HOUSES
 CLAVIER **70 F**
 MONITEUR IMPRIMANTE **80 F**
CABLES
 IMPRIMANTES **150 F**
 PERTEL **150 F**
 RS 232 **150 F**
 PROLONGATEUR JOYSTICK **50 F**

CONSUMMABLES

RUBANS ENCUREURS 50 F
 80 COLONNES NOIR 100 F
 132 COLONNES NOIR 120 F
 80 COLONNES COULEUR 120 F
 PAPER LISTING 100 FEUILLETES FORMAT 11" 70 F
 1000 FEUILLETES FORMAT 11" 130 F

NOUVEAU

UNIQUE EN FRANCE !
SOLDERIE et SERVICE OCCASIONS

DISQUETTES 3" 1/2 DD
 par 100 : 4,50 F l'unité
 par 50 : 5,00 F l'unité
 par 10 : 5,50 F l'unité

13, passage du Jeu-de-Boule
 75011 PARIS - Tél. 43 38 46 40

VOIR NOTRE ANNONCE PAGE : 181

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
 ADRESSE _____
 VILLE _____
 CODE POSTAL _____ TEL _____
 MON ORDINATEUR _____

(Tous les prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT	PROX	MONTANT

FRAS S'ENVOI*
 POSTE 30 FRANSPOSTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL
 CHEQUE CCP CARTE BLEUE CARTE CLUB AMIE

_____ DATE D'EXPIRATION
 _____ DATE _____

_____ SIGNATURE



E GENIE S'PRX

PAR COMPRESSEUR

65 05 89
 si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 89

Gnl prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

MEGA DRIVE

MEGADRID JAPONAISE	374	PRINZ HORN	375	SEEDRAG
3RD AT CHOC	1890	SPICEZ BARRON	376	SPICEZ BARRON
RENEGE OF CHINA	1890	SPICEZ BARRON	377	SPICEZ BARRON
THE BROTHERS	1890	SPICEZ BARRON	378	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S	1890	SPICEZ BARRON	379	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 2	1890	SPICEZ BARRON	380	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 3	1890	SPICEZ BARRON	381	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 4	1890	SPICEZ BARRON	382	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 5	1890	SPICEZ BARRON	383	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 6	1890	SPICEZ BARRON	384	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 7	1890	SPICEZ BARRON	385	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 8	1890	SPICEZ BARRON	386	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 9	1890	SPICEZ BARRON	387	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 10	1890	SPICEZ BARRON	388	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 11	1890	SPICEZ BARRON	389	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 12	1890	SPICEZ BARRON	390	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 13	1890	SPICEZ BARRON	391	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 14	1890	SPICEZ BARRON	392	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 15	1890	SPICEZ BARRON	393	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 16	1890	SPICEZ BARRON	394	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 17	1890	SPICEZ BARRON	395	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 18	1890	SPICEZ BARRON	396	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 19	1890	SPICEZ BARRON	397	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 20	1890	SPICEZ BARRON	398	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 21	1890	SPICEZ BARRON	399	SPICEZ BARRON
ANTHONY'S 22	1890	SPICEZ BARRON	400	SPICEZ BARRON

