

TILT



BOXE, KARATE, KICK BOXING: les jeux de combat au banc d'essai! ● **The Disney Animation Studio: meilleur logiciel de création de dessins animés 1991** ● **Un micro pour Noël? 10 357 conseils pratiques** ● **3615 TILT: 2 Lynx, 10 Game Boy à gagner!**

L 2207 - 86 - 25.00 F



UNE EXPLOSION DE JOUEURS

SCHWARZENEGGER 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 fantômes, Recall, de réaliser complètement ses rêves.

LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE

Vous découvrirez l'horreur lorsque le révérend Quaid deviendra un véritable cauchemar... Chronin de ses pestes seront manipulés par ses futurs esclaves, la vérité est surréaliste.

IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT

Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre vrai centre. Votre mission est un voyage au cœur de l'action avec des mutants bizarres, des véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition. Des mécanismes superbes et une jouabilité incroyable pour le jeu basé sur...

LE FILM DE L'ANNEE
Un voyage cauchemardesque dans le 21^{ème} siècle.

CHASE HQ II - Special Criminal Investigation
continue là où CHASE HQ s'était arrêté. Ce jeu d'arcade passionnant vous élimine des lumières de Paris aux terrains arides du Sahara. Votre mission est de trouver, de poursuivre et d'apprendre les dangereux criminels.



PLUS RAPIDE
de la puissance explosive vous projette sur divers terrains - tenez bon ou atterrissez dans les champs!

PLUS DUR
les criminels manient des armes puissantes - mais vous aussi! Vous pouvez tirer mais vous devez aussi éviter leurs tirs. Des échanges de coups de feu, des camions déchargés leurs cargaisons sur votre capot... c'est le plus difficile des jeux de poursuite jamais réalisés sur micro!



Le futur est un lieu très chaud. Detroit est une ville en faillite, déshabillée par les forces décadentes du "Viel Homme" et de ses bedons corrompus. TOCCP. Si vous voulez meurer il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit, si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à aller pour le retour de **ROBOCOOP 2**



ROBOCOOP 2
n'a que la Justice à l'esprit, une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre!
Acceptez le défi du corbeau démodé de Detroit et de sa meute d'edding. TOCCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.

NARC - Un jeu passionnant d'arcade action avec une lin diabolique incroyablement infinie. Les bas-fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr. Big - enfin, si vous pouvez tenir jusque là.

Il faudra que vous trompiez de son arme de gardes du corps... Des gangs de costauds en imper, tireur fou à la carture d'un rhinocéros et l'histoire d'un boulet des froids de chiens-méchants, un clown psychotique ayant un sens de l'humour diabolique... Vous allez mourir mais pas de rire!



Puis viendra l'avalanche de Big dans sa Cadillac - un spammy rare prêt à vous éliminer alors qu'il roule le long de la Grande Rue vous laissant complètement essouffé. Tout n'est pas si facile... Vous avez un hélicoptère pour vous sauter, une machine rubulante, un équipement solide et des bons mouvements. Alors qui est vraiment le chef... Moi, j'ai dit que c'était Mr. Big? Non, il est Mr. BIG!



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

AMIGA · ATARI · AMSTRAD

TILT MICROLOISIRS

9.11.13, rue du Colonel Aza, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (01) 46 62 20 00. Télex : 403 345. Fax : 46 62 29 31
Abonnements : (0) 1 - (0) 1 64 38 01 25.

REDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blosiere
Rédacteur en chef adjoint
Jean Louis Renault
Directeur artistique
Jean-François Akhabet
Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvet
Chef de rubrique
Mathieu Brousil, Dany Bookbuck
Maquette
Christine Courral, Yvonne Chabert
Photographes
Francis Adrien et Eric Rameroux
Secrétaires
Juliette van Panschen

MINTEL 3615 TILT

Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION GESTION

9.11.13, rue du Colonel Aza, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (0) 1 46 62 20 00
Directeur de la publicité
Antoine Tomas
Chef de publicité
Sabine Frouin
Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes

Savigny Presse, Philippe Breaux, Chef des ventes,
53 771, rue de Sèvres, 92040 Boulogne.
Tél. : (1) 46 04 88 10.

Service abonnements

Tél. : (1) 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 314 F (TVA incluse).
tarifs selon : nous consulter). Les règlements doivent être effectués en chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 chèques BP 55 77932 Perthes. Code postal de Sédigues, tarif : 1 an (12 numéros) : 2 000 FB. Possible par virement sur le compte de Diapason à la Banque Societe Générale à Bruxelles n° 210 0083953 31.

Promotion

Isabelle Neyraud
Directeur administratif et financier
Jean Weiss
Fabrication
Jean-Jack Vallot

Éditeur

« Tilt Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A., au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 568 799.
Omnibus de la société : 191 ans à compter
du 19/12/1980. Président associé : Stégar
Sagep société : 9.11.13, rue du Colonel Aza, 75754 Paris Cedex 15
Président Directeur Général :
François Mard
Directeur délégué :
Jean-François Rogier



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (sauf pour les Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt Microloisirs » sont libres de toute publication. Les auteurs rattachés de Tilt sont des abonnés à Tilt (Service Abonnements, BP 55, 77932 Perthes Cedex). Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sans collectif (90 F port compris). Règlement mensuel (par chèque ou mandat) à l'ordre de « Tilt », BP 55, 77932 Perthes Cedex.
Thème de ce numéro : 115 000 exemplaires.
Converteur : Jérôme Tessiere, Incoad.
Directeur de la publication : Jean-François Rogier
Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1991
Photocomposition et photographie : Digitec-Graphotec, Key Graphic.
Imprimeries : Sima, Topo-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

10 AVANT-PREMIERES
Gigantesque jeu de rôle, Fate

est bourré d'innovations, avec de nouvelles possibilités d'action, son digitalisé et gestion de plusieurs groupes d'aventuriers en simultané. Dans un autre genre, les petits bonshommes de *Lemmings* vont vous en faire voir de toutes les couleurs. *Valgaar*, un jeu à la fois d'action, d'aventure et de stratégie, vous fait revivre les sanglantes aventures des Vikings. Un jeu tout indiqué pour les assoiffés de conquête, de gloire et de joies morbides. Et *Nihon no Tilt* : les nouvelles des consoles en direct du Japon. Tout cela n'est nippin, ni mauvais !

24 TILT JOURNAL
Le triomphe de l'Amiga

en Allemagne, lors de l'exposition Amiga 90 à Cologne, fait paraître bien terre l'Amstrad Expo de Paris. Pour les joueurs, la console 16 bits *Super Comcom* de Nintendo va-t-elle réussir à s'imposer face à la *Megadrive* et autres *NEC* ? Pour les amateurs de compétitions, les résultats complets de l'édition 1990 des European Videogames Championship. Pour les étudiants, le Kid's School.

32 ARCADES
Pilotage dans les airs

avec l'hélico d'*Air Inferno* : infernal ! Pilotage sur terre au volant de *Race Drivin'* : décoiffant ! Affrontement dans l'espace sur les traces de *Moonwalker* : accrocheur ! Et *Pit-Fighter* n'apporte rien de neuf en matière de combat...

34 HITS
Robocop 2 sur GX 4000.

c'est pas de la tarte ! De l'action sur des plates-formes à se casser la figure... et la tête ! Les *Bitmap Brothers* s'en sont donné à cœur joie avec *Speedball II*, ça, c'est du sport ! Le passage de la console au micro est souvent fatal aux jeux d'arcade : *Golden Axe* est une éclatante exception sur Amiga. *Pick'n Pile*, un jeu d'emplacement bête comme chou, peut rapidement vous faire tourner en bourrique. Les autres hits : *Knights of the Sky*, *Fly Fighter*, *Genghis Khan*, *Crime Wave*, *Ouer the Net*, *Aero Blaster*, *Mean Streets*, *Z-Out*, *Jupiter's Masterdrive*, *Navy Seals*, *Toyota Celica*, *Awesome*, *Dragon Breed*...

64 ROLLING SOFTS
De A comme ATF II

à Y comme *Yogi Berra Escape* (il n'y a pas de Z ce mois-ci), tous les jeux, bons et mauvais, testés avec passion, mais aussi avec raison, par l'équipe de Tilt.

80 CHALLENGE
Loué me Tender

Budokan, *Panza Kick Boxing*, *4D Sports Boxing*, *Original Games* : les simulations de combats et d'arts martiaux en ont un coup cette année.

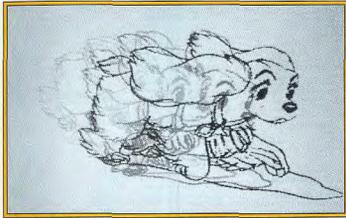
Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 114 et 117.

88 CREATION
Dessinez Disney

et produisez vous-même votre propre dessin animé avec *The Animation Studio*, un logiciel exceptionnel conçu par les studios Disney et qui fonctionne même avec un *Amiga 500* ! De l'image aussi sur *ST* grâce à *Flexidamp* + et *Connector*. De la programmation sur *ST* (routines graphiques et sonores GFA) et sur *PC* (*Turbo C++ Professional*)

96 DOSSIER
Micros sans accros

Nouveau et heureux propriétaire d'un micro ou d'une console, impatient de mettre la main au clavier, à la souris ou au joystick, vous installez fébrilement la machine sur le coin d'une table de la cuisine encore enduite du gras de la dinde de Noël... Stop ! On arrête tout. Avant de commettre une erreur irréparable, lisez plutôt les bons conseils de l'oncle Tilt et son guide pratique à l'usage des débutants.



The Animation Studio met Walt Disney dans votre ordinateur.

104 SOS AVENTURE
Le pays des merveilles d'Alice

ne pouvait être « logicielisé » que par des Anglais. Lewis Carroll oblige ! C'est *Magnetic Scrolls* qui s'y est collé, avec plus ou moins de bonheur (*Wonderland*). *Quest for Glory II* est une superbe réussite de Sierra. *Explora III*, aussi animé que ses prédécesseurs, et *Bard's Tale III*, complexe au possible.

112 MESSAGE IN A BOTTLE
Des codes toujours

pour obtenir l'inulnérabilité, des vies infinies, des crédits sans fin, du carburant ou des munitions en quantité illimitée, mais aussi des trucs et des renseignements précieux pour se sortir de situations inextricables et progresser dans les jeux d'aventure.

118 FORUM
Les différentes Megadrive

suscitent une polémique qui ne semble pas prête de s'éteindre. Les copieurs illégitimes ont des idées parfois bizarres...

Codes de prix utilisés dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 F.



Lemmings a séduit toute la rédaction. Il saura sûrement vous plaire à sa sortie.

122 TAM TAM SOFT
Tous les événements

de la micro ne trouvent pas place dans le Tilt Journal. Bric-à-brac des infos, le Tam-Tam Soft vous fait part des dernières nouvelles.

126 SESAME
Musique et son

Les sons si sont (de Lyon) sur *ST* et *Amiga*, les mi raient, les so! datent, les fa bulent, les bu bourrantes, les ré glissent, et Juju a bon da !

130 PETITES ANNONCES
Une avalanche d'annonces,

plus de 1500 ! Des ventes, des achats, des échanges... Si vous ne trouvez pas votre bonheur dans tout cela, c'est vraiment que vous le faites exprès !

Robocop 2 fait irruption sur la GX 4000. Ça va saigner, comme dirait A.H.L. !



COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75019 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
16, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.OM Le Triangle-Nl. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.58

COCONUT GRENOBLE
8, cour Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

SPECIAL FETES

Amiga 500
3 290 F



Ouvert de 10 H à 19 H du mardi au samedi (sauf République, ouvert du lundi au samedi)

AMSTRAD CPC

COMPLATIONS	149/95	FILE COMBAT FOOTB	149/10
10 JUS SPECIALIARIES	149/95	FIRE & ROCKET 2	129/10
10 JUS PARASTOILES	149/95	ALIBUS 3	149/10
CARTONS	100/25	DOCTEUR	99/45
EXPAT 1	149/95	BREAT GAMES	149/10
EXPAT 2	100/25	GRAND PRIX CIRCUIT	99/10
GAME SET 1 MATCH 2	149/95	IRON LORD	ND/95
120/10	120/10	ITALY 90	99/49
149/20	149/20	KICK OFF	99/45
149/20	149/20	L'ESPION QUI M'AMANT	120/10
149/20	149/20	LA SÈTE NOIRE	ND/95
149/20	149/20	LE DUEL D'ORS DE CAPOUM	120/10
149/20	149/20	LE MONTEUR	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 2	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 3	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 4	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 5	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 6	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 7	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 8	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 9	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 10	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 11	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 12	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 13	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 14	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 15	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 16	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 17	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 18	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 19	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 20	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 21	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 22	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 23	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 24	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 25	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 26	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 27	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 28	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 29	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 30	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 31	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 32	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 33	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 34	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 35	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 36	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 37	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 38	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 39	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 40	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 41	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 42	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 43	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 44	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 45	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 46	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 47	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 48	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 49	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 50	120/10

MATERIEL

ATTENTION : POUR TUS LES ORDINATEURS, NOUS OFFRONS UN CADDON ALIAS :

303 STE - ECRAN MONO	PROMO
303 STE - ECRAN COULEUR	5400
340 STE - ECRAN MONO	4490
340 STE - ECRAN COULEUR	5490
340 STE - ECRAN MONO	3990
340 STE - ECRAN COULEUR	4990
DISQUE DUR 30 MEGA	3990
LECTEUR DISQUE 3 1/2	3990
MEGA ST PROMO LIMITE	3990

AMIGA 500

LE MONTEUR	290
LE MONTEUR 2	290
LE MONTEUR 3	290
LE MONTEUR 4	290
LE MONTEUR 5	290
LE MONTEUR 6	290
LE MONTEUR 7	290
LE MONTEUR 8	290
LE MONTEUR 9	290
LE MONTEUR 10	290
LE MONTEUR 11	290
LE MONTEUR 12	290
LE MONTEUR 13	290
LE MONTEUR 14	290
LE MONTEUR 15	290
LE MONTEUR 16	290
LE MONTEUR 17	290
LE MONTEUR 18	290
LE MONTEUR 19	290
LE MONTEUR 20	290
LE MONTEUR 21	290
LE MONTEUR 22	290
LE MONTEUR 23	290
LE MONTEUR 24	290
LE MONTEUR 25	290
LE MONTEUR 26	290
LE MONTEUR 27	290
LE MONTEUR 28	290
LE MONTEUR 29	290
LE MONTEUR 30	290
LE MONTEUR 31	290
LE MONTEUR 32	290
LE MONTEUR 33	290
LE MONTEUR 34	290
LE MONTEUR 35	290
LE MONTEUR 36	290
LE MONTEUR 37	290
LE MONTEUR 38	290
LE MONTEUR 39	290
LE MONTEUR 40	290
LE MONTEUR 41	290
LE MONTEUR 42	290
LE MONTEUR 43	290
LE MONTEUR 44	290
LE MONTEUR 45	290
LE MONTEUR 46	290
LE MONTEUR 47	290
LE MONTEUR 48	290
LE MONTEUR 49	290
LE MONTEUR 50	290

COMMODORE 64

COMPLATIONS	149/95	INTERNATIONAL KARATE CHAMP	109/10
10 JUS DYNAMITE	149/95	10 JUS KARATE CHAMP	109/10
10 JUS KARATE CHAMP (20 JUS SUR 1 CD)	229/10	10 JUS KARATE CHAMP 2	109/10
GAME SET 1 MATCH 2	139/10	10 JUS KARATE CHAMP 3	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 4	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 4	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 5	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 5	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 6	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 6	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 7	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 7	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 8	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 8	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 9	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 9	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 10	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 10	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 11	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 11	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 12	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 12	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 13	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 13	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 14	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 14	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 15	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 15	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 16	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 16	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 17	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 17	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 18	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 18	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 19	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 19	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 20	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 20	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 21	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 21	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 22	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 22	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 23	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 23	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 24	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 24	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 25	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 25	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 26	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 26	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 27	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 27	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 28	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 28	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 29	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 29	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 30	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 30	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 31	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 31	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 32	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 32	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 33	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 33	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 34	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 34	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 35	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 35	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 36	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 36	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 37	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 37	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 38	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 38	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 39	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 39	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 40	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 40	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 41	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 41	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 42	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 42	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 43	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 43	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 44	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 44	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 45	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 45	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 46	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 46	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 47	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 47	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 48	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 48	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 49	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 49	109/10
10 JUS KARATE CHAMP 50	109/10	10 JUS KARATE CHAMP 50	109/10

SPECTRUM

ATTENTION : POUR TUS LES ORDINATEURS, NOUS OFFRONS UN CADDON ALIAS :

303 STE - ECRAN MONO	PROMO
303 STE - ECRAN COULEUR	5400
340 STE - ECRAN MONO	4490
340 STE - ECRAN COULEUR	5490
340 STE - ECRAN MONO	3990
340 STE - ECRAN COULEUR	4990
DISQUE DUR 30 MEGA	3990
LECTEUR DISQUE 3 1/2	3990
MEGA ST PROMO LIMITE	3990

AMIGA 500

LE MONTEUR	290
LE MONTEUR 2	290
LE MONTEUR 3	290
LE MONTEUR 4	290
LE MONTEUR 5	290
LE MONTEUR 6	290
LE MONTEUR 7	290
LE MONTEUR 8	290
LE MONTEUR 9	290
LE MONTEUR 10	290
LE MONTEUR 11	290
LE MONTEUR 12	290
LE MONTEUR 13	290
LE MONTEUR 14	290
LE MONTEUR 15	290
LE MONTEUR 16	290
LE MONTEUR 17	290
LE MONTEUR 18	290
LE MONTEUR 19	290
LE MONTEUR 20	290
LE MONTEUR 21	290
LE MONTEUR 22	290
LE MONTEUR 23	290
LE MONTEUR 24	290
LE MONTEUR 25	290
LE MONTEUR 26	290
LE MONTEUR 27	290
LE MONTEUR 28	290
LE MONTEUR 29	290
LE MONTEUR 30	290
LE MONTEUR 31	290
LE MONTEUR 32	290
LE MONTEUR 33	290
LE MONTEUR 34	290
LE MONTEUR 35	290
LE MONTEUR 36	290
LE MONTEUR 37	290
LE MONTEUR 38	290
LE MONTEUR 39	290
LE MONTEUR 40	290
LE MONTEUR 41	290
LE MONTEUR 42	290
LE MONTEUR 43	290
LE MONTEUR 44	290
LE MONTEUR 45	290
LE MONTEUR 46	290
LE MONTEUR 47	290
LE MONTEUR 48	290
LE MONTEUR 49	290
LE MONTEUR 50	290

AMSTRAD CPC

COMPLATIONS	149/95	FILE COMBAT FOOTB	149/10
10 JUS SPECIALIARIES	149/95	FIRE & ROCKET 2	129/10
10 JUS PARASTOILES	149/95	ALIBUS 3	149/10
CARTONS	100/25	DOCTEUR	99/45
EXPAT 1	149/95	BREAT GAMES	149/10
EXPAT 2	100/25	GRAND PRIX CIRCUIT	99/10
GAME SET 1 MATCH 2	149/95	IRON LORD	ND/95
120/10	120/10	ITALY 90	99/49
149/20	149/20	KICK OFF	99/45
149/20	149/20	L'ESPION QUI M'AMANT	120/10
149/20	149/20	LA SÈTE NOIRE	ND/95
149/20	149/20	LE DUEL D'ORS DE CAPOUM	120/10
149/20	149/20	LE MONTEUR	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 2	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 3	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 4	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 5	120/10
149/20	149/20	LE PAYSAN 6	120/10

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



AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

Fate-Gates of Dawn



Plan de Fate (Amigo)



Une ville, un fort ?