NEC PC GENIE

PCBORG FANTASY	200	VOLLEYBALL	200	VOLLEYBALL
DRAGON PVP	1299	WARRIORS	195	WARRIORS
SPRIT GAZZ	2499	WARRIORS 2	195	WARRIORS 2
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 3	195	WARRIORS 3
AMBI OCEAN	299	WARRIORS 4	195	WARRIORS 4
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 5	195	WARRIORS 5
BEAT BOULEY	299	WARRIORS 6	195	WARRIORS 6
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 7	195	WARRIORS 7
BASE BALL	299	WARRIORS 8	195	WARRIORS 8
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 9	195	WARRIORS 9
BASE BALL 2	299	WARRIORS 10	195	WARRIORS 10
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 11	195	WARRIORS 11
BASE BALL 3	299	WARRIORS 12	195	WARRIORS 12
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 13	195	WARRIORS 13
BASE BALL 4	299	WARRIORS 14	195	WARRIORS 14
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 15	195	WARRIORS 15
BASE BALL 5	299	WARRIORS 16	195	WARRIORS 16
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 17	195	WARRIORS 17
BASE BALL 6	299	WARRIORS 18	195	WARRIORS 18
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 19	195	WARRIORS 19
BASE BALL 7	299	WARRIORS 20	195	WARRIORS 20
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 21	195	WARRIORS 21
BASE BALL 8	299	WARRIORS 22	195	WARRIORS 22
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 23	195	WARRIORS 23
BASE BALL 9	299	WARRIORS 24	195	WARRIORS 24
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 25	195	WARRIORS 25
BASE BALL 10	299	WARRIORS 26	195	WARRIORS 26
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 27	195	WARRIORS 27
BASE BALL 11	299	WARRIORS 28	195	WARRIORS 28
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 29	195	WARRIORS 29
BASE BALL 12	299	WARRIORS 30	195	WARRIORS 30
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 31	195	WARRIORS 31
BASE BALL 13	299	WARRIORS 32	195	WARRIORS 32
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 33	195	WARRIORS 33
BASE BALL 14	299	WARRIORS 34	195	WARRIORS 34
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 35	195	WARRIORS 35
BASE BALL 15	299	WARRIORS 36	195	WARRIORS 36
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 37	195	WARRIORS 37
BASE BALL 16	299	WARRIORS 38	195	WARRIORS 38
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 39	195	WARRIORS 39
BASE BALL 17	299	WARRIORS 40	195	WARRIORS 40
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 41	195	WARRIORS 41
BASE BALL 18	299	WARRIORS 42	195	WARRIORS 42
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 43	195	WARRIORS 43
BASE BALL 19	299	WARRIORS 44	195	WARRIORS 44
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 45	195	WARRIORS 45
BASE BALL 20	299	WARRIORS 46	195	WARRIORS 46
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 47	195	WARRIORS 47
BASE BALL 21	299	WARRIORS 48	195	WARRIORS 48
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 49	195	WARRIORS 49
BASE BALL 22	299	WARRIORS 50	195	WARRIORS 50
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 51	195	WARRIORS 51
BASE BALL 23	299	WARRIORS 52	195	WARRIORS 52
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 53	195	WARRIORS 53
BASE BALL 24	299	WARRIORS 54	195	WARRIORS 54
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 55	195	WARRIORS 55
BASE BALL 25	299	WARRIORS 56	195	WARRIORS 56
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 57	195	WARRIORS 57
BASE BALL 26	299	WARRIORS 58	195	WARRIORS 58
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 59	195	WARRIORS 59
BASE BALL 27	299	WARRIORS 60	195	WARRIORS 60
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 61	195	WARRIORS 61
BASE BALL 28	299	WARRIORS 62	195	WARRIORS 62
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 63	195	WARRIORS 63
BASE BALL 29	299	WARRIORS 64	195	WARRIORS 64
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 65	195	WARRIORS 65
BASE BALL 30	299	WARRIORS 66	195	WARRIORS 66
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 67	195	WARRIORS 67
BASE BALL 31	299	WARRIORS 68	195	WARRIORS 68
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 69	195	WARRIORS 69
BASE BALL 32	299	WARRIORS 70	195	WARRIORS 70
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 71	195	WARRIORS 71
BASE BALL 33	299	WARRIORS 72	195	WARRIORS 72
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 73	195	WARRIORS 73
BASE BALL 34	299	WARRIORS 74	195	WARRIORS 74
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 75	195	WARRIORS 75
BASE BALL 35	299	WARRIORS 76	195	WARRIORS 76
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 77	195	WARRIORS 77
BASE BALL 36	299	WARRIORS 78	195	WARRIORS 78
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 79	195	WARRIORS 79
BASE BALL 37	299	WARRIORS 80	195	WARRIORS 80
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 81	195	WARRIORS 81
BASE BALL 38	299	WARRIORS 82	195	WARRIORS 82
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 83	195	WARRIORS 83
BASE BALL 39	299	WARRIORS 84	195	WARRIORS 84
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 85	195	WARRIORS 85
BASE BALL 40	299	WARRIORS 86	195	WARRIORS 86
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 87	195	WARRIORS 87
BASE BALL 41	299	WARRIORS 88	195	WARRIORS 88
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 89	195	WARRIORS 89
BASE BALL 42	299	WARRIORS 90	195	WARRIORS 90
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 91	195	WARRIORS 91
BASE BALL 43	299	WARRIORS 92	195	WARRIORS 92
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 93	195	WARRIORS 93
BASE BALL 44	299	WARRIORS 94	195	WARRIORS 94
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 95	195	WARRIORS 95
BASE BALL 45	299	WARRIORS 96	195	WARRIORS 96
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 97	195	WARRIORS 97
BASE BALL 46	299	WARRIORS 98	195	WARRIORS 98
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 99	195	WARRIORS 99
BASE BALL 47	299	WARRIORS 100	195	WARRIORS 100
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 101	195	WARRIORS 101
BASE BALL 48	299	WARRIORS 102	195	WARRIORS 102
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 103	195	WARRIORS 103
BASE BALL 49	299	WARRIORS 104	195	WARRIORS 104
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 105	195	WARRIORS 105
BASE BALL 50	299	WARRIORS 106	195	WARRIORS 106
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 107	195	WARRIORS 107
BASE BALL 51	299	WARRIORS 108	195	WARRIORS 108
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 109	195	WARRIORS 109
BASE BALL 52	299	WARRIORS 110	195	WARRIORS 110
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 111	195	WARRIORS 111
BASE BALL 53	299	WARRIORS 112	195	WARRIORS 112
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 113	195	WARRIORS 113
BASE BALL 54	299	WARRIORS 114	195	WARRIORS 114
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 115	195	WARRIORS 115
BASE BALL 55	299	WARRIORS 116	195	WARRIORS 116
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 117	195	WARRIORS 117
BASE BALL 56	299	WARRIORS 118	195	WARRIORS 118
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 119	195	WARRIORS 119
BASE BALL 57	299	WARRIORS 120	195	WARRIORS 120
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 121	195	WARRIORS 121
BASE BALL 58	299	WARRIORS 122	195	WARRIORS 122
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 123	195	WARRIORS 123
BASE BALL 59	299	WARRIORS 124	195	WARRIORS 124
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 125	195	WARRIORS 125
BASE BALL 60	299	WARRIORS 126	195	WARRIORS 126
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 127	195	WARRIORS 127
BASE BALL 61	299	WARRIORS 128	195	WARRIORS 128
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 129	195	WARRIORS 129
BASE BALL 62	299	WARRIORS 130	195	WARRIORS 130
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 131	195	WARRIORS 131
BASE BALL 63	299	WARRIORS 132	195	WARRIORS 132
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 133	195	WARRIORS 133
BASE BALL 64	299	WARRIORS 134	195	WARRIORS 134
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 135	195	WARRIORS 135
BASE BALL 65	299	WARRIORS 136	195	WARRIORS 136
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 137	195	WARRIORS 137
BASE BALL 66	299	WARRIORS 138	195	WARRIORS 138
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 139	195	WARRIORS 139
BASE BALL 67	299	WARRIORS 140	195	WARRIORS 140
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 141	195	WARRIORS 141
BASE BALL 68	299	WARRIORS 142	195	WARRIORS 142
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 143	195	WARRIORS 143
BASE BALL 69	299	WARRIORS 144	195	WARRIORS 144
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 145	195	WARRIORS 145
BASE BALL 70	299	WARRIORS 146	195	WARRIORS 146
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 147	195	WARRIORS 147
BASE BALL 71	299	WARRIORS 148	195	WARRIORS 148
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 149	195	WARRIORS 149
BASE BALL 72	299	WARRIORS 150	195	WARRIORS 150
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 151	195	WARRIORS 151
BASE BALL 73	299	WARRIORS 152	195	WARRIORS 152
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 153	195	WARRIORS 153
BASE BALL 74	299	WARRIORS 154	195	WARRIORS 154
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 155	195	WARRIORS 155
BASE BALL 75	299	WARRIORS 156	195	WARRIORS 156
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 157	195	WARRIORS 157
BASE BALL 76	299	WARRIORS 158	195	WARRIORS 158
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 159	195	WARRIORS 159
BASE BALL 77	299	WARRIORS 160	195	WARRIORS 160
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 161	195	WARRIORS 161
BASE BALL 78	299	WARRIORS 162	195	WARRIORS 162
CD ROM UNIT	2999	WARRIORS 163	195	WARRIORS 163
BASE BALL 79	299	WARRIORS 164	195	WARRIORS 164