Fate, la nuit (Amigo)

Que les amateurs de jeux de rôle (et je sais qu'ils sont nombreux) lisent avec attention les lignes qui suivent. Après *Legend of Faerghail*, Rainbow Arts s'apprête à nous sortir un agnante que je de rôle comportant quelques intéressantes innovations. Commençons par le scénario où vous campez le rôle de Winwood, un jeune homme de notre monde. Il se retrouve brusquement projeté dans une autre di-

Ce jeu de rôle signé Rainbow Arts/Reline retrace l'étrange histoire d'un jeune homme nommé Winwood. Il subit les foudres d'un puissant sorcier qui lui lance un maléfice. Devenez le guide de Winwood, et explorez le mystérieux pays de Fate. Les créateurs du jeu se sont décarcassés afin de lui donner une note d'originalité et d'innovation et on peut dire qu'ils sont sur le point de réussir. Selon Reline, le joueur sera confronté à des situations qu'il n'a jamais rencontrées dans les précédents jeux de rôle. On veut voir !

mension: le monde de Fate. Dans ce curieux endroit se mêlent le fantastique, la féerie et la réalité. Ce qui est considéré comme une légende sur Terre est réalité dans le monde de Fate et inversement. Au début, Winwood ne connaît ni les raisons ni les circonstances de ce « voyage ». Bien évidemment, son plus cher désir est de retourner chez lui. Mais, au fur et à mesure qu'il progressera dans sa quête, il verra se dessiner les véritables raisons de sa venue et sa véritable mission.

Fate est un jeu de rôle à la *Bard's Tale* qui comporte neuf cités, quatre immenses donjons et des extérieurs peuplés d'une foule de monstres. Chaque donjon est constitué de sept niveaux principaux subdivisés à leur tour en donjons secondaires. En ce qui concerne les personnages de votre groupe d'aventuriers, vous pouvez les choisir parmi les 32 professions que vous propose Fate! Certaines de ces professions telles que les fées, les bouffons et les alchimis-



Enfin une piste à suivre !



Difficile de se repérer sans magie.



Plus frappant que dangereux.

tes sont inédites. Chez les « magots », on dénombre 17 catégories de magiciens utilisant, au total, 200 sorts. Chacune de ces professions possède des pouvoirs et des aptitudes qui influent directement le jeu. De ce fait, le dénouement du jeu change selon la combinaison des professions auxquelles appartiennent les personnages de votre groupe d'aventuriers. A l'instar de *Bard's Tale* et *Legend of*



Faerghail, Fate offre, en permanence, une vision en 3D de son univers, y compris pendant les traversées en bateau. Le monde de Fate est soumis à l'alternance du jour et de la nuit et aux intempéries. Par exemple, il peut se mettre subitement à pleuvoir. C'est très convaincant surtout avec les bruitages digitalisés ! A

propos d'environnement sonore, sachez que chaque action bénéficie d'une « illustration » sonore digitalisée. Ainsi, le joueur peut entendre le sifflement d'une flèche ou le cliquetis des armes.

Contrairement aux jeux de rôle traditionnels, les personnages de Fate (ceux de votre groupe) pos-

sèdent leur propre personnalité. Ils ont besoin de nourriture, de sommeil, de repos, et se fâchent ou s'irritent quand vous ne les traitez pas convenablement. Hormis Winwood, le joueur ne contrôle pas totalement les autres membres de son équipe. Ces derniers ont un certain sens de l'individualisme au point d'outrepasser vos ordres et d'agir à leur guise ! Par exemple, un preux guerrier se plaint si vous fuyez trop souvent devant l'ennemi. Un personnage pacifique se fâche si vous attaquez des individus non-violents. Certains équipiers n'hésiteront pas à vous abandonner pour vivre une autre aventure! Autre exemple tout aussi surprenant, un barbare peut très bien disparaître avec tout le butin de votre groupe afin de le dilapider dans la taverne la plus proche!

L'innovation majeure de Fate concerne la gestion du groupe ou plutôt des groupes d'aventuriers. Le joueur peut, en effet, diriger simultanément quatre groupes d'aventuriers et dans une même partie! Autre innovation intéres-

sante, un groupe d'aventuriers peut être divisé en deux sous-groupes. Cette option apporte de nouvelles possibilités. Vous pouvez par exemple envoyer vos guerriers les plus résistants dans un endroit dangereux tandis que le reste du groupe s'attèle à une autre tâche! Autrement dit, vous avez la possibilité d'agir simultanément dans différents endroits. Pour cela, le programme vous permet de gérer plusieurs groupes comportant, au total, 28 personnages. Voilà qui laisse songeur!

Pour vous donner du répit, les auteurs de Fate vous opposent plus de 600 types de monstres et personnages. Les combats sont nombreux mais sachez toutefois que le moteur du jeu est la recherche d'informations et surtout le dialogue. Bien! Tout cela semble très prometteur, nous verrons si la version finale est à la hauteur de nos espérances. Fate, dont une version française est prévue, ne sera pas disponible avant mars/avril sur Atan ST, Amiga et PC.

Dany Boalack



A l'écran, les monstres s'approchent pour attaquer !



Les habitants de la forêt sont assez peureux.

ASPHALT HURLANT
STUNT CAR RACER
FERRARI FORMULA 1
TEST DRIVE
LOMBARD RALLY



Disponible dans les **mac** et les **FNAC** logiciel.

UBI SOFT
Entertainment Software

Nihon no Tilt

Du nouveau du côté du Soleil Levant! Toutes les nouvelles, toutes les rumeurs (sur consoles) susceptibles de satisfaire votre curiosité seront dérivant dans les colonnes de Nihon no Tilt. Banana-San veillera au grain!

La rumeur circulant que la société SHK allait abandonner le développement sur console Nintendo pour se consacrer exclusivement à sa propre console: la Neo Geo. Au dire de ses dirigeants, ces bruits ne sont pas fondés. Nintendo serait d'ailleurs sur le point d'autoriser, tout du moins aux Etats-Unis, les sociétés ayant un contrat de licence, à produire elles-mêmes leurs cartouches.

MEGADRIVE

Sega vient de présenter au Japon une machine hybride, appelée Tera, composée d'un PC/AT VGA et d'une console Megadrive. Voilà peut-être la solution pour concilier les pères, parti-

sans de Lotus 1-2-3, avec leurs enfants, amateurs de *La Rezanche* de Shindoh! Les prochains titres d'Activision sur cette machine sont **John Madden Mud & Guts Football**, une simulation de football américain, et **Lakers vs Celtics**, de basket-ball cette fois-ci. **Heavy Unit**, qui avait fait les beaux jours des possesseurs de NEC, est adapté sur la Megadrive. Il sort chez Toho en décembre. Au-delà de cette simple conversion, il s'agit d'un mouvement assez large qui pousse les éditeurs nippons à proposer sur Sega les titres qu'ils avaient développés sur la PC Engine. Ainsi **Tiger Heli** sera commercialisé dès décembre par Toretco. Bien

réalisé, il n'apporte cependant pas de réelles améliorations par rapport à la version NEC. **Aero Blasters**, autre transfuge de la PC Engine sortira en décembre. **Hard Drivin'** (Tengen) vous permettra de participer à une course de voiture en 3D surfaces pleines. Cette technique devient à la mode sur la Megadrive et une autre simulation l'utilise. **Star Cruiser** de NCS mêle étroitement les animations en trois dimensions calculées, tout en ayant recours aux sprites. Aux commandes de votre Star Cruiser, vous allez devoir affronter des vaisseaux ennemis tant dans l'espace qu'au sein de complexes spatiaux ou à la surface de certaines planètes. Les cassandres qui assurent, il y a peu, que les consoles n'étaient douées que pour les jeux d'arcade en sont pour leurs frais. **Megapanel** (Namco) est un nouveau jeu de stratégie qui s'inspire du principe des petits carrés colorés de Tetris.

Le monde des shoot-them-up est toujours aussi fécond à l'approche des fêtes de fin d'année. **Darius II** (Taito) tire pleinement parti des capacités graphiques de la Megadrive. Vous vous y



Encore en développement, **Galaxy Force II** tarde encore à venir.

mesurer sur six planètes différentes à toute une série de robots à la forme de monstres marins. Dans **Elemental Master** (Tecmo Soft), le petit dernier de la société qui a réalisé **Thunder Force III**, vous devez affronter les quatre éléments (eau, terre, feu et air). Scrolling horizontal et bonus multiples sont au rendez-vous. **Gaiteis** (Bene) ressemble beaucoup à **Thunder Force III**, avec cependant des décors aux couleurs moins criardes et d'énormes monstres de fin de niveau. Le plus limité de tous ces nouveaux logiciels est certainement **Gynoug** (NCS) dans lequel vous déplacez votre héros aisé selon un défilement d'écran horizontal; petites tailles des sprites mais décors originaux. Ce logiciel sortira en janvier.

PC ENGINE

Du nouveau en ce qui concerne les manettes pour cette console. Un système complet comportant un changement de vitesse pour les courses de voitures et un gros joystick pouvant servir de manche à balai pour les simulations de vol, pour moins de 200 F, a été présenté. De même, NEC vient de sortir un joystick comportant trois boutons en plus des classiques touches Set et Run.

Le nouvel épisode de la légende de YS III, **Wanderers from YS**, est annoncé pour décembre. Encore plus complet que les épisodes précédents, il sera diffusé comme ces derniers sur CD-ROM. Sur ce support est également annoncé **Erudes**, un jeu de tir classique mais bénéficiant de superbes décors. Vous y incarnez un petit poisson-robot. Chez Hudson Soft, **Jackie Chan**, bien connu des amateurs de films de Kung Fu, vous



Jackie Chan. Jackie s'avance d'un pas décidé vers le château du vampire.



Gadaaba (PC Engine): au fond d'une caverne, une désagréable surprise.



Erudes: le robot-requin de fin de niveau.

Une manette fort sympathique pour le NEC.



La légende de **Tohma**. L'attaque du dragon bleu.

Maschen Maze: les projectiles de la sorcière sont mortels.



proposera en janvier un jeu d'arcade aux personnages très amusants. Cette compagnie travaille également sur une course de voitures du genre Mad Max basée sur un scrolling vertical: **Motiroda II. Marchen Maze** (Namco) est un jeu curieux à la limite du jeu d'arcade et du puzzle où vous incarnez une petite fille. Sortie prévue en décembre. **Zipang** (Tecmo) est un jeu de plateaux. Taito commercialisera en janvier un jeu de rôles où l'arcade dominera **Gadashu**. Quelques écrans sont japonais mais ne devraient pas rendre ce jeu jouable. Item nous prépare une petite merveille avec la **Légende de Tohma** qui sortira en mars. Dans ce jeu d'arcade/plateaux aux personnages particulièrement mignons, vous devez conduire Tohma jusqu'au château du vampire qui retient sa fiancée.

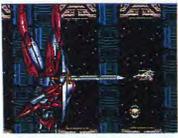
Enfin, Activision travaille actuellement sur la version PC Engine de **The Manhole**, sorti originellement sur Macintosh. Banana-San

UBI SOFT
Entertainment Software

LES ASTUCIEUX



Darius: le traditionnel gardien de fin de niveau.



Star Crusader: au volant de votre auto volante.



Hard Drivin', une voiture en 3D surfaces pleines.



Gynoug: jolis décors mais petites sprites.

Compilation disponible sur ST et Amiga
Exclusivement en vente dans les Fnac

TWIN WORLD'S PUFFY'S SAGA, SIB FRED © Ubi Soft. TETRIS © 1987 Andromeda Software © 1987 Microsoft Int. All rights reserved. SUPER WUNDERBOY © 1987, 1989 SEGA.

Targhan

Ca y est ! Les éditeurs français sortent leurs premières cartouches sur consoles. Silarmis présente une conversion de *Targhan* sur *Megadrive*. Ce jeu d'aventure/arcade vient enrichir la ludothèque sans cesse grandissante de la console Sega. A.H.L. vous donne ses premières impressions.

Les éditeurs français vont de l'avant et ils réalisent plus à développer des jeux sur les consoles japonaises. Titus a été le premier à s'engouffrer dans ce nouveau créneau avec un jeu de l'ère *Final Fantasy II* sur la *Master System*. Aujourd'hui, c'est au tour de Silarmis de développer un programme sur la *Megadrive*. Pour ses débuts sur console, l'éditeur français a choisi de réaliser une conversion de *Targhan*, l'un de ses plus grands succès sur micro.

Targhan le barbare entreprend une longue quête pour se venger du sorcier qui terrorise la région. Il ne dispose que d'une épée pour affronter les guerriers lâches à sa poursuite. Mais, de temps à autre, il ramasse quelques bijoux qui lui permettent de passer du sorcier qui terrorise la région. Il ne dispose que d'une épée pour affronter les guerriers lâches à sa poursuite. Mais, de temps à autre, il ramasse quelques bijoux qui lui permettent de passer du sorcier qui terrorise la région. Il ne dispose que d'une épée pour affronter les guerriers lâches à sa poursuite. Mais, de temps à autre, il ramasse quelques bijoux qui lui permettent de passer du sorcier qui terrorise la région.

Il faut découvrir toutes sortes d'objets (vous pouvez en transporter cinq à la fois), mais le plus important est de les utiliser à bon escient. D'autre part, il est conseillé d'établir un plan des lieux pour sortir du vaste labyrinthe souterrain que vous explorez dans le premier niveau. Ce sont ces aspects-là qui peuvent intéresser les possesseurs de *Megadrive* où ce type de soft est rare.

Cette nouvelle version présente quelques différences avec le programme original, mais la

construction du jeu reste la même. Il n'y a guère de réalisations non plus au niveau de la réalisation, car les graphismes sont pratiquement les mêmes que sur *ST* ou *Amiga* et sont même légèrement moins foibles pour ce qui est des décors.

Les habitués de la *Megadrive* seront très surpris de découvrir que ce programme n'utilise pas l'overscan ! L'image est exactement de la même taille que la fenêtre graphique de la version *Amiga*, ce qui nous laisse une bande noire en haut et en bas de l'écran. D'autre part, on aurait pu penser que l'action se déroulerait en scrolling sur *Megadrive*. Mais, à l'instar des versions 16 bits, on progresse dans le jeu par sauts d'écran, ce qui est également très inhabituel sur console. Evidemment, c'est le style de Silarmis, et tous les programmes de cet éditeur sont réalisés de cette manière, mais le jeu n'aurait rien perdu de son charme en scrolling, bien au contraire. En revanche, sur console, le rythme de l'action n'est plus cassé par de fréquentes interruptions de chargement. Les combats sont

quasiement identiques à ceux des versions précédentes, car vous ne disposez toujours que de deux coups différents. Cela dit, l'animation est sensiblement plus rapide que sur micro, ce qui rend les combats plus excitants. Autre avantage de la version *Megadrive* : vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté. En ce qui concerne les bruitages,



Explorez tous les recoins.



Les rencontres ne manquent pas.



Les graphismes sont identiques à ceux des versions micro.

aucune musique n'accompagne l'action, mais n'oublions pas que la version testée n'est pas tout à fait terminée. L'action est uniquement ponctuée par les cris des combattants et le chant des grillons. Il convient enfin de préciser que les sauvegardes des versions micro sont remplacées par un système de codes.

Alain Hughes-Lacour

Valgaar

Valgaar, développé par Zeugma pour Ubisoft est un jeu où se mêlent action, aventure et stratégie.

Explorations de contrées sauvages et inconnues, raids sur des villages, combats navals, chasse, négocié, voilà de quoi vous tenir éveillé pendant quelques nuits !

Ce nouveau jeu d'Ubi, au titre évocateur, va vous faire revivre les péripéties d'une horde de Vikings. Vous y personnalisez un jeune et impétueux prince viking du nom de Jarl Valgaar. La sagesse de Valgaar commence par une sombre histoire. Notre jeune et bouillonnant prince tue un homme au cours d'un de ces innombrables duels auxquels se livrent régulièrement ses barbares aux nattes blondes. Quand il y a mort d'homme chez les Vikings, il y a sanction. Dans le cas de Valgaar, elle se traduit par un exil de trois mois. Bons bougres, vos pairs vous laissent un équipement initial assez conséquent.



Les combats navals (ST).

les méthodes susceptibles d'augmenter votre butin. En outre, le joueur doit constamment avoir un œil sur le moral des troupes, la route à suivre, l'état des stocks (vivres et armements). *Valgaar* est découpé en une série de dix missions de difficulté croissante. Au fur et à mesure qu'il progresse, le joueur est amené à explorer de vastes régions inconnues et à se lancer dans des campagnes militaires de plus en plus ardues. Les deux éléments importants du jeu sont la recherche d'informations, indispensable pour mener à bien les missions, et la gestion du négocier et des combats, qui peuvent se dérouler aussi bien sur terre que sur mer. Les affrontements navals vous opposent aux navires marchands ou à d'autres drakkars avec tirs de projectiles



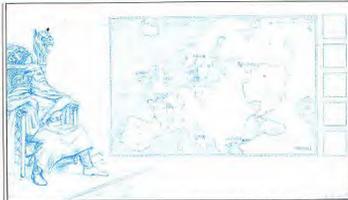
Plan de la région (Amiga).



Un fort à assiéger ! (Amiga).



Planche d'animation (Amiga).



L'animation des sprites est irréprochable (Amiga).

et accostages. Sur terre, vos hommes peuvent tendre des embuscades, partir à la chasse et assiéger des villes ou forts. A noter que, pendant ces séquences, le joueur peut contrôler hommes et navires de son armée.

En ce qui concerne le négocier, vous pouvez vous adonner au trafic d'esclaves, aux échanges de vivres ou de marchandises diverses, de guerriers et d'or. La version qui nous a été proposée ne montre que la séquence des combats navals. Grâce à une vue aérienne, à l'*Ultima*, vous dirigez vos navires (un à la fois). A vous d'utiliser à bon escient vos voiles et vos rameurs, sachant que c'est le vent qui vous donne essentiellement de la vitesse. Vous pouvez régler la puissance et la direction de vos tirs. Le succès d'un abordage dépend du nombre de guerriers que vous transportez. Vos adversaires ne sont évidemment pas passifs. Leurs tirs endommagent vos navires et tuent vos hommes. Mais avec un bon sens de



Raid sur un village (Amiga).



Exploration d'une région habitée.

Mastico, *Maupiti Island* et *Terris Cup*. Spécialiste de l'animation, Dominique Sablons nous a assuré que *Valgaar* sera sans reproche sur ce point avec, en prime, une ergonomie très poussée du système de jeu. Sortie prévue février/mars 1991 sur *Azari ST* et *Amiga*.

Dany Boudauck



MICROMANIA

TOP 15 DE NOEL

N° 1 des Mois	TITRE	Mois Partner
1	ROBOCOP 2 Ocas (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
2	TOTAL RECALL Ocas (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
3	LINE OF FIRE US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
4	GOLDEN AGE Virgin (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
5	LOTUS TURBO ESPRIT Greenline (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
6	SCI (Case HD 2) US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
7	ESWAT US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
8	PIZZIC Ocas (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
9	NAVY SEALS Ocas (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
10	STRIDER 2 US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
11	POWERMONGER E.A. (ST, Amiga)	NEW
12	TURTLES NINJA Microvult (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
13	SHADOW OF THE BEAST Proxima (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
14	TWIN SUZUKI Ocas (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
15	PANG Ocas (ST, Amiga, Amstrad)	NEW

TOP 5 DES COMPILATIONS

1	LES GUERRIERS NINJA Ocas (Amstrad, ST, Amiga)
2	THE STARS OF HOLLYWOOD Ocas (Amstrad, ST, Amiga)
3	SEGA ARCADE TURBO US Gold (Amstrad, ST, Amiga)
4	LE MONDE DES MEILLEURES Ocas (Amstrad, ST, Amiga)
5	LES CHEVALIERS US Gold (Amstrad, ST, Amiga)

Vente par correspondance
92.94.36.00
Depuis PARIS 16: 92.94.36.00
MINUTE !

3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

RRR La Défense
Tel. 47.73.53.23

MICROMANIA LES HALLES

Métro et RER Les Halles
Tel. 45.08.15.76

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tel. 42.56.04.13

Lemmings

Ce jeu d'action/réflexion est certainement le meilleur que Psygnosis nous offre. Simplicité va de pair avec génie et Lemmings le prouve d'une manière magistrale. Toute la rédaction, y compris Acidric Britzou, ne jure plus que par Lemmings!



des représentés par des icônes, le joueur peut ordonner à un ou plusieurs Lemmings de fouiller le sol, construire un pont, creuser un tunnel, stopper ses congénères, grimper un mur, utiliser un parachute, etc. Au début de chaque niveau, nos petits hommes aux cheveux verts tombent d'une trappe, à un certain rythme, et atterissent dans un décor parsemé d'éléments. A peine ont-ils touché le



qui vous est alloué pour terminer, ou le fait que l'utilisation de chaque commande est limitée selon les niveaux. A priori, Lemmings semble être un jeu facile à aborder mais on déchanté après quelques tenta-



Bloqué dans le jeu? Une solution: l'auto-destruction!

sol qu'ils se mettent à marcher (toujours de gauche à droite de l'écran). A vous de les aider à éviter tous les obstacles qui les empêchent de rejoindre la porte de sortie du niveau. Hormis la stupidité des Lemmings, d'autres éléments jouent contre vous comme, par exemple, le temps

tives! Chaque niveau a visiblement fait l'objet d'une mise au point très soignée afin de donner un maximum de fil à retordre au joueur. Les puzzles que proposent certains niveaux sont si ingénieux qu'on peut les qualifier de géniaux. Pour réussir un niveau, le joueur doit connaître la solution avant même d'entrer en action! Une mauvaise synchronisation des actions, un pont mal placé, une explosion mal calculée, un oubli aussi petit soit-il et c'est l'échec! Techniquement parlant, Lemmings est d'une dominance simplifiée. Les graphismes sont même assez grossiers. Et pourtant, le jeu est suffisamment intéressant pour que l'on passe outre.

Traditionnellement, il n'y a pas de jugement sur les produits présentés en avant-première, sauf s'il s'agit d'un grand jeu. Or, je pense pouvoir affirmer que Lemmings fait partie des grands titres tels que Populous, Tetris, Powermonger, Lode Runner et Pac Man. Sortie en janvier 1991 sur Amiga, Atari ST (label Psygnosis). Dany Boaluck

Je vous en avais déjà parlé dans les colonnes de la rubrique Previews (voir Tilt n° 83, page 22). Cette fois-ci, nous avons pu y jouer grâce à une prévision qui ne comporte malheureusement que huit niveaux sur les cent prévus dans la version finale. Je dis malheureusement car Lemmings est un de ces jeux qu'on ne peut plus lâcher après sa prise en main. Il suffit de le regarder pendant quelques minutes pour apprécier tout le génie de son concept.

La règle du jeu est d'une simplicité désarmante. Vous devez aider un groupe de petits êtres nommés Lemmings à survivre (rien à voir avec le rongeur du même nom).



Un superbe casse-tête (Amiga).



Votre temps est limité (Amiga).



Ouf! Enfin la porte de sortie!



Les Lemmings en action! (Amiga).

Au début de chaque niveau, le programme vous fixe le pourcentage de Lemmings que vous devez sauver afin d'accéder au niveau suivant. Le quotient intellectuel des Lemmings ne dépasse pas celui d'une souris! Sans votre aide, ils entrent la tête la première dans tous les pièges! Ils arrivent, tout de même, à revenir sur leurs pas quand ils rencontrent un obstacle. C'est l'unique action qu'ils peuvent exécuter sans votre intervention.

A l'aide d'une série de commandes



Construction d'un pont (Amiga).



Rien ne les arrête!

Courez vite chez Micromania, il y a plus de 100 000 logiciels et cartouches de jeux à des prix démentés



3615 MICROMANIA C'EST DÉMENT!

DES PRIX DÉMENTÉS... DES PRIX DÉMENTÉS...

NINJA REMIX ST et Amiga 249F 179F	KICK OFF 2 Amstrad Disc 179F 119F
WHEELS OF FIRE + Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdirt Amstrad Disc 249F 199F ST et Amiga 299F 199F	EDITION N° 1 + Silksworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing Amstrad Disc 249F 179F ST et Amiga 249F 179F

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Rotonde des Miroirs - RER La Défense
Tél. 47.73.53.23

NOUVEAU

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

Nouveau Rayon Gameboy en Libre Service

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle / Etoile
Métro George V. Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSMANN

64, Bd Hausmann - Espace Loisirs sous-sol - 75008 Paris
Métro Havre Caumartin - Tél. 42.82.58.36

PRINTEMPS VELIZY 2

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
Niveau 1 - Rayon Musique-Micro - Tél. 34.65.32.91

PRINTEMPS NATION

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

* Attention, stocks limités
Offre valable dans les magasins Micromania des Halles, Champs-Elysées et la Défense.

2450F



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD!
Venez tester* la nouvelle console portable **TURBO EXPRESS** et profitez immédiatement de la baisse de prix sur les logiciels **NEC : 299F**

LES HITS	LES NOUVEAUTES
Ninja Warrior 299F	Out Run 299F
Chase HQ 299F	Saint Dragon 299F
Shinobi 299F	Bomber Man 299F
New Zealand Story 299F	Zipang 299F
Rastan Saga 299F	Afterburner 2 299F
Master Hell 299F	Batman 299F
Vigilante 299F	Formation Soccer 299F
E.T. Rip the Battle 299F	Ninja Spirit 299F
World Court Tennis 299F	Operation Wolf 299F
Hot Explorer 299F	F 1 Circus 299F
Cyber Core 299F	Super Volleyball 299F
Strange Zone 299F	Klax 299F
Heavy Unit 299F	Final Blaster 299F
Son Son 2 299F	Devil Crash 299F
Ornyne 299F	W-Ring 299F
PC Kid 299F	MoMo Show 299F
Psycho Chaser 299F	Rabio Loop Special 299F
Image Fight 299F	Gomola Speed 299F
Bloody Wolf 299F	Super Star Soldier 299F
Download 299F	The Hard 299F

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au **92.94.36.00** - Livraison garantie par Colissimo

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06360 VALBONNE

T2	TITRES	PROX	NOM
			ADRESSE
			Code postal
			Tél
Participation aux frais de port et d'emballage (attention! Consoles : 50 F)		+ 20 F	
Précisez Cassettes <input type="checkbox"/> Disks <input type="checkbox"/> Cartouches <input type="checkbox"/> Total à payer =		F	
			DATE D'EXPIRATION - / - / Signature :

COMMANDEZ PAR MINITEL 3615 MICROMANIA

Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles, des Champs Elysées et de la Défense

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ le jeu **Altered Beast**
+ 1 manette de jeux

PRIX SPECIAL 1790 F



VERSION FRANCAISE OFFICIELLE garantie par le constructeur

AUTRES TITRES A VENIR :

- After burner 2 (Arcade) 389F
- Atomik Robokid (Arcade) 389F
- Baseball (Sim.) 369F
- Baseball (Sim.) 369F
- Baseball (Sim.) 369F
- Battle Squadron (Arcade) 389F
- Badkank (Arts Martiaux) 449F
- Burning Force (Arcade) 389F
- Columns (Reflection) 389F
- E. Swat (Arcade) 389F
- Ghostbusters (Action) 449F
- Hard Drivin (Course Auto) 389F
- Hell Fire (Arcade) 389F
- 1 Buster Boxing (Sim.) 389F
- Kix (Reflection) 389F
- Moonwalker (Arcade) 449F
- Populans (Strategie) 389F
- Road Blasters (Course Auto) 389F
- Shadow Blasters 389F
- Space Harrier 2 (Arcade) 369F
- Stormlord (Plateforme) 389F
- Strider (Arcade) 389F
- Super Thunderblade (Arcade) 369F
- Super Monaco GP (Course Ft.) 389F
- Sword of Sodan (Arcade) 449F
- Thunderforce 2 (Arcade) 369F
- Wrestler War (Catch) 389F
- Zans Golf (Arcade) 449F

ADAPTEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE 329F

CONTROL PAD MEGADRIVE 119F

ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 379F

TOP TO MEGADRIVE

- Benevo of Shinobi (Kung Fu) 369F
- Golden Axe (Arcade) 369F
- Golden Axe (Arcade) 369F
- Ghost n' Ghosts (Plateforme) 449F
- Mystic Defender (Arcade) 369F
- Rambo 3 (Action) 299F
- Alex Kidd (Plateforme) 299F
- Forgotten Worlds (Arcade) 369F
- World Cup Soccer 90 (Sim. Foot) 299F
- Super Hang On (Sim. Moto) 369F

LA LYNX, LA 1^{re} CONSOLE DE JEUX PORTABLE AVEC ECRAN COULEUR



LA CONSOLE LYNX 1250F

+ 4 JEUX
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)

AUTRES TITRES A VENIR :

- Road Blasters 275F
- Zarfoed Mercenary 275F
- Chip Challenge (Arcade) 275F
- Electroop (Arcade) 275F
- Gates of Zendoon 275F
- Gauntlet (Arcade) 275F
- Silme World (Arcade) 275F
- Kix (Reflection) 275F

TOP LYNX

- Blue Lightening (Arcade) 275F
- Chip Challenge (Arcade) 275F
- Electroop (Arcade) 275F
- Gates of Zendoon 275F
- Gauntlet (Arcade) 275F
- Silme World (Arcade) 275F
- Kix (Reflection) 275F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GENIAL ! Un nouveau magasin à la Défense - Les 4 Temps

LA CONSOLE GX 4000 990

+ 2 manettes de jeux + le jeu **Burning Rubber (Course Auto)**



TOP GX 4000

- Robofox 2 (Action) 295F
- Navy Seals (Action) 295F
- Pang (Arcade) 295F
- Shadow Warriors (Karate) 295F
- Batman (Action) 295F
- Operation Thunderbolt (Arcade) 295F
- Barbarian 2 (Combat à l'épée) 295F
- Fire and Forget 2 (Course Auto) 295F
- Tennis Cup (Simulation) 295F
- Kix (Reflection) 295F
- No Exit (Action) 295F
- Switchblade (Plateforme) 295F

AUTRES TITRES A VENIR :

- Chase HQ 2 (Course Auto) 295F
- Strider 2 (Arcade) 295F
- Plotting (Reflection) 295F
- Dick Tracy (Action) 295F
- Epyx World of Games (Sports) 295F
- Wild Streets (Kung fu) 295F
- Crazy Cars II (Course auto) 295F
- Tintin sur la Lune (Action) 295F
- L'espon qui n'aimez (Arcade) 295F
- Spiderman (Arcade) 295F
- Battle Command (Simul. Vol) 295F
- Badlands (Arcade) 295F
- Strunrunner (Arcade) 295F
- Copter 271 (Simul. Helico) 295F

LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ les écouteurs stéréo + le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy.

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES



NOUVEAUTES A VENIR

- Battle Juice (Arcade) 245F
- Bubble Ghost (Plateforme) 245F
- Chase HQ (Course Auto) 245F
- Chessmaster (Echecs) 245F
- Curtis Stranges Golf (Sim.) 245F
- Days of Thunder (Course Auto) 245F
- Dragon's Lair (Action) 245F
- F1 Race (Course Auto) 245F
- Ghost n' Goblins (Arcade) 245F
- Hunt for Red October (s/marin) 245F
- Jordan Vs Bird (Basketball) 245F
- Kid Nikki (Action) 245F
- Kung Fu Boy (Arts Martiaux) 245F
- Korridors (Reflection) 245F
- McDonalds (Action) 245F
- Monster Truck T. Terrain 4X4 245F
- Mr. Chin's Gormani (Action) 245F
- The Gromans (Arcade) 245F
- Robofox (Arcade) 245F
- R-Type (Arcade) 245F
- Shogun Force 245F
- Side Pocket (Billard) 245F
- Soccer Mania (football) 245F
- Super Chinese Land (Plateforme) 245F
- The Gromans (Arcade) 245F

TOP LES GAMEBOY

- Abonok Dragon (Arcade) 245F
- Teenage Mutant Turtle Ninja 245F
- Batman (Plateforme) 245F
- Spiderman (Arcade) 245F
- Who's better 2 (Arcade) 245F
- Vampire Killer/Castle Vania 245F
- Boulder Dash (Arcade) 245F
- Slate or Die (Skateboard) 245F
- Fortress of Fear (Action) 245F
- Paperboy (Arcade) 245F
- Dr Mario (Nouveau Titre) 245F
- Garpy's Quest (Plateforme) 245F
- Super MarioLand (Plateforme) 195F
- Tennis (Sim. tennis) 175F
- Nemesis (Shoot'em up) 245F
- Alice Way (Case Brigue) 175F
- Alter Burst (Action) 245F
- Amida 245F
- Alan Heiankyo (Plateforme) 245F
- Baseball (Sim. Baseball) 245F
- Baseball Kids (Sim. Baseball) 245F
- Battle Ping Pong (Sim.) 245F
- Beach Volley (Sim. volleyball) 245F
- Blodia (Reflection) 245F
- Boxing (Sim. Boxing) 245F
- Bugs Bunny (Arcade) 245F
- Barai Fighter (Arcade) 245F
- Card Games (Jeux de Cartes) 245F
- Destiny (Reflection) 245F
- Duck Tales (Arcade) 245F
- F 1 Boy (Course Auto) 245F
- Final Fantasy (Adventure) 245F
- Flappy (Reflection) 245F
- Flopip (Idet. Plotting) 245F
- Godzilla 245F

PROMOTION SPECIAL NOEL 145 F

- Asim. World (Arcade) 145F
- Cosmo Tank (Arcade) 145F
- Dead Heat Scramble (Course) 145F
- Pinball Party (Flipper) 145F
- Solar Striker (Shoot'em up) 145F
- Zoids (Arcade) 145F

GOLF (Simul.golf) 195F

- Hyper Golf (Arcade) (Plateforme) 195F
- Lock'n Chase (Type Pacman) 195F
- Lunar Lander (Arcade Space) 245F
- Master Karateka (Act./Combat) 195F
- Mickey Mouse (Plateforme) 195F
- Motocross Maniacs (Motocross) 245F
- Norristar Ken (Kung Fu) 245F
- Onihok (Reflection) 195F
- Palamedes (Reflection) 245F
- Penguin Land (Plateforme) 195F
- Pipe Dream (Reflection) 245F
- Pitman (Plateforme) 195F
- Popeye (Labyrinthe) 195F
- Puzzle Boy Kwix (Reflection) 195F
- Puzzle Road/Pardition 245F
- Puzzik (Reflection) 195F
- Billion (Reflection) 195F
- Ox (Reflection) 195F
- Quartz (Arcade/Reflection) 195F
- Ramta 1/2 (Arcade) 195F
- Revenge Gator (Flipper) 245F
- Road Star (Action) 245F
- Rupan Stars 245F
- Saki Dai Baken (Kung fu) 245F
- SD Wargame 195F
- SD Super 3 (Tableau) 195F
- Snoopy (Arcade) 175F
- Soccerboy (Sim. Football) 195F
- Sokoban - Bayle (Reflection) 195F
- Duck Tales (Arcade) 245F
- Space Invaders (Shoot'em up) 195F
- F 1 Boy (Course Auto) 245F
- Tasmania Story (Plateforme) 195F
- Volley Fire (Arcade) 195F
- Wars 245F
- World Bowling (Sim.bowling) 245F

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

La boutique du Gameboy

LIGHT BOY 275 F
Agrandir l'image et voir permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAMEBOY 199F
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.

BOITIER NEXOT 199F
En matière plastique rigide, pour porter en bombonnière votre Gameboy, le casque vidéo et le câble de liaison.

GAMELIGHT 145 F
Eclairer l'écran de votre Gameboy



OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA CONSOLE + 3 JEUX 990 F

Double Dragon, Tetris, Super MarioLand

+ les écouteurs stéréo + le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy.



Achetez ces 4 Hits et recevez GRATUITEMENT la sacoch MICROMANIA d'une valeur de 199 F

980 F les 4 jeux et la sacoch

OFFRE EXCLUSIVE CARTOUCHES

- Double Dragon
- Tetris
- Super MarioLand
- Paperboy
- Spiderman
- Turtle Ninja
- Batman

Possibilité de changer de jeux avec d'autres titres à 245 F, offre limitée aux stocks disponibles



MICROMANIA publie le 1^{er} catalogue des jeux sur GAMEBOY

Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

POUR COMMANDER 92.94.36.00

depuis Paris composer le **16.92.94.36.00**

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1^{re} page. A envoyer à MICROMANIA, BP 114 06560 VALBONNE

LES NOUVEAUX SONTS D'ABORD CHEZ MICROMANIA LES NOUVEAUX SONTS D'ABORD CHEZ MICROMANIA

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

POWER CRASH 299F
+Out Run
+Thunderblade
+Forgotten Worlds
+Strider
+Last Duel

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètres Haies, Lanceur du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobblebig, plongeon de haut vol, sé de vitesse.

PC GOLD HIT 2 299F
+ E Motion + Indiana Jones Action
+ Moonwalkers + Heavy Metal

EDITION SPECIALE

INDY ADVENTURE + ZAC MAC CRACKEN 299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 10 PC COMPATIBLES

OPERATION STEALTH 299F
MURDER 249F
NIGHTBREED (Avent.) 249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS LA FENÊTRE 299F
ITALY 90 299F
INFESTATION 299F
FIRE AND FORGET 2 299F
MIDWINTER 299F
SILENT SERVICE 2 299F
STORMWOLF 299F

COMPILATIONS

LES GUERRIERS NINJA 275F
+ Shobdo + Double Dragon 2 + Ninja Warriors

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
+ Batman The Movie + Indiana Jones Action + RoboCop + Ghostbuster 2

LES CHEVALIERS 249F
+ The Strip + Dynasty Action + Strider + Ghoul's Ghost

SEGA ARCADE TURBO 199F
+ Turbo Out Run + Crackdown + Super WonderBoy + Thunderblade

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètres haies, lanceur du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobblebig, plongeon de haut vol, sé de vitesse.

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island + Super Wonderboy + Bubble Bobble

LES JUSTICIERS N°2 249F
+ Ghostbuster 2 + Cabal + Operation Thunderbolt

INDY ADVENTURE + ZAC MAC CRACKEN 299F
+ Indiana Jones Action + The Strider + Forgotten Worlds + Vigilante

EDITION N°1 249F 199F
+ Silverman + Double Dragon 2 + Xenon + Gemini Wing

WHEELS OF FIRE 299F 199F
+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BARO'S TALE 3 299F
BETRAYAL 349F
COVERT ACTION 399F
CRIME WAVE 299F
DICK TRACY 249F
EPIC 249F
F29 RETALIATOR 299F
GOLD OF THE AZTECS 299F
IT CAME FROM BOULDER KING QUEST V 349F
LEGEND OF E. BOSSERT 299F
LEMMINGS 249F
MEAN STREETS 249F
NARC 299F
OPERATION STEALTH (255 COULEURS) 299F
PANG 299F
SIMEARTH 299F
SLIDERS 249F
SPACE QUEST IV 399F
UMS 2 349F
VXINE 249F
Z-OUT 249F

MANETTE KONIX 195F
MANETTE KONIX 295F
CARTE 295F
QUICKBOY MS 295F
10 DISO 514 F.D. 49F

EDITION SPECIALE

INDY ADVENTURE + ZAC MAC CRACKEN 299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 20 AMIGA

LOTUS TURBO ESPRIT 249F
AWESOME 949F
SHADOW OF THE BEAST 2 349F
SECRET AGENT 249F
SHADOW WARRIORS 249F
GOLDEN AKE 249F
OPERATION STEALTH 249F
COMPACT DISC 299F
GOLD OF THE AZTECS 249F
PLOTING 249F
NIGHT BREED (ACTION) 249F
F29 RETALIATOR 249F
LOST PATROL 249F
LEGEND OF FAERGHAIL 299F
CADAVER 249F
NITRO 249F
MIDNIGHT RESISTANCE 249F
F19 STEALTH FIGHTER 299F
INDY 500 249F
VMOODO NIGHTMARE 249F

I on de garantie sur tous les logiciels *à parêtre*

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NINJA REMIX *ST et Amiga 249F - 179F*
WHEELS OF FIRE *ST et Amiga 299F - 199F*
EDITION N°1 *ST et Amiga 249F - 179F*

AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre 299F
Advanced Destroyer simul. 299F
BATTLE COMMAND 299F
BATTLESTORM 269F
CAPTIVE 299F
CHOCOCOCKTEL 299F
FALCON X 30 349F
IMPERIUM 299F
LA BANDE A PISCOU 249F
LE CRIME NE PAIE PAS 299F
LORDS OF THE RINGS 249F
MASTERBLAZER 249F
MIG FULCRUM 399F
MONKEY ISLAND 299F
MUDS 249F
MURDERS IN SPACE 249F
MYSTICAL 249F
NIGHTBREED ACTION 299F
NIGHTBREED JEU ROLE 299F
NIGHT SHIRT 299F
OPERATION HARRIER 2 249F
RICK DANGEROUS 2 249F
SECRET WARRIORS 249F
STUN RUNNER 299F
SUPER OFF ROAD RACER 249F
SUPREMACY 299F
SWAP 249F
TEEN AGE MUTANT TURT. 299F

BATTLE CHESS 2 299F
BLADE WARRIOR 249F
BUDDON 249F
COLLOSSUS CHESS X 249F
DE LUXE PAINT FRANCS 985F
F19 STEALTH FIGHTER 385F
FLIGHT OF THE INTRUDER 349F
INDY 500 249F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND 249F
BETRAYAL 249F
THE KID 249F
CELIGA CAT RALLY 249F
CRIME WAVE 249F
DICK TRACY 249F
E=SWAT 249F
EPIC 249F
LEGEND OF BOULDER 249F
LEMMINGS 249F
LINE OF FIRE 249F
MEAN STREETS 249F
MURDER 249F
NARC 249F
NAVY SEALS 249F
NIGHTBREED (ROLE) 249F
NIGHT BREED (AVENT.) 249F
OBITU 249F
PANG 249F
OPERATION HARRIER 299F
PUZZNIK 249F
ROBOCOP 2 249F
SOL (CHOC HQ 2) 249F
STRIDER 2 249F
TEAM SUZUKI 249F
TOKI 249F
TOTAL RECALL 249F
VXINE 249F

I on de garantie sur tous les logiciels *à parêtre*

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NINJA REMIX *ST et Amiga 249F - 179F*
WHEELS OF FIRE *ST et Amiga 299F - 199F*
EDITION N°1 *ST et Amiga 249F - 179F*

GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Defense - Les 4 Temps



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92.94.36.00

AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre 299F
Advanced Destroyer simul. 299F
ALCATRAZ 249F
ALPHA WAVES MENTAL 249F
AMAZING SHERMAN 269F
AMNIONS 199F
AQUAVENTURA 249F
ARMORIGERBON 249F
BAD LANDS 249F
BARBARIA 2 (PSYGN) 249F
BATTLE STORM 269F
BETRAYAL 249F
CARTHAGE 249F
CHAOS STRIKES BACK 249F
COLGAR FORCE 249F
CUTUPOO 249F
EMPIRECOCKTEL 249F
FLIGHT OF INTRUDER 299F
GOLDEN AKE 249F
HARD DRIVIN 2 249F
JUDGE DREDD 199F
KILLING CLON 249F

ENSEMBLE DU CATALOGUE

686 ATTACK SUB 249F
APPRENTICE 299F
BATTLE OF BRITAIN 299F
BUDDON 249F
CAPTIVE 299F
CHOC YEAGER 20 249F
DE LUXE PAINT (FR) 249F
EMPIRE 2 249F
FINAL BATTLE 249F
FIRE AND FORGET 2 249F
IMPERIUM 249F
INTEC-SOCCER CHALL. 199F
ITALY 90 (LES CHAMP) 199F
SUPREMACY 299F
IVANHOE 249F
KICK OFF 2 249F
KILLING GAME SHOW 249F
MAGIC FLAY 249F
MAUPTILAND 299F

ATARI ST/STE

LES CHEVALIERS 249F
STRIDER
+ GHOU'S GHOST
+ DYNASTY WARRIORS
BLACK TIGER **NOUVEAU**

SEGA ARCADE TURBO 199F
TURBO OUT RUN
CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ THUNDERBLADE

LES ADVENTURIERS
+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Forgotten Worlds
+ Vigilante

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND 249F
BETRAYAL 249F
THE KID 249F
CELIGA CAT RALLY 249F
CRIME WAVE 249F
DICK TRACY 249F
E=SWAT 249F
EPIC 249F
FLIGHT OF INTRUDER 299F
GEISHA 279F
HARD DRIVIN 2 249F
MIG FULCRUM 399F
JUDGE DREDD 249F
KILLING GAME SHOW 249F
LA BANDE A PISCOU 249F
LE CRIME NE PAIE PAS 299F
LOST PATROL 249F
MASTER BLAZER 249F
MATRIX MARAUDERS 249F
MIG FULCRUM 349F
MONKEY ISLANDS 249F
MURDERS IN SPACE 249F
MYSTICAL 249F
NIGHTBREED (LIEU / ROLE) 249F
NIGHTSHIRT 249F
NINJA TURTLES 249F
OBITU 249F
OPERATION HARRIER 249F
STRATON DRAGON 249F
SIMULCRA 249F

LA CONSOLE 749 F

+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux
+ la câble péritel

Console Sega + le pist. 1049F
Pistolel Sega 269F
Control Stick Sega 139F
Câble Fire Sega 299F
Manette Super Gun 145F
Lunettes 3D 309F
Master Quick Joy Adaptateur Master System/Megadrive 329F
Control Pad Sega 99F

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
BATTLE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

WHEELS OF FIRE 299F 199F
+ Chase HQ
+ Turbo Out Run
+ Super Wonderboy
+ Powerdrift

LES JUSTICIERS 2 249F
+ Ghostbuster 2
+ Cabal
+ Operation Thunderbolt

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètres haies, lanceur de marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobblebig, plongeon de haut vol, sé de vitesse.

AUTRES NOUVEAUTES

Art de la Guerre 299F
Advanced Destroyer simul. 299F
AMAZING SPIDERMAN 269F
APPRENTICE 299F
ARKOIR-GEDDON 249F
BAD LANDS 249F
BATTLESTORM 249F
CARTHAGE 249F
COUGAR FORCE 269F
CUTUPOO 249F
Die 299F
FLIGHT OF INTRUDER 299F
GEISHA 279F
HARD DRIVIN 2 249F
MIG FULCRUM 399F
JUDGE DREDD 249F
KILLING GAME SHOW 249F
LA BANDE A PISCOU 249F
LE CRIME NE PAIE PAS 299F
LOST PATROL 249F
MASTER BLAZER 249F
MATRIX MARAUDERS 249F
MIG FULCRUM 349F
MONKEY ISLANDS 249F
MURDERS IN SPACE 249F
MYSTICAL 249F
NIGHTBREED (LIEU / ROLE) 249F
NIGHTSHIRT 249F
NINJA TURTLES 249F
OBITU 249F
OPERATION HARRIER 249F
STRATON DRAGON 249F
SIMULCRA 249F

LES GUERRIERS NINJA 275F
NOUVEAU
SHINOBIO
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ Super Wonderboy
+ (Dynomite Duo, Bubble Bobble)

LES JUSTICIERS 249F
+ Dragon Ninja
+ RoboCop
+ Rambo 3

EDITION SPECIALE

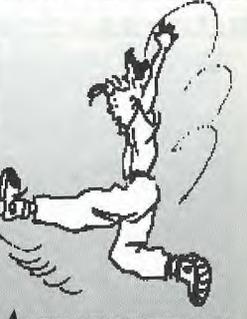
INDY ADVENTURE + ZAC MAC CRACKEN 299F
Texte à l'écran et manuel en français

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

SPELLR 2 249F
STUNRUNNER 249F
SUPER OFF ROAD RACER 249F
SWAP 249F
SWIFT 249F
UMS 2 299F
WOLF PACK 249F
Z-OUT 249F

TOP 20 ATARI ST/STE

LOTUS TURBO ESPRIT 249F
FLIGHT OF INTRUDER 299F
SHADOW OF BEAST 199F
SECRET AGENT 249F
SHADOW WARRIORS 249F
GOLD OF THE AZTECS 249F
NIGHT BREED (AVENT.) 249F
NIGHT BREED ACTION 249F
PLOTING 249F
LEGEND OF FAERGHAIL 299F
EXPLORE 3 249F
FINAL BATTLE 249F
IMPERIUM 249F
INTERNAT. 2 349F
M TANK PLATOON 249F
ITALY WOLLES CHAMPIONS 199F
IVANHOE 199F
VENUS 199F
KICK OFF 2 249F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA
UNE GAMEBOY A GAGNER
CHAQUE SEMAINE

ANARCHY 199F
BACK TO THE FUTURE 2 249F
BATTLE OF BRITAIN 299F
BESS JANE SEYMOUR 249F
CAPTIVE 249F
CHOC YEAGER 20 249F
DE LUXE PAINT FRANCS 985F
DUNGEON MASTER+CHAOS 299F
EXPLORE 3 249F
FINAL BATTLE 249F
IMPERIUM 249F
INTERNAT. 2 349F
M TANK PLATOON 249F
ITALY WOLLES CHAMPIONS 199F
IVANHOE 199F
VENUS 199F
KICK OFF 2 249F

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NINJA REMIX *ST et Amiga 249F - 179F*
WHEELS OF FIRE *ST et Amiga 299F - 199F*
EDITION N°1 *ST et Amiga 249F - 179F*

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM



TOP 15 SEGA

Golden Axe 325F
Double Dragon 325F
Rastan Saga 295F
Alien Breed 325F
Wonderboy M.L. 295F
Fire and Forget 2 325F
Base HQ 325F
Balle Out Run 325F
Ghostbusters 2 295F
Impossible Mission 2 325F
Indiana Jones (Action) 325F
Paperboy 325F
Super Gun 325F
Tennis Ace 325F
Cloud Master 295F

Alex Kidd in Shobno World 325F
Alien Syndrome 295F
Alex Kidd Lost Star 295F
Alex Kidd H.T.V. 255F
Alicia Powergate 295F
American Baseball 295F
American Pro Football 295F
Assault City 325F
Basketball Nightmare 295F
California Games 295F
Captain Silver 295F
Choplifter 285F
Dynamite Duo 255F
Fantastic Zone 2 295F

TOP 15 SEGA (suite)

Golden Axe 325F
Double Dragon 325F
Rastan Saga 295F
Alien Breed 325F
Wonderboy M.L. 295F
Fire and Forget 2 325F
Base HQ 325F
Balle Out Run 325F
Ghostbusters 2 295F
Impossible Mission 2 325F
Indiana Jones (Action) 325F
Paperboy 325F
Super Gun 325F
Tennis Ace 325F
Cloud Master 295F

GoGo Mania 295F
Gobball 325F
Greas 285F
Lord on the World 315F
M. T. R. 315F
Psycho Fox 325F
R Type 295F
Space Harrier 295F
Wonderboy 3 285F
World Soccer 285F
Zaxxon 3D 315F
Zillion 2 285F

POUR COMMANDER :

92.94.36.00

depuis Paris composer le
16.92.94.36.00

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1^{re} page à adresser à MICROMANIA BP 114 - 06560 VALBONNE

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

Des compilations GEANTES

- | | | |
|---|---|--|
| LES GUERRIERS NINJA
149/199 F
+ SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS | LES STARS DE HOLLYWOOD
149/229 F
+ STRIDER
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOPO
+ GHOSTBUSTERS 2 | LES CHEVALIERS
149/199 F
+ GHOUL'S GHOST
+ DYNASTY WARS
+ KING TIGER
+ LED STORM (GRATUIT) |
|---|---|--|

- | | |
|--|--|
| LA COLLECTION N° 2
175/249 F
+ DRAGON NINJA
+ OCEAN BEACH VOLLEY
+ WEC LE MANS
+ BUBBLE BOBBLE | LE MONDE DES MERVEILLES
149/199 F
+ NEW ZEALAND STORY
+ BANSKY DRAGON
+ SUPER WONDERBOY |
|--|--|

- | | |
|--|--|
| SEGA ARCADE TURBO
149/199 F
+ TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ THUNDERBLADE | 10 JEUX SPECTACULAIRES
149/199 F
+ IMPOSSAMOLE
+ E MOTION
+ HOT SHOT
+ SKATE CRAZY
+ FOOTBALLER OF THE YEAR 2 |
|--|--|

- | | | |
|--|---|---|
| LES JUSTICIERS N°2
149/199 F
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT | LES ADVENTURIERS
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ YOGI BANTE
+ FORGOTTEN WORLDS | DOUBLE ACTION
149/199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSTBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYMP. |
|--|---|---|

- | | |
|---|---|
| LES JUSTICIERS
145/195 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOPO
+ RAMBO 3 | LA COLLECTION
175/245 F
Les 15 logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad Arkanoïd, Batman, Streets, Green Beret, Crazy Cars... |
|---|---|

- OFFRES SPECIALES MICROMANIA**
- KICK OFF 2** Amstrad Disc 179F - 119 F
WHEELS OF FIRE Amstrad Disc 249F - 199 F
EDITION N°1 Amstrad Disc 249F - 179 F

- | | |
|--|---|
| PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA | |
| Les 100% A d'Or
59/99F
+ Operation Wolf
+ AlterBurner
+ R Titey + Titan
+ 1 autocollant inédit
+ 1 poster de Miss X | Les Vainqueurs
99/99F
+ Forgotten World
+ Thunderblade
+ Tiger Road
+ Last Duel
+ Blastroids |

- SUPER PROMOTION MANNETTES ET CABLES**
- | | | | |
|--------------------------|-------|--|-------|
| Mannette US GOLD | 109 F | CORDON pour branchement (plus une manette digitale GRATUITE) | 49 F |
| Mannette NAVIGATOR | 149 F | Câble Magnéto AMST. | 49 F |
| Megabobster à Microchips | 79 F | Câble d'extension pour Joystick | 49 F |
| PRO 5000 F | 129 F | Câble de RECHARGEMENT 49 F | |
| CHEETAH MACH1 | 129 F | MOUSSE DE PROTECTION | |
| CHEETAH 125+ | 85 F | Housse CPC 464 COUL | 89 F |
| QUICKJOY JUNIOR | 49 F | Housse CPC 464 MONO | 89 F |
| QUICKJOY JUNIOR STICK | 69 F | Housse CPC 6128 COUL | 89 F |
| QUICKJOY 2 PILOT | 79 F | Housse CPC 6128 MONO | 89 F |
| QUICKJOY V JET FIGHTER | 149 F | DISQUETTES VERGES | |
| QUICKJOY V SUPERBOARD | 199 F | 4 Cassettes vidéos | 29 F |
| QUICKJOY INFRA ROUGE | 399 F | 4 Disquettes vidéos | 99 F |
| QUICKJOY MS PC COMP. | 199 F | 10 Disquettes vidéos | 195 F |

* Ces compilations sont compatibles avec le 6128+



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Défense - Les 4 Temps

- 12 JEUX FANTASTIQUES**
149/199 F
- | | |
|------------------|-------------------------|
| + STORMLORD | + GARY LINEKER HOT SHOT |
| + SUPER SCRAMBLE | + ARCADE FOOTBALL |
| + SKATE CRAZY | + TECHNOCO |
| + NIGHT RAIDER | + MOTOR MASSACRE |
| + ARTURA | + MARAUDER |
| + DARK FUSION | + H.A.T.E. |

- | | | |
|--|--|--|
| LES MAITRES NINJA
129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+ LAST NINJA 2 | NRJ
159/249 F
+ NORTH AND SOUTH
+ TINTIN SUR LA LUNE
+ FIRE AND FORGET
+ TENAGEE QUEEN
+ HOSTAGES | ONE, TWO
ND/249 F
+ Fire and Forget
+ Crazy Cars 2
+ Barbarian 2
+ One |
|--|--|--|

GENIAL !! MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à la Défense

GENIAL !
La montre jeu vidéo à cristaux liquides
149 F ou GRATUIT

pour toute commande d'au moins 450 F de logiciels sur Amstrad.
Jeux disponibles : (Course Auto, Tennis, Foot...)

AMSTRAD 464/6128

- | | | | |
|------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------|
| NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER | AUTRES NOUVEAUTES | BLOODWYCH
99/149F | DRAGON'S SO FLAME
149/199F |
| CELICA GT4 RALLY 109/149F | Art de la Gouverner ND/249F | INTERNAL 3D TENNIS 99/149F | KICK OFF 2 139/199F |
| DICK TRACY 145/195F | Advanced Destroyer simul. 169/239F | LA SECTIONNEUR ND/179F | LE MANOIR DE MORT ND/199F |
| ESWAT 109/159F | 149/199F | NEW YORK WARRIORS 99/149F | OCEAN BEACH VOLLEY 99/149F |
| LINE OF FIRE 109/149F | AMAZING SPIDERMAN 140/180F | PRINCE OF PERSIA 149/199F | PANZA KICK BOXING 199/249F |
| LOTUS TURBO ESPRIT 109/149F | APPRENTICE 99/149F | SHERMAN M4 ND/259F | SIM CITY 149/199F |
| NARCO 109/159F | ADIDAS GOLF, SOCCER 129/179F | STUNT CAR 99/149F | TARGHIAN ND/199F |
| PUEZZIK 109/159F | BAD LANDS 99/149F | TENNIS CUP 169/199F | TEENAGE QUEEN 99/229F |
| SECRET AGENT STRIDER 2 109/159F | DRAGON BREED 99/149F | THE BREAK 99/149F | THE MACHINE 99/149F |
| SUPER CARS 109/149F | GRAND FRIX CIRCUIT 99/149F | WILD STREETS 139/179F | |
| NINJA TURTLES 109/159F | JUDGE DREDD 99/149F | | |
| TOTAL RECALL 109/159F | L'ESPION QUI M'AIMAIT 99/149F | | |
| UN SQUADRON 109/159F | MYSTICAL 149/199F | | |
| | METAL MASTERS 149/199F | | |
| | NIGHT BREED (ACTION) 109/159F | | |
| | NIGHTBRED (JEU ROLE) 109/159F | | |
| | NIGHTSHIFT 109/159F | | |
| | NORTH AND SOUTH 149/199F | | |
| | OUTBOARD 149/199F | | |
| | PLAYER MANAGER 139/179F | | |
| | NAGA ND/199F | | |
| | SDAW ND/149F | | |
| | SLIDERS ND/199F | | |
| | STUN RUNNER 99/239F | | |
| | SWAP ND/199F | | |
| | ULTIMATE GOLF 149/179F | | |
| | WELLTRIS 149/199F | | |
| | WORLD CHAMP. SOCCER 99/239F | | |

- TOP 10 AMSTRAD**
- | | | | | | | | | | |
|------------------------------|---------------------|-------------------------|-------------------------------|------------------|-----------------------------|----------------------|-------------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| SHADOW OF THE BEAST 129/159F | SHADOW AXE 109/149F | SHADOW WARRIORS 99/149F | SUPER OFF ROAD RACER 109/149F | TURRICAN 99/149F | MIDNIGHT RESISTANCE 99/149F | SNOW STRIKE 109/149F | ITALY SOLES CHAMPIONS 99/149F | BACK TO THE FUTURE 2 109/149F | RICK DANGEROUS 2 99/149F |
|------------------------------|---------------------|-------------------------|-------------------------------|------------------|-----------------------------|----------------------|-------------------------------|-------------------------------|--------------------------|
- 3615 MICROMANIA - Toutes les descriptions détaillées de jeux et une Gameboy à gagner chaque semaine**

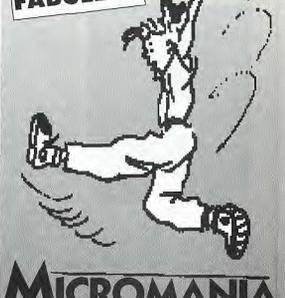
Cartouches pour l'Amstrad 6128 + 464 + et la console Amstrad GX 4000

- TITRES A VENIR :**
- | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|------------------------|---------------------------|--------------------------|-----------------------------------|-----------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------|------------------------|--------------------|----------------------------------|------------------------|----------------------|--------------------------------|
| Chase HQ 2 (Course Auto) 295F | Smiler 2 (Arcade) 295F | Plotting (Reflexion) 295F | Dick Tracy (Action) 295F | Epyx World of Games (Sports) 295F | Wild Streets (Kung fu) 295F | Crazy Cars II (Course auto) 295F | Tintin sur la Lune (Action) 295F | L'Espion qui m'aimait (Arcade) 295F | SpideMan (Arcade) 295F | Toki (Arcade) 295F | Battle Command (Simul. Vol) 295F | Badlands (Arcade) 295F | Summit (Arcade) 295F | Copter 271 (Simul Helico) 295F |
|-------------------------------|------------------------|---------------------------|--------------------------|-----------------------------------|-----------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------|------------------------|--------------------|----------------------------------|------------------------|----------------------|--------------------------------|
- TOP GX 4000**
- | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------|-------------------------------|----------------------|----------------------------|------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------|----------------------|-----------------------|-------------------------------|
| Robocoop 2 (Action) 295F | Navy Seals (Action) 295F | Pang (Arcade) 295F | Shadow Warriors (Karate) 295F | Batman (Action) 295F | Operation Thunderbolt 295F | Barbarian 1 (Combat à l'épée) 295F | Fire and Forget 2 (Course Auto) 295F | Tennis Cup (Simulation) 295F | Ris (Reflexion) 295F | No Exit (Action) 295F | Switchblade (Plateforme) 295F |
|--------------------------|--------------------------|--------------------|-------------------------------|----------------------|----------------------------|------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------|----------------------|-----------------------|-------------------------------|

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F
Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réalisés dans une collection exceptionnelle.

- | | | |
|--|---|--|
| N°1 Arkanoïd 1 + Arkanoïd 2 (Casse Brique) | N°9 Pleatoon + Predator (Action) | N°17 Matchday 2 (Foot) + Predator Master (Foot-Basket) |
| N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Lezythral) | N°10 Crazy Cars + Supersprint (Arcade) | N°18 Wonderboy + Wizardball (Arcade) |
| N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto) | N°11 Bubble Dabble + Flying Shark (Arcade) | N°19 Quarter + Rampage (Arcade) |
| N°4 Enduro Race + Super Hang On (Course moto) | N°12 Ace of Aces + Inflator (Sim. de vol) | N°20 Hysports + Track'n Field (Sports) |
| N°5 Intern Karate + The Ar Kung Fu (Karaté) | N°13 Renegade + Target Renegade (Combat de rue) | N°21 Thunderblade + 1943 (NOUVEAU) |
| N°6 Gryzor + Green Beret (Action) | N°14 Top Gun + Slip Fight (Action) | N°22 Road Runner + Metacross (NOUVEAU) |
| N°7 California Games + Winter Games (Simul. Sport) | N°15 Rolling Thunder + B.Y.R.D. (Action) | N°23 Nemesis + B.Y.R.D. (NOUVEAU) |
| N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue) | N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport) | N°24 Afterburner + Starwars (NOUVEAU) |

DES HITS FABULEUX



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Défense - Les 4 Temps

LA CONSOLE GX 4000 990 F
+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)

NOUVEAU

Manette Speedking 99 F

Manette Quickjoy 3 Super Charger 99 F

POUR COMMANDER
92.94.36.00
depuis Paris composer le
16.92.94.36.00

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1^{re} page
A envoyer à MICROMANIA, BP 114
06560 VALBONNE



La Super Famicom (pour Family Computer ou ordinateur familial), appelé également Super Synergy, est sortie dans l'empire du Soleil-Levant le 20 novembre dernier pour la somme modeste de 25.000 yens TTC (c'est-à-dire 975 F environ). En effet, Nintendo, le géant nippon, se lance dans la bataille de la console 16 bits. Le marché visé est formidable: il s'agit du renouvellement des 8 bits existantes tant au Japon qu'aux Etats-Unis où la marque est leader sur ce créneau.

Cette machine paraît remporter dès à présent un succès majeur auprès du public japonais. Pour la petite histoire, la machine, dont la sortie officielle était prévue pour le 21 novembre, a été en fait avancée d'un jour. Le lendemain, on ne pouvait plus trouver une console à Tokyo!

300.000 machines seulement ont été proposées alors que la demande dépassait le triple de ce chiffre. Actuellement, les listes de réservation que les vendeurs du Japon sont telles qu'une Super Famicom commandée la semaine de sa sortie ne sera livrée qu'au mois de février!

De même, les éditeurs ont accueilli très favorablement l'arrivée de cette nouvelle console. Parmi la quarantaine qui a actuellement passé un contrat avec Nintendo figurent des sociétés comme Koei, CBS Sony Group, Konami... Certaines produisent même des logiciels pour des appareils concurrents comme Hudson Soft, Taito, CapCom, SNK...

Ce succès s'explique par les qualités techniques de cette console. Pour ce qui est du domaine du son, elle dispose d'un sampler DSP stéréo. Les graphismes ne sont pas en reste. La palette comprend 32.768 couleurs. Les scrollings, câblés (c'est-à-dire gé-

rés de façon hard par un processeur spécialisé), peuvent s'effectuer sur quatre plans indépendants. En outre, les différents circuits dédiés de la Super Famicom utilisent un accès direct à la mémoire (Direct Memory Access). Les jeux annoncés sont particulièrement nombreux et séduisants. Leurs prix, tout au moins, autour de 250 F.

F-Zero (Nintendo): avec Super Mario Bros, il s'agit d'un des deux jeux disponibles dès la sortie de la machine. Le joueur incarne l'un des héros de l'engin futuriste. Il affronte des concurrents sur des parcours situés sur neuf planètes différentes. Le jeu est stupéfiant de rapidité.

Super Mario World (Nintendo): 512 ko + 16 k). Mario a atteint cette fois-ci dans la plaine des dinosaures. Il doit secourir la princesse Peach qui vient d'être enlevée par l'horrible roi Koopa.

Bombuzal (Kemuko): 512 ko): ce jeu de stratégie n'est plus à présenter. Mirrosoft a vendu la licence de la version Super Famicom à la société Kemuko. En vente le 1^{er} décembre.

Populous (Imagineer Co): 512 ko + 64 k): le jeu de Bullfrog est un classique. En vente le 16 décembre.

Actraisers (Enix): 768 ko + 64 k): dans ce jeu d'arcade, superbement réalisé, le diable-Roi vient d'enlever votre conjoint. A vous de lui faire comprendre que ce n'est pas une chose qui se fait entre gentlemen! Deux modes sont proposés: le mode action et le mode stratégie. Les décors sont très platement parti de l'extraordinaire palette de couleurs de la Super Famicom. Sortie prévue le 16 décembre.

Pilotings (Nintendo): 512 ko): vous avez toujours rêvé de voler librement dans le ciel? Ce simulateur de vol vous permet de prendre les commandes d'engins aussi différents qu'un hélicoptère, un deltaplane, un jet pack, un parachute ou encore un biplan de la Première Guerre mondiale. Outre la variété des simulations qu'il propose, ce jeu est intéressant par son utilisation intensive des coprocesseurs spécialisés de déformations et de zoom des sprites, assurant des animations 3D de grande qualité. Disponible le 21 décembre.

Gradius III (Konami): 512 ko): shoot-them-up classique, c'est le



Super Mario Bros, un des premiers jeux sur Super Famicom.



Arthur's Quest, un jeu d'arcade magnifique.



Actraisers, un superbe jeu d'action.



F-Zero, une course futuriste.



Populous sur Super Famicom.



Final Fight: d'excellents graphismes!



Super R-Type et ses décors fouillis.

premier jeu du style Defender sur cette console. Couleurs chatoyantes et animation impeccable pour ce jeu en vente le 21 décembre.

Final Fight (CapCom): 1 Mo): l'adaptation a été réalisée par la société CapCom, créatrice du jeu d'arcade, gage de la réussite de cette conversion. Certainement l'un des meilleurs jeux sur cette console. Il sera dans le commerce à partir du 21 décembre. Prix D.

SD Hero Battle II (Banpresto): 768 ko): jeu d'arcade dans lequel Hiro et ses compagnons-robots affrontent diverses entités cybernétiques dans un monde étrange. Disponible le 1^{er} janvier.

Janbo (Horuiri Wa): sera vendu à partir de janvier.

Distant Augusta (T & E Soft): 1 Mo + 64 k): cette simulation de golf offre une vision en 3D qui évolue au fur et à mesure de la progression du joueur sur les parcours. Disponibilité: mars 1991.

Gadulin (Seta): 1 Mo): jeu de rôle aux graphismes somptueux, Gadulin ressemble un peu à la série des Ultima. Une bonne connaissance du japonais est indispensable. Le jeu sera disponible en février 1991.

Hole in one (HAL Laboratory): 1 Mo): c'est la deuxième simulation de golf annoncée sur la Super Famicom. Graphismes sympathiques et vues en 3D. En vente en janvier 1991.

Ultra Man (Bandai): 512 ko): Ultraman, héros japonais à la Bioman, affronte divers monstres à l'apparence reptilienne. Un jeu ferme et sans grand intérêt. Disponible en avril.

Big Run (Jaleco) (1 Mo): dans cette course en 3D, vous allez affronter les concurrents du rallye Paris Dakar. Par rapport à la version arcade, une option de simulation, Direction Team, a été rajoutée. Le jeu sera vendu en mars 1991.

La Légende de Zelda (Nintendo): Fantasy (K Kallucha), **Sherazade II** (Kallucha Brain), **Popper** (Sandeshis), **Sim City** (Nintendo), **Drakkhen** (Kemuko), **Livre d'Ys III** (Tonka House), **Jelly Bean** (CBS Sony).

Nintendo prévoit pour l'avenir de commercialiser un système de communication, NetWork, qui permettra à plusieurs joueurs de partager une même partie à travers le réseau téléphonique. Le CD-ROM fera son apparition sur cette console. Il devrait permettre de lire des CD aussi bien que le nouveau standard, CD + G. On pourra utiliser jusqu'à cinq jeux sur CD ou bien écouter des morceaux sur cinq CD audio différents.

Enfin, très rapidement sera commercialisé l'adaptateur permettant de lire des cartouches 8 bits, selon le même principe que la Megadrive. Banana-San.

Voilà aussi nos informations dans la rubrique Tam Tam Soft.

Caractéristiques techniques

CPU: processeur central 16 bits (émulant le Famicom); circuits internes DMA (Direct Memory Access) 8 canaux; horloge système: 1,79, 2,68 et 3,58 MHz.

PPU: background: 8 modes et jusqu'à 4 plans indépendants. Résolutions: 256 fois 224, 512 fois 448 en mode intense; Palettes: 128, 256 et 32.768 couleurs parmi 32.768 teintes.

Coprocesseurs gérants: Scrolling câblé hard, horizontalement et verticalement.

Sprites: le disposition de fonctions hard de rétroscellement, agrandissement, zoom. La taille des sprites peut être manipulée sans ralentissement de l'animation: 8 fois 8, 16 fois 16, 32 fois 32 et 64 fois 64 pixels; 128 sprites par écran et 16 couleurs par sprite.

SON: Direct Sampling Processor/8 MIPS 16 bits PCM-fréquence d'échantillonnage 32 kHz à 16 bits stéréo.

Mémoire: CPU 1 Mb (Custom Dynamic RAM). PPU 2 par 256 Kb (Static RAM). Son 512 Kb (Pseudo Static RAM).

I/O: cartouche à 62 contacts (contrôle: 2 par 7 contacts, son et gestion de l'imagerie: 12, qui peuvent aller jusqu'à 28 contacts).

Consommation: près de 8 W. Dimensions: 200 (largeur) x 42 (profondeur) x 74 mm (hauteur). Poids: 1,3 kg en comptant les deux jeux.

Accessoire: Un connecteur d'extension se trouve sous la machine.

Super Famicom: ultime console?

Amiga 90:



Les acteurs, très concurrencés, ébahis devant les capacités graphiques croissantes de l'Amiga.

tout simplement...

Tout ce que l'Allemagne, l'Angleterre, la Belgique, la Hollande, la France, en bref l'Europe compte d'amigaïstes convaincus a envahi Cologne, le 11 novembre dernier pour Amiga 90, la seconde édition du salo Salon en Europe consacré à leur machine. Un succès colossal pour les joueurs comme pour les pros !

Le 11 novembre évoque pour les Français l'armistice de 1918. Pour les Allemands, c'est la chute du mur de Berlin et... Amiga Expo! Déjà en 1989, des milliers de passionnés avaient choisi la manifestation de Cologne plutôt que celle de Berlin. Le succès avait été tel que les organisateurs, prudents, avaient pris des mesures d'agrandissement pour l'édition 1990 du salo Salon européen consacré exclusivement à l'Amiga: deux halls entiers, une surface d'exposition quadruplée, de longues allées, on pensait ainsi éviter les bousculades et l'ambiance «boîte de sardines» de l'an dernier. Perdue! Ils furent 50 000 à venir voir ce dont était capable leur machine préférée! Les 160 exposants peuvent se froter les mains. On avançait si lentement que l'on ne pouvait faire autrement que regarder ce qui était exposé sur les stands. Nos confrères du magazine alle-

mand ASM en savent quelque chose. Ils avaient organisé un concours comparable à celui que Tilt avait mis sur pied lors du Salon de la micro. Les compétiteurs furent si nombreux et si ardents que le stand ASM — pourtant d'une solidité toute germanique — alla à séculer.

Incredible : on relance le C 64 en Allemagne!

Cette ruée de visiteurs n'étonnera que ceux qui ne connaissent pas l'importance de Commodore en Allemagne. Premier pour le PC, premier devant Amiga outre-Rhin! L'exposition se vivait par le nombre des visiteurs, est encore plus visible au regard des milliers d'inscriptions et graffitis sur les murs qui entourent les Salons. Ces messages sont le signe de la vivacité de la culture Amiga outre-Rhin! L'exposition se vivait par le nombre des visiteurs, est encore plus visible au regard des milliers d'inscriptions et graffitis sur les murs qui entourent les Salons. Ces messages sont le signe de la vivacité de la culture Amiga outre-Rhin! L'exposition se vivait par le nombre des visiteurs, est encore plus visible au regard des milliers d'inscriptions et graffitis sur les murs qui entourent les Salons. Ces messages sont le signe de la vivacité de la culture Amiga outre-Rhin!

Des A 500 graphies se substituent souvent au roi officiel de l'exposition: l'Amiga 3000.

visait en deux parties, l'une consacrée au jeu, l'autre, plus importante, au hard et aux applications plus sérieuses.

LE HALL DES JEUX

Ce premier hall était le plus petit, mais aussi le plus encombré. Les joueurs Français, informés par Tilt, n'y auraient éprouvé que peu de surprises. Les Allemands se passionnent pour les mêmes jeux qu'eux. Les éditeurs étaient tous présents. Certains, comme Ubi Soft (qui montrait le nouveau Great Court II), Psygnosis ou US Gold, avaient spécialement fait le déplacement. Mais la plupart étaient représentés par les grands importateurs Rushware, Startbyte ou United Software (anciennement Ariolasoft). Mais les prix «spécial Salon» les auraient probablement fait sauter. Des jeux tels Silent Service, Carrier Command, Eye of Horus étaient proposés à 75 F. Le fabuleux Deluxe Paint était au même prix. Et un revendeur planqué dans un coin proposait le Game Boy à 138 marks (160 F). Un certain nombre de clubs rivalisaient dans la distribution de logiciels en freevare (même pour PC), la disquette se négociant couramment autour de 50 F. Le plus bizarre, sur le stand AFS, était, pour 69 marks, un émulateur Atari ST pour Amiga!



Le fond du hall s'ouvrait sur une exposition d'œuvres d'art réalisées sur Amiga et finement intitulée Amigart. Réservée uniquement aux amateurs d'art très moderne! L'ACS, qui s'était étrangement niché au milieu du monde du jeu, présentait aux initiés la nouvelle version (1.50) de sa PC Power Board.

LE HALL DES PROS

Trônant en plein centre du hall, le stand Commodore, surplombé d'un immense écran vidéo, présentait une foultitude d'applications toutes plus excitantes les unes que les autres, mais fort peu ludiques. Le CDTV, qu'on attendait avec impatience, n'était même pas présent! Autant dire que sa sortie risquait d'être repoussée à une date aussi ultérieure qu'imprécise.

L'ambiance générale très «hobbyistes» n'empêchait pas que quelques originaux démontrent les capacités de l'Amiga en matière de loisirs haut de gamme. Les amateurs pouvaient s'installer devant un jeu en réseau. D'autres pouvaient s'asseoir au volant d'une vraie voiture placée face à un écran géant et reliée à un Amiga: une simulation de conduite vraiment «cool»!

Un stand proposant des vidéos stockées sur disque dur: une escadrière d'avions ou des surfeurs ultra réalistes. Une préfiguration des jeux du futur! Fait étonnant pour un Français: les imprimantes NEC et Fujitsu étaient dignement représentées. Le signe le plus remarquable de la vitalité de l'Amiga était sans doute l'omniprésence de la vidéo: pas moins de six cartes 16 millions de couleurs étaient offertes à l'avidité des utilisateurs! Après s'être imprégnés comme l'ordinateur de jeu par excellence, l'Amiga deviendrait-il maintenant un standard dans la vidéo professionnelle? On ne peut que l'espérer pour l'avenir de la machine. Aucune exposition Amiga en France n'a eu, au grand dam de ses nombreux fans, comme François et moi, le succès que nous avons eu à Cologne: un succès qui nous a permis de faire une manifestation à Paris.

Sur le stand d'octo, Commodore présentait une carte Frame Buffer/Digitaliseur en 24 bits pla-

Vidéo de Cologne

Je me suis rendu à Amiga 90 en tant qu'utilisateur professionnel de l'Amiga afin de répondre à certaines de mes interrogations concernant l'évolution de cet ordinateur dans le domaine de l'image 3D et de la vidéo.

En arrivant à Cologne, ma question était donc: «Faut-il continuer à faire confiance à Commodore ou bien, pour le même prix, passer à un autre ordinateur? Le Mac, pour ne pas le citer.» A priori, la réponse est négative. En fait, on n'a pas le droit de se tromper!



Au rayon des gadgets: tee-shirts, oreillers et même parapluies imprimés à partir d'un Amiga!

Mes espoirs ne furent pas vains. Le ton était donné dès mon entrée dans le Salon: Amiga 90 était massivement sous le signe de la vidéo et de l'image de synthèse. Les deux plus gros stands, Commodore et GVP, en étaient l'illustration incontournable.

LA VIDÉO

Le Vidéo Toaster de New Tech était l'une des plus grosses attractions. Connecté à une régie vidéo, c'est un outil puissant qui intègre un programme de création d'images 3D, de la retouche 2D, un digitaliseur, des volets vidéo, et tout cela en 16 millions de couleurs. Le seul problème est qu'il fonctionne à la norme américaine NTSC. Instillable pour nous. D'après des bruits de couloirs, une version PAL serait développée d'ici huit à neuf mois, quel aurait été l'intérêt sinon, de venir le présenter en Europe? Sur le stand d'octo, Commodore présentait une carte Frame Buffer/Digitaliseur en 24 bits pla-

ces capable d'afficher des fichiers RVB à l'écran, calculés avec Sculpt 4D par exemple. Il s'agit d'un simple moyen de contrôle de l'image; impossible de la retoucher avec un logiciel de dessin. C'est un bon produit, certes, mais déjà dépassé.

Sur le stand GVP, une société suisse, Mering Technologies exposait une carte au nom prometteur: Only For Your Eyes. Elle travaille en 16 millions de couleurs, mais, digitale, elle ne retouche d'une image dans cette résolution.

Un genlock lui est même intégré. Il est à noter qu'elle est compatible avec tous les logiciels 3D tels Sculpt ou Caligari. A ma connaissance, c'est la première fois qu'on pouvait admirer un slide show en 16 millions de couleurs tournant sur Amiga sans carte passerelle AT.

Un revendeur allemand présentait Imagine d'Impulse, le logiciel destiné à remplacer Turbo Silver, ainsi que le Firecrazer, une carte 16 millions de couleurs. Mais la mauvaise volonté de revendeur à me faire une démonstration m'interdit de vous donner des informations. Il y a de meilleures cartes qui existent car on m'a déjà fait le coup avec ce produit lors d'un précédent Salon.

On peut encore signaler Picture Manager chez C, revendeur Munichois, un logiciel pour retravailler les animations en temps réel, image par image. La démo la plus impressionnante du Salon mettait en scène Humphrey Bogart et Marilyn dans un petit film d'animation réalisé en 3D et 16 millions de couleurs. Pendant un instant, je me suis cru au Si-gma ou à Imagina! Rendez-vous en mars 1991 pour l'Amiga Show de New York, Frédéric Potier

Un salon de plus

Trois Salons de micro de loisirs en un mois et demi, n'est-ce pas exagéré ?

Telle est la remarque de bien des acteurs du petit monde de la micro après l'édition 1990 d'Amstrad Expo, sixième du nom. Venant après l'Atari Forum du Salon de la Micro, le nouveau show faisait effet un peu renouveau, bien que l'univers Amstrad n'ait pas été présent, ou bien de manière simplement anecdotique aux côtés des précédents. Le fabricant britannique représente une part importante du marché et Amstrad Expo permet de prendre le pouls du marché après l'introduction de la nouvelle gamme. De prime abord, le Salon apparaît très clean: larges allées, moquette mouléeuse, stands généralement aux couleurs Amstrad.

Il est bien loin le temps où Amstrad déplaçait les foules par son image novatrice. Partagé entre les jeux sur GX 4000 et les PC pas chers, la marque fait figure d'entreprise sérieuse.

Un salon de plus — ou un salon de trop ?



Chez Micro Application, devant le GFA pour PC.

De nouveaux PC Amstrad fiables et bon marché

C'est clair, net, bref tout est fait pour ne pas laisser le visiteur censé s'intéresser à la partie du Salon. A ce sujet, la nouvelle gamme de PC d'Amstrad (la Génération 3) était assez bien représentée. Ces machines, qui succèdent aux PC 2000, disposent d'un affichage VGA, d'un lecteur 3 pouces et demi 1,44 Mo, de ports Centronics et souris en standard. En outre, l'ensemble fait moins Amstrad. Entendez par là que l'on se rapproche de technologies exploitées par des fabricants réputés professionnels: boîtiers en métal, connecteurs standard, alimentation propre à la machine (et non plus intégrée dans le moniteur) et autres astuces laissées de côté. Autrement dit, les PC Génération 3 ont l'air de compatible méthode Talwan avec un prix compétitif et la sûreté du réseau de distribution qu'Amstrad est en mesure d'offrir.

La saga des basics: GFA, power ou quick 016 professionnel, Amstrad Expo a offert la possibilité de voir, sur le stand Micro Application, divers livres fort intéressants ainsi qu'une pré-version du GFA basic sur PC et compatibles. Annulé pour le dévoué 1991, le basic PC existe en diverses versions (Unix, Windows, 8088/8086 et 80386). Permettant un portage des applications écrites sur ST ou Amiga, il se révèle potentiellement dangereux pour les



Les consoles Amstrad déguisées en bornes d'arcades.

langages mono-machine. Reste toutefois à évaluer plus avant ses performances et à les comparer avec celles, notamment, de quick basic de Micro-soft. Il en est de même pour power basic 2.0 annoncé par AB Soft. Ce langage est en fait une nouvelle version de turbo basic de Borland. Les développeurs de ce dernier ont repris l'intégralité des droits afférents à ce logiciel et l'ont perfectionné. Résultat: un basic compilé, rapide et simple à mettre en oeuvre. Réussira-t-il à simposer face au rouleur-compresseur quick à la version 4.5 de quick basic? L'avenir le dira.

Toujours chez AB Soft, signalez aussi l'existence d'un anti-virus nommé PC Cillin qui est

autamers d'Amstrad, présentait diverses applications plus ou moins domotiques. En ce qui concerne les jeux, signalez la présence de tous les éditeurs majeurs venus présenter, surtout, leur récents développements sur consoles GX 4000 et gamme CPC +. Sur place, Ubi Soft, US Gold/Ocean, Loriciel, Infogames et autres.

Beaucoup de jeux, peu de nouveautés! Applaudissons la venue de tant de monde. Certains d'entre eux étaient en effet fort discrets lors des deux précédentes expositions. Cependant, les véritables nouveautés n'étaient pas au rendez-vous. La grande majorité des jeux nous étaient déjà connus. Mais visiblement, cela n'a en rien gâché le plaisir des amateurs qui ont pu tester à loisir les jeux sur la nouvelle

gamme famille d'Amstrad. Des bornes proposant divers titres étaient en effet à disposition de tout un chacun. Bien entendu, divers représentants de la presse micro et certaines boutiques s'étaient joints à la fête. Mais, au risque de nous répéter, le manque de véritables nouveautés rendait tout cela un peu triste.

Le côté professionnel l'emporte sur les jeux. Ce Salon a tout d'abord permis de mesurer l'impact de la marque en matière de micro. En effet, les autres activités — vidéo, musique, etc. — apparaissent laissées de côté par rapport aux ordinateurs. D'autre part, on a pu l'importance prise par le côté professionnel de l'expo au détriment du secteur des jeux où Amstrad tient une place importante, ce qu'on regrette divers visiteurs que nous avons interrogés. En conclusion, il serait peut-être temps pour Amstrad d'effectuer un recentage, soit sur Amstrad Expo en tant que telle, soit en s'intéressant à des expositions telles que le Salon de la micro où les CPC+ et la console GX 4000 ont véritablement leur place.

Mathieu Brisou

Kid's School

Mathex Benjamin

S'inscrivant dans la gamme des logiciels de maths Mathex présentée par VTA, ce programme s'adresse tout particulièrement à l'élève du collège élémentaire et cours moyen. L'enfant est invité à travailler sur l'une des quatre opérations. Une fois son choix effectué, cinq niveaux de difficulté lui sont proposés. Quel que soit son option, l'enfant voit apparaître à l'écran une opération à effectuer en tapant le résultat au clavier. En cas d'erreur, une aide visuelle lui est immédiatement proposée pour résoudre additions et soustractions. Celle-ci se présente sous forme de perles matérialisant les nombres et se déplaçant pour former le résultat en évidence. Pour ce qui est des divisions et multiplications, l'aide se présente sous forme de tables de multiplication qui s'affichent lorsque on les appelle. Au bout de trois bonnes réponses, l'enfant passe automa-

tiquement au niveau supérieur et, s'il échoue, on lui propose une opération au niveau inférieur. Ce programme est en fait un grand générateur d'opérations dont le travail demeure toute assez répétitif. La seule note un peu originale: un jeu de Maptons, moment récréatif pour l'enfant, accessible si l'a bien bien travaillé. Et la lutte est dure car votre machine a des ressources.



Mathex Benjamin (ST).

Matière: mathes
Contenu pédagogique: ** 1.3
Intéret: ** 1.3
Prix: n.c.



Anglomania (ST).

Le Labyrinthe d'Anglomania 1 Trente jours, c'est le temps qui vous est imparti pour mener à bien votre mission, à travers forêts, marais, landes et autres lieux lugubres. Voici la toile de fond de ce logiciel d'anglais destiné aux enfants de 8/10 ans et qui propose une initiation colorée et animée. Ayant répondu à une petite annonce demandant un jeune professeur aimant les animaux, quelle n'est pas votre surprise de constater que la célèbre « Lady B » désire que vous donniez des leçons au perroquet qu'elle veut offrir pour Noël à ses enfants. Mais Polly, le perroquet, s'échappe et c'est le début de



Gaminours (ST).

l'aventure. Parti à sa recherche, un certain nombre d'épreuves vous attendent. A l'autant d'épreuves, autant de questions concernant la langue anglaise. Chaque bonne réponse vous apporte un point, et sachez être assez astucieux et perspicace pour frapper aux bonnes portes et éviter les méchants gnomes. Car le chemin est semé d'embûches! Tout en portant sur des points essentiels à l'initiation de la langue, ce logiciel présente en outre l'avantage d'une approche intelligente, sans textes fastidieux à taper. Les questions posées font tout appel à la réflexion qu'aux connaissances et chaque réponse apporte une explication grammaticale claire et précise.

En outre, le graphisme est beau et l'animation apporte un « plus » à ce programme excellentment réalisé. (Disquette Retz pour Atari ST, Amstrad CPC, compatible PC, Amiga).

Matière: anglais primaire
Contenu pédagogique: ** 1.8
Intéret: ** 1.8
Prix: n.c.



Scoop (ST).

Gaminours retrouve les leçons Dans la série des Gaminours, reprise et corrigée par Colorado Technologie, Gaminours retrouve les formes propose de jouer avec les formes géométriques. Ce programme fait travailler la mémoire visuelle de l'enfant tout en introduisant la reconnais-

MUSIC MASTER

L'Atelier Musical

Music Master transforme enfin votre ordinateur en un véritable synthétiseur

100% assemblé, il possède des fonctions de filtrage numérique, réverbération, vitesse, modification de l'enveloppe, sauvegarde et ré-utilisation des sons modifiés... Jouez avec MMTools, logiciel personnel qui vous permet d'analyser (recherche de la fréquence d'un son) et de récupérer vos sons (off, soft, Replay...)...

Il possède toutes les routines pour intégrer les musiques dans vos propres programmes.



Un système évolutif

Possibilité d'utiliser un clavier midi (Atari ST/Amiga) et un digitalizer externe. Les sons sont composés pour en placer jusqu'à 8 fois plus sur une disquette (la taille peut être réduite jusqu'à 50 %). 10 musiques et 100 sons de qualité professionnelle sont fournis.



RÉÉCRIRE OU MODIFIER VOS ÉCHANTILLONS ET COMPOSER À VOLONTÉ

ATARI ST Utilisez toutes les possibilités de la carte de BAT: La carte MV 16



Compatibilité totale entre les fichiers des trois versions (PC, ST, AG) et surtout: l'érgonomie poussée à son maximum!

UBI SOFT
Entertainment Software
8-10, rue de Valmy 93100. Montreuil-sous-Bois
48 57 65 52

36 15 UBI

LA CRÉATION DEVIENT UN VÉRITABLE AMUSEMENT!

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

sance des formes géométriques et des couleurs. Le jeune utilisateur a le choix de reconstituer deux, quatre ou six modèles avec ou sans contour du temps et en jouant s'il le désire avec un copain. Il peut également choisir le motif qui apparaît sur la forme et qui représente un élément de plus à mémoriser. Une fois son jeu effectué, deux rectangles, deux triangles ou deux cercles de couleur différente apparaissent. L'enfant a tout loisir de les observer afin de bien mémoriser l'emplacement des couleurs et des motifs. Quand il le décide, les figures disparaissent et il doit donc les reconstituer en allant chercher éléments et motifs dans les trois distributeurs à sa disposition. Quand il se trompe, il perd la moitié d'un cœur. Mais il peut faire appel à une aide qui reste limitée et pas systématique. Ainsi, grâce à ce programme très graphique, l'enfant peut exercer sa mémoire ainsi que son sens de l'observation, tout en apprenant à reconnaître formes et couleurs. L'ensemble est bien conçu et la possibilité de changer de niveau de jeu permet une progression et élargit le jeu à différentes classes d'âges. Colopro nous propose aussi Gameinours a plus d'un tour dans son sac! (Disquette Commodore Carraz pour Atari ST, Amiga, Compatible PC, T08, T09).

bonne humeur, des bonus-surprises jalonnent le jeu et des commentaires sautent vos réponses. Ce soft mettra à l'épreuve votre culture générale dans un cadre convivial et bon enfant, agrémenté d'un environnement graphique et sonore qui ajoute une note originale. On se prend au jeu même si l'on peut déplorer retomber rapidement sur les mêmes questions. **Scoop** est

pour les juniors de 9/14 ans et pour les séniors de + de 14 ans et adultes. (Disquette Génération 5 pour Atari ST, Amstrad CPC et Compatible PC).

Type : jeu de société
Intéret : 15
Graphisme : ****
Animation : ****
Prix : **

Brigitte Soudakoff

France 1, Espagne 0

Une ambiance survoltée régnait sur le stand de Tilt au Salon de la micro, les 27 et 28 octobre 1990 : les lutteurs français et espagnols fourbissaient leurs joysticks, les championnats commençaient...



Matière : éveil
Contenu pédagogique : ****
Intéret : 16
Prix : **

Scoop

Scoop est le premier jeu de société sur micro qui ne soit pas tiré d'un jeu déjà existant, d'où probablement son succès ! Il s'agit d'un jeu de questions-réponses pour deux à cinq joueurs, et qui vous permet de vous tester en histoire, géographie, sciences, arts et lettres, dans la vie quotidienne et le bric-à-brac. La question des données se fait par ordinateur, et vous permet de choisir le nombre de points à atteindre, pouvant être de 500, 1000 ou 2000 points pour une partie, selon votre forme. De même, le temps de réponse, qui ou bien illimité. Votre choix fait, on vous invite à miser avant chaque question préalablement déterminée par l'un des joueurs. Tout ceci se fait dans la joie et la

C'est à l'occasion de l'édition 1990 du Salon de la micro (du 26 au 29 octobre 1990 à la Grande Halle de la Villette) que se sont déroulés les seconds Européens Videogames Champions-Ligue. L'équipe française a été sélectionnée le samedi 27. La finale proprement dite s'est tenue le dimanche 28... On se souvient que, lors de l'édition précédente, des équipes venues de Grande-Bretagne, d'Espagne et de France s'étaient affrontées. Cette année, seules les nations séparées par les Pyrénées étaient présentes. Recentez donc, mais l'esprit sportif domine ! La compétition conserve tout son intérêt...

De la sélection française

La sélection de l'équipe française s'est effectuée en plusieurs étapes. Dès mars 1990, tous les concurrents avaient rendez-vous dans les hypermarchés Auchan, sponsor français du 2nd EVCS et co-organisateur avec Tilt. Les joueurs pouvaient choisir parmi cinq machines : Amstrad CPC (P47), Atari 520 STE (Silkworm), Amiga 500 (Pinball Magic), Nintendo (Trojan) et Sega (Altered Beast). Seconde étape, les sélectionnés par magasin s'affrontaient afin de désigner les cinq meilleurs joueurs dans quatre régions. Le résultat de cette équipe fantaisie



L'équipe de France au grand complet : Stanislav, Mohamed, Sebastein, Gérard et Antoine avant le grand départ!



Les grands d'Espagne : Juan Jose, Jose Antonio, Luis Manuel, Alberto et Miguel Angel, souriants malgré la défaite!

tique fut une liste de vingt noms, dont les cinq futurs sélectionnés de l'équipe française pour le championnat européen.

Samedi 27 octobre 1990 au Salon de la micro. La compétition fut difficile et les scores parfois serrés comme le montre le tableau ci-joint. Cette finale nationale s'est déroulée sur les mêmes ordinateurs que lors des qualifications mais pas sur les mêmes jeux. Les joueurs s'affrontaient sur Chase HQ (Sega), Life Force (Nintendo), Simultra (Atari ST), Junction (Amiga, CPC). Ces logiciels seront aussi utilisés pour la finale européenne. Cinq joueurs tiennent la drague haute aux douze autres et intègrent l'équipe française. Histoire de rire, consultez le tableau et voyez si vous pouvez faire aussi bien...

Les Espagnols arrivent!

Sous la houlette de notre confrère ibérique Micromania et de son sponsor (Commodore), l'équipe espagnole se rend donc au Salon de la micro le dimanche 28 octobre. Cette équipe espagnole a été formée sur les mêmes bases mais non de façon idéologique. Vingt personnes étaient en effet présélectionnées, mais sur des machines -- et donc des jeux -- différentes

(Amiga, CPC, PC, Sega, et Atari/Spectrum). Le passage aux softs retenus pour la finale européenne n'allait pas se faire en douceur, comme le montre le second tableau. Certes, les Espagnols s'en tirent sur certaines machines (Luis Manuel Corral, premier sur CPC et STE, troisième sur Nintendo, par exemple) mais ont du mal à résister à la pression des deux vedettes de l'équipe française: Gérard Vespier et Mohamed Sadeghin. Résultat, Luis Manuel Corral se place entre les deux champions français mais le classement se fait par équipe... France 1, Espagne 0. Gérard Vespier est sacré meilleur joueur européen 1990 alors que, le veille, son challenger, Mohamed Sadeghin, l'avait précédé et s'était vu décerner le prix du meilleur joueur français.

Conclusion: Les Français sont restés chez eux, certainement grisés par leurs gains (12000F pour Mohamed Sadeghin, et 9500F pour Gérard Vespier, par exemple). Malgré l'absence des autres européens, cette édition 1990 de l'Européen Videogames Championship démontre que des partenaires s'investissant même bases mais non de façon idéologique. Vingt personnes étaient en effet présélectionnées, mais sur des machines -- et donc des jeux -- différentes

NOM	CPC	STE	NINTENDO	SEGA	AMIGA	TOTAL	RANG
Bail D.	8	16	3	12	7	46	11
Barbot P.	5	2	13	17	13	50	13
Blanco M.	15	8	17	11	17	58	14
Brancaec C.	16	3	12	11	17	59	15
Coton R.	13	11	15	16	14	69	16
Donge L.	8	7	9	5	9	38	12
Fraiz D.	14	9	5	9	7	44	9ex
Lasquelle L.	10	10	12	4	15	48	12
Manier S.	6	4	10	8	5	33	4ex
Masson L.	3	15	2	10	11	41	8
Metta S.	12	17	1	9	2	33	3ex
Morgana S.	4	10	14	8	2	40	9ex
Ronot P.	10	1	4	13	6	34	6
Sadeghin M.	1	5	3	11	3	28	3
Schepier G.	10	3	9	6	4	32	3
Torbisco A.	17	6	7	14	16	60	15
Vespier G.	2	13	14	1	1	31	2

NOM	CPC	STE	NINTENDO	SEGA	AMIGA	TOTAL	RANG
Juan Jose Ortega	101/06	32/09	10/55/05	129/00/10	54/50/09	357	9
Jose Antonio Sanz	141/04	31/80	6/77/10	39/50/0/8	34/30/10	38	8ex
Luis Manuel Corral	17/601	59/2/1	13/80/3	45/20/0/7	6/25/5/7	19	2
Alberto Sanchez	141/04	28/9/8	94/90	7/601/0/3	614/50/30	6	7
Miguel Angel Clemente	66/09	26/5/10	7/25/09	55/040/0/5	67/80/0	38	8ex
Metta Stanislav	124/05	38/95/4	25/36/0/2	144/50/0/9	11/695/0/2	22	4
Manier Sebastein	83/07	31/15/7	11/04/0/4	75/15/0/4	95/80/0/5	27	5
Sadeghin Mohamed	144/0/3	31/90/5	97/10/6	94/30/0/2	36/55/0/0	1	1
Vespier Gérard	17/20/2	38/3/3	26/34/0/1	1/259/00/11	123/15/0	8	1
Smigielski Antoine	66/09	43/70/2	9/22/0/8	49/220/0/6	10/885/0/3	28	6

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

POUR GAGNER CE N°1081

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 1081 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris.

Nom _____ Prénom _____
Age _____ Adresse _____

Simulation d'hélicoptère ou combats sur la Lune, compétition de voitures, lutte au corps-à-corps, les bornes d'arcade se transforment en postes de pilotage pour les fans de la vitesse ou en gâchettes multiples pour que se défontent les pulsions violentes. Faites votre choix.

Air Inferno

TAITO

Après une longue attente, ce nouveau programme de Taito est enfin arrivé dans les salles d'arcade. Très original, il ne passera pas inaperçu. En effet, il s'agit d'une simulation d'hélicoptère en 3D sur scènes pleines, ce qui nous change des shoot-then-up et des jeux de plates-formes habitués à cet éditeur. Mais que les amateurs d'arcade ne s'inquiètent pas, il ne s'agit pas d'une véritable simulation, car le pilotage de votre appareil est très simplifié. Vous disposez d'un manche à balai qui vous permet de descendre ou de monter, vous réglez votre vitesse à l'aide d'une seconde manette située sur le côté du siège et vous pouvez tourner en utilisant les pédales. Tout cela n'est guère compliqué et l'on s'y fait assez rapidement dès la première partie. Le jeu se compose d'une suite de courtes missions, qui sont assez variées. Si certaines consistent à détruire des objectifs ennemis, sur terre ou sur mer, la plupart sont des opérations de sauvetage. Vous devez, par exemple, voler à proximité d'une

tour afin d'éteindre l'incendie qui ravage les étages supérieurs et de poser sur le toit pour recueillir les survivants, ou bien sauver les habitants d'un immeuble menacé par une coulée de lave. Au cours de chaque mission, une voix vous indique les changements de cap et d'altitude, ce qui vous facilite beaucoup les choses.

Ce programme a été entièrement traduit en français, tant en ce qui concerne les textes à l'écran que la voix digitalisée. Cela est suffisamment exceptionnel pour être souligné, d'autant plus que la traduction est irréprochable. Lorsque vous êtes au-dessus de votre objectif, vous pouvez vous guider grâce à une fenêtre montrant le sol sous votre appareil, ce qui vous permet de vous poser avec une grande précision. L'animation, aussi rapide que fluide, apporte beaucoup de réalisme à l'action, d'autant plus que votre siège s'incline en fonction des déplacements de l'hélicoptère. *Air Inferno* figure en bonne place parmi les jeux d'arcade les plus originaux de l'année et il ne faut surtout pas le manquer.

Race Drivin'

ATARI GAMES

Après le succès d'*Hard Drivin'*, Atari Games lui donne maintenant une suite. Vous avez le choix entre quatre voitures différentes, et vous pouvez concourir sur l'un des trois parcours disponibles. Si le premier reprend fidèlement les deux circuits d'*Hard Drivin'*, les deux suivants sont entièrement nouveaux, tant en ce qui concerne le parcours proprement dit que les décors. Le second est un parcours de vitesse assez difficile, dans lequel vous devez passer les points de contrôle dans un temps donné pour rester dans la course. Quant au troisième, il s'agit d'un nouveau parcours acrobatique qui mettra vos talents de conducteur à l'épreuve.

Cette simulation de conduite est aussi réaliste que la précédente et le volant répond encore mieux que dans le précédent soft d'Atari Games. C'est un programme riche en émotions

fortes. Bien sûr, le plaisir de la découverte n'est plus au rendez-vous, mais les nombreux fans d'*Hard Drivin'* ne résisteront pas au plaisir de triompher de ces nouveaux circuits.

Moonwalker

SEGA

Sega, comme Taito avec *Air Inferno*, nous présente un programme assez différent de son style habituel, avec ce jeu d'arcade qui s'inspire de *Moonwalker*, le film de Michael Jackson. Ce programme présente de nombreux points communs avec le *Moonwalker* de la Megachance : vous affrontez de nombreux adversaires pour sauver les enfants qu'ils ont fait prisonniers. Comme dans le programme sur console, vous abattez vos ennemis en leur tirant dessus mais, de temps à autre, vous les entraînez dans quelques pas de danse qui leur seront fatals. En revanche, le jeu d'arcade comporte des différences notables avec la version *Megadrive*. Tout d'abord, il est possible de jouer à deux, chacun disposant d'un Michael

Jackson habillé d'une couleur différente. D'autre part, l'action est représentée en perspective 3D, à la manière d'*Escape From The Planet Earth*. Enfin, l'action est nettement plus violente, et Michael se transforme parfois en un énorme robot qui fait des ravages chez ses ennemis à l'aide de rayons lasers. *Moonwalker* est un programme très accrocheur, qui bénéficie d'une réalisation impressionnante, tant en ce qui concerne le graphisme que l'animation. Bien entendu, on accordera une mention particulière à la bande sonore très soignée, réalisée à l'aide de digitalisations des grands tubes de Michael Jackson. Même si vous n'êtes pas un fan de ce chanteur, ce programme très plaisant ne vous laissera sûrement pas indifférent.

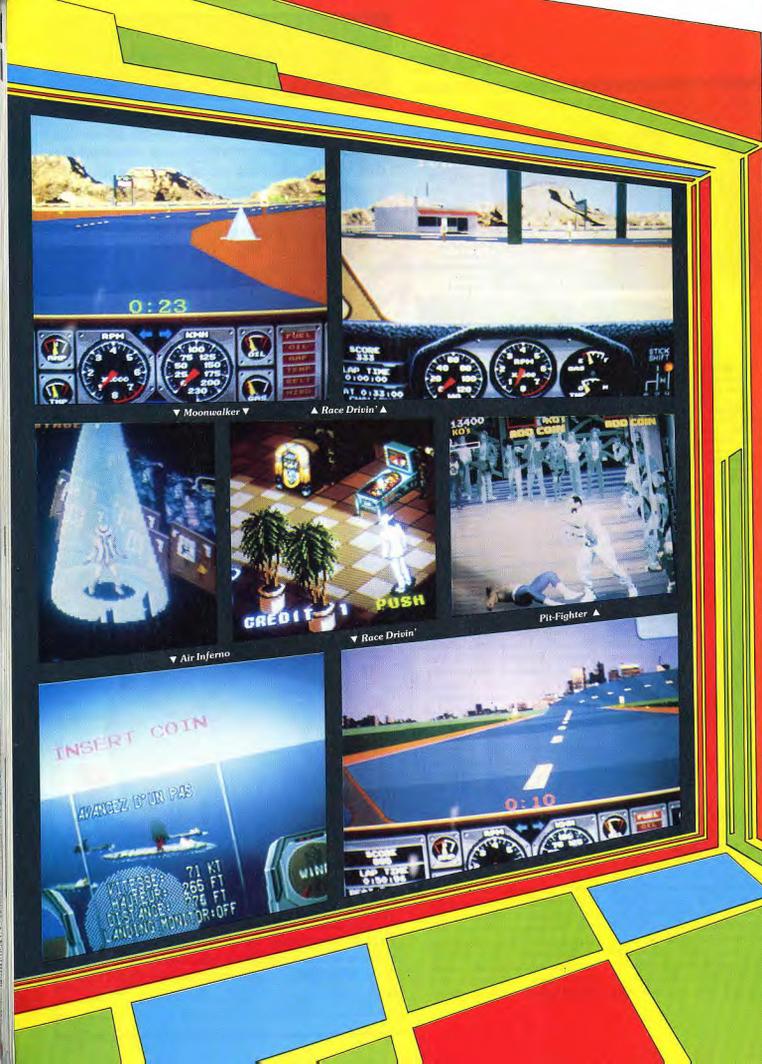
Pit-Fighter

ATARI GAMES

La particularité de ce jeu de combat est d'utiliser des graphismes digitalisés du meilleur effet. Pour réaliser ce programme, on a filmé des lutteurs de façon à obtenir un réalisme nettement supérieur à celui des autres jeux de ce type. Inévitablement, ces mouvements, décomposés, donnent une animation légèrement saccadée. Il est possible de jouer à trois simultanément, ce qui est très plaisant. Si vous jouez seul, vous avez le choix entre trois lutteurs qui présentent des techniques de combat différentes et chacun d'eux possède un coup qui lui est particulier. Vous allez affronter des adversaires très différents et vous devrez modifier votre tactique en fonction de leurs caractéristiques. En effet, n'essayez surtout pas d'employer la même technique de

combat avec un lutteur qui attaque en force, un voyou particulièrement vicieux qui n'hésite pas à jouer du couteau, ou encore une femme très rapide qui vous lance tous les objets qui lui tombent sous la main. Vous pouvez également utiliser les armes et les objets qui se trouvent sur les lieux du combat, mais il faut faire vite car vos adversaires sont très rapides et ils s'emparent souvent avant vous. Indépendamment de la qualité de sa réalisation, *Pit-Fighter* est un programme de combat qui offre une large panoplie de coups, d'une grande précision. En dépit de ses qualités, ce programme s'adresse surtout aux inconditionnels du genre, car sa réalisation est originale, il n'apporte rien de vraiment neuf au niveau de l'action.

Alain Huyghues-Lacour



Knights of the Sky

PC TOUS ECRANS

Microprose nous offre un superbe simulateur de vol qui nous plonge entre fois au cœur de la guerre de 14-18. Les moteurs chauffent, les mitrailleuses s'entraient et les combats ressemblent à de véritables duels aériens sans repère radar où la victoire tient à l'habileté du pilote.

Microprose. Programme : J. Mc Conkey, S. Patterson, S. Spanburg et B. Becker ; **graphisme :** J.L. Briggs et L. Ross ; **son :** K. Lagace.

De vieux coucous qui chauffent plus vite qu'il ne promet de l'allitude, des mitrailleuses qui s'entraient et qui ne sont efficaces que lorsque l'on devine la couleur des yeux de l'adversaire, voilà bien un challenge qui va vous donner du fil à retordre !

Pour une fois, les scénarios de cette superbe simulation ne s'inscrivent pas de la Seconde Guerre mondiale ou de conflits encore plus récents. *Knights of the Sky* est un simulateur de grand-père, pour les fans de la Première, la « vraie » comme disait Papi... Avant d'en détailler toutes les composantes, illustrons les qualités graphiques et sonores de ce soft.

Knights of the Sky fonctionne sous toutes les configurations PC. En ce qui concerne les bruitages, rien de spécial si l'on travaille avec le son interne. Les diverses cartes en revanche, donneront du punch à vos futures missions. Ronron cahoteux des moteurs, craquements du train sur la piste ou explosions et tirs, le contexte sonore de cette partie est simple mais très réaliste. Les graphismes sont de la même qualité. En VGA, le résultat est on ne peut plus prenant. Les décors extérieurs sont très détaillés et toujours précis. Le ta-

bleau de bord, qui ne compte que quatre instruments (cette simplicité historique est agréable, croquez-moi !), est en bois et métal, le tout mis en valeur par des effets de matière, des dégradés subtils. Quant aux silhouettes de vos ennemis ou de votre propre appareil, elles évoluent dans une 3D très bien gérée. Un seul reproche : l'animation sera vite cahoteuse sur un PC de petite puissance. Même sur un 386, j'en viens presque à sélectionner l'EGA plutôt que le VGA, pour plus de souplesse.

Knights of the Sky affiche donc des qualités graphiques et sonores haut de gamme. Il en va de même pour la sélection des missions, sélection qui entraîne les tableaux vraiment très bien dessinés. Les nom-



Une carte précise signée Microprose.

breuses stratégies offertes dans les menus rappellent la mise en scène de *F 19*, le dernier simulateur de vol de Microprose. Le pilote peut choisir entre un mode d'entraînement, un affrontement direct contre un ennemi spécifique, ou encore l'offensive généralisée ou se succèdent plusieurs missions de difficulté croissante. Dans ce cas, le briefing qui précède la mission se déroule avec carte, tracé et explications textuelles des différents objectifs. *Knights of the Sky* offre des missions très variées. La difficulté y est bien dosée, même si le jeu reste très coriace dans son ensemble. Qu'en est-il de la jouabilité de cette partie ? Ce simulateur de combat est, nous l'avons vu, très difficile à vaincre, puisque le pilote ne sera aidé d'aucun instrument récent, d'aucune arme complexe. Il tira à la mitrailleuse, lâche des bombes et c'est tout. Mais plutôt que de souffrir de cette simplicité, les pilotes vont y puiser autant, sinon plus, de plaisir. En effet, c'est un vrai challenge que celui-ci. Vous devrez faire corps avec la machine, lutter avec elle ! A tout instant, il faut par exemple ralentir les moteurs, tenter de prendre de l'allitude alors que l'engin se maintient poussivement dans les airs. Plus loin, c'est la mi-



Entraînement, duel, offensive avec plusieurs missions à la chef, vous avez le choix...



trailleuse qui s'entraie... Enfin, et c'est peut-être le point le plus intéressant, vous ne profitez bien sûr d'aucun radar pour repérer l'adversaire. Il faudra donc sélectionner à tour de rôle toutes les vues disponibles pour surveiller l'espace aérien. *Knights of the Sky* profite des quatre vues traditionnelles, avant, arrière, gauche et droite. En plus de cela, il est possible de suivre l'appareil en vue arrière, de le voir de la



Un briefing clair et soutenu par des illustrations.



De vieux coucous qui chauffent vite : danger !



Tableau de bord : une simplicité reposante.

gauche, de la droite, en plongée, etc. Le summum enfin, un mode *Replay* que l'on peut déclencher à tout moment pour revoir une prouesse, un scratch ou mieux, un tir au but ! Ces modes démontrent tous, à nouveau, la justesse des graphismes, de l'animation. Génial !

Knights of the Sky est donc un excellent logiciel, que vous devez absolument acheter si le combat aérien est l'un de vos sports préférés, et que vous possédez un PC relativement puissant. Pour tout dire, je le préfère à tous les simulateurs plus modernes que je connais déjà. Mais c'est sans doute l'attrait du « neuf », ou plutôt l'originalité du « vieux », de ce mode de com-



Choix complet des angles de vues.



Ne négligez pas de surveiller vos arrières !

bat, plus « réfléchi » que stratégique. Cette simulation séduira aussi les amateurs d'action pure, les fans du shoot-them-up. Pilotage facile, stratégie possible tout de même, si l'on avance suffisamment dans les missions, et surtout frissons garantis. Que demander de plus ? A noter enfin que deux joueurs peuvent jouer en face-à-face, sur deux PC reliés par liaison modem. Un vrai must !

Type _____ simulateur de combat aérien
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★ (carte son)
Prix _____ D



Les ennemis qui vous attendent dans ce shoot'em up sont à la hauteur de vos armes surpuissantes.

Fly Fighter

AMIGA

Mi-shoot'em up, mi-jeu de plates-formes, Fly Fighter offre des graphismes et une animation sans reproche. Le nombre d'ennemis que vous allez affronter, la diversité de leurs attaques sont autant d'atouts qui garantissent un plaisir de jeu intense et durable...

Digital Magic Software. Graphisme : Jon Law.

Digital Magic Software nous offre avec *Fly Fighter* un superbe jeu de shoot-them-up/plates-formes. Il est très proche de *Scorpion*, lequel n'est, semble-t-il, finalement pas sorti. Le thème en est très classique. Pour libérer le monde de l'emprise de la méchante princesse et délivrer votre belle amie, vous allez vous enfoncer toujours plus loin dans des lieux fort différents. Au début, vos seules armes sont les éclairs magiques que vous avez le pouvoir de lancer. Pour le reste, vous pouvez avancer, sauter ou ramper. Vous trouverez bien vite des bonus particulièrement utiles : tir plus puissant, tir bidirectionnel, et surtout

capacité de saut améliorée, indispensable pour franchir certains obstacles.

Le premier niveau vous fait pénétrer dans un temple aux décors somptueux. Les couloirs s'étagent sur plusieurs niveaux et vous serez souvent obligé de passer de l'un à l'autre pour progresser. Mais ce qui retient le plus l'attention, c'est la variété des monstres et de leur type d'attaque. Vous affronterez des crânes sur pattes, des limaces aux dents redoutables, des squelettes, des mouches et autres insectes volants, des fantômes, des abîmes géants, des raies venimeuses, que sais-je encore. Il y en a des moyens, des



Des monstres à la vivacité surprenante.



Le dernier niveau, le plus redoutable...



La précision des scrollings est impressionnante. Gros, des tout petits et pas moins redoutables pour autant. Chacun possède son mode de locomotion. Certains rampent, d'autres marchent, bondissent ou roulent. Les créatures volantes offrent cette même variété. Certaines se contentent d'avancer en ligne droite, d'autres montent et descendent. Mais les plus impressionnantes sont les mouches et les abeilles qui viroloient à grande vitesse. Leur vol en est si réaliste que l'on a du mal à imaginer qu'il s'agit d'un jeu. Cette richesse se retrouve au niveau des types d'attaque. Il en vient de devant, de derrière, du haut. Certaines tirent sur vous ou vous heurtent. La disparition des monstres dorés également lieu à des effets ve-



Si vos réflexes faiblissent, c'est la fin. La plupart se « squelettisent » avant de disparaître. Mais les squelettes eux-mêmes ressurgissent une dernière fois et les abeilles géantes se résolvent en un bataillon d'insectes de petite taille particulièrement dévastateur. Bref, vous aurez besoin d'un attention de tous les instants et d'une grande précision pour parvenir à la sautelelle géante de fin de niveau. Chaque niveau possède son décor, son ambiance propre et ses monstres caractéristiques. Ainsi le second niveau vous plonge dans un paysage enneigé, peuplé de robots et engins les plus divers. Vous devrez éviter les croisées et vous méfier des patinoles et bien sûr parer aux attaques.



Une ambiance différente pour chaque niveau.

La forêt du troisième niveau vous réserve de nouvelles surprises : marécages, bulles qui vous écrasent d'une charge fulgurante, espions cachés dans les arbustes, ou morceaux de bois qui sont en fait des crocodiles.

Au quatrième niveau, il faudra sauter de bateau en bateau pour rejoindre la terre ferme tout en évitant corsaires, oiseaux, crabes, barriques qui tombent, tris de canon et bien d'autres. L'adresse est aussi nécessaire que les capacités de tir. Le dernier niveau vous replonge en intérieur, dans un château aux décors bien dessinés. Chevaliers, hommes d'armes, monstres, araignées, boules qui vous écrasent, fossés, cul-de-sac, etc., tout concourt à vous empêcher d'atteindre le super-objet de fin de niveau. La réalisation est d'un haut niveau. Si les décors des niveaux 2 à 4 sont un peu répétitifs tout en restant

Genghis Khan

AMIGA

Gengis Khan, avant d'être un guerrier farouche, était un gestionnaire avisé, soucieux du moral de son peuple et de l'état de ses finances. Jacques Harbonn, qui a mené ce wargame fort avisé, dévoile les secrets qui lui ont permis d'étendre son empire jusqu'en Chine...

Koel Corporation

Koel, fidèle à sa devise « Nous fournissons le passé, vous faites l'histoire », nous propose un nouveau wargame dans la lignée de Nobunaga's Ambition (voir Tilt n° 63). Vous incarnez, selon le cas, le chef d'une tribu mongole ou Gengis Khan lui-même. Vous pou-



Surveillez l'état physique et moral de vos choix au départ la conquête de la Mongolie ou vous demandez tout entier, le niveau de jeu et le nombre de joueurs humains (pour le jeu mondial uniquement). Contrairement à la majorité des wargames, vous allez devoir gérer non seulement l'aspect guerrier, mais aussi le bien-être de votre peuple. L'écran est divisé en deux fenêtres principales. L'une rappelle les principales données sur votre pays (roi, provisions, soldats, moral, puissance guerrière, etc.), et l'autre affiche la carte des provinces. Un petit espace supplémentaire est réservé aux informations et animations complémentaires. Le jeu se déroule selon le système classique de tours, mais vous pourrez entreprendre plusieurs actions consécutives.

agréables, ceux du dernier et surtout du premier niveau sont vraiment excellents. De plus, les créatures de tous les niveaux sont vraiment très diverses et très bien dessinées. Et les monstres de fin de tableau occupent près de la moitié de l'écran. L'animation est un modèle du genre. Je vous ai déjà décrit la variété de l'animation des monstres. Le scrolling ne le cède en rien avec un scrolling lateral sans faille, complété d'un excellent scrolling vertical des hauts sauts à grande hauteur.

Les brayages sont assez variés et complétés d'une petite musique lors des combats contre les monstres de fin de tableau. Un grand jeu, varié et difficile.

Jacques Harbonn

Type	shoot-them-up/plates-formes	
Intérêt		18
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Brayages	★★★★	
Prix	★★★★	C

Avant de commencer la moindre action agressive, il est capital de bien apprendre à « gérer » votre peuple. Vous devez établir une proportion équilibrée entre les hommes travaillant à la production de nourriture et ceux qui s'occupent de construire villes.



Un état précis des capacités de votre personnage ou citoyens. Votre argent, le vital nerf de la guerre, proviendra des taxes que vous imposerez. Vous pourrez même établir de temps en temps une taxe exceptionnelle, mais votre popularité en prendra un coup. Pour le remonter, un seul moyen : distribuer ce que vous avez en quantité suffisante (nourriture et objets divers). L'administration d'un pays est son squelette et vous devrez donc y attacher une certaine importance. Vous pourrez ainsi modifier à loisir l'emploi des biens et des personnes (y compris vous-même), ou établir des relations diplomatiques avec les pays qui vous entourent.

Vous devez également entretenir vos propres caractéristiques (compétence de leader, capacité de juge-

ment) et de persuasion, force physique et militaire). Ces éléments ont une grande importance dans le jeu. Ainsi, si votre leadership tombe trop bas, l'armée refusera que vous mettiez le nez dans ses affaires pour redistribuer les différents corps. De même, si vous êtes amené à vous battre en combat singulier, il est indispensable que vous soyez au niveau de votre forme physique. C'est encore vous qui serez concerné par l'animation des différents gouverneurs qui l'auraient entraîné eux aussi, ou par le mariage de vos enfants pour consolider une alliance. Genghis Khan est donc loin de se limiter à l'aspect guerrier.

Venez en maintenant à la conquête, but ultime de



Négocier, déclencher les hostilités : crucial...



Vous elles devoir gérer les conflits tout en veillant au bien-être de votre peuple.

Vous pourrez mener vos-mêmes le commandement de vos troupes ou le confier à un gouverneur. Dans le deuxième cas, vous ne ferez que prendre connaissance des résultats. Dans le premier cas, en revanche, vous allez contrôler chaque de vos unités et diriger au mieux cette guerre. Tirez le meilleur parti des pouvoirs particuliers de vos hommes (let à distance pour les archers, chasse, embuscade, etc.). Si les choses tournent mal, vous pourrez toujours vous replier et rentrer chez vous. Si le pays est conquis, vos recettes s'accroîtront en conséquence, mais il faudra maintenir l'ordre dans cette nouvelle