PETITES ANNONCES

7800 F. vend. + 3000 F. déb. **BAGNAN DESOUBERT**, 18, rue de la Mésange, 33000 BORDEAUX. Tél. 32.18.18 au soir.

Infos compta Internet + 1 an en PC 20. 1 an chez **JULIAN LOMBARD**, 18, rue Jules Verne apt 18, 83000 JALOUX.

Vos console Sega + manette + 8 (Albanus) Best, Shinobu, American B&B + 2 manettes + vidéo + 2000 F. en plus. **JEAN RIGOLD**, 8, Boulevard, 91000 EVRY. Tél. 88.16.81 au soir.

Vos MSX + Sony Hi-Fi (JVC) MSX + 1 manette + classe (ES) + MSX + ordinateur + ordinateur Philips 16 + 500 F. Roland VJX, 40, rue Marcel De France, 10000 LA Chapelle-Saint-Louis. Tél. 25.34.31.

Vos Sega 8 bits + 7 jeux (Rou, Almost Best, 1 + joystick, 1 + 1000 F. **Bernard ROBERT**, 78000 MILLY.

Vos console Neo + manette, Neo + manette + 12 (Rou, 1000 F. **André PIERRE**, 1 avenue Courcelles, 91000 Villemaireux. Tél. 78.18.28.

Vos Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Neo + manette + 500 F. Mario Mario, MegaBox 62, 24261, 74262, 10, rue Kléber, 88000, mail, Magellan 60, 10230, Neuvilly-le-Vieux, 54000, Tél. 35.61.58.

Vos consoles Nintendo + 1, Phaser, 80, rue NEO PC en vente, 1 an, 1000 F. **André PIERRE**, 1 avenue Courcelles, 91000 Villemaireux. Tél. 78.18.28.

Vos Neo Verne apt 18, 83000 JALOUX. Tél. 88.16.81 au soir.

Vos Sega 3 + 300 F. à 150 F. Neo, 80, rue Ratan At, Beau, Shinobu, Cap-Silver, Alan, A, Thunder, etc. 1000 F. CD de collection, Philips, 1000 F. **André PIERRE**, 1 avenue Courcelles, 91000 Villemaireux. Tél. 78.18.28.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Nintendo 2 manettes + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Nintendo + 8 jeux + 2 jeux, 1000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

Vos console Sega 8 bits + 10 jeux, 2000 F. Vidéo seule, 8000 F. **Rabah GUYON**, 80, rue René Lyautey, 9000 YVES. Tél. 78.23.86.

INFORMATIQUE

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 36 31
Fax. (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
93000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax. 20 07 29 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Bar
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 38 57
Fax. 62 27 10 97

INFORMATIQUE

ATIARI

520STE	3200F	AMIGA 500	3200F
310 STE	4300F	AMIGA 500 + ext. A501	3700F
1040 STE	4900F	AMIGA 500 Couleur	5900F
520 STE	3200F	AMIGA 500 Couleur	7900F
1040 STE	3900F	Extension de 512Ko avec horloge	690F

ATIARI

520 STE couleur SC1435	5400F	PC ENGINE COREGRAPHX + 2 Jeux	1800F
1040 STE couleur SC1435	5900F	COREGRAPHX + 3 Jeux	3800F
1040 STE monochrome	4900F	COREGRAPHX + 3 Jeux	2400F
1040 STE monochrome	4900F	CD ROM	2800F

CONSOLE NEC

ATIARI

Super game Mega ST1 et 1040	5700F	MEGA ST1 Monochrome	3400F
MEGA ST1 Monochrome	4400F	1040 STE	3900F
1040 STE Monochrome	3900F	1040 STE Monochrome	3900F
Disque Mégafix 30	3600F	Disque Mégafix 30	3600F

CONSOLE SEGA

ATIARI

SEGA MEGADRIVE avec 2 manettes	1690F	SEGA MEGADRIVE avec 2 manettes	1690F
2 Jeux AU CHOX*	1690F	SEGA MEGADRIVE avec 2 manettes	1690F
2 Jeux AU CHOX*	1690F	SEGA MEGADRIVE avec 2 manettes	1690F

CONSOLE NEO GEO S/NK

ATIARI

LA NEO GEO S/NK Console + 2ème manette	3490F	LA NEO GEO S/NK Console + 2ème manette	3490F
Console + 1 jeu	4490F	Console + 1 jeu	4490F
Jeux à PARTIR de 100F		Jeux à PARTIR de 100F	

BON DE COMMANDE

ATIARI

SCHWARZENEGGER

EST LA VEDETTE DU FILM.
VOUS POUVEZ ETRE LE HÉROS DU JEU...

TOTAL RECALL

Doug Quaid est hanté chaque nuit par un rêve qui l'entraîne sur Mars. Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser complètement ses rêves.

L VOYAGE AU **C**ENTRE DE LA **M**EMOIRE

Vous découvrirez l'horreur lorsque le rêve de Quaid deviendra un véritable cauchemar... Chacun de ses gestes seront manipulés par ses futurs assassins, la vérité est surréaliste -

I L'EST PLUS **C**ELUI **Q**U'IL **C**ROIT

Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre vraie identité. Votre mission est un voyage au coeur de l'action avec des mutants bizarres, des véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition. Des graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour le jeu basé sur...

L E FILM DE **L** ANNÉE

...Un voyage
cauchemardesque
dans le 21ème
siècle

AMSTRAD

AMIGA

ATARI ST

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

ocean[®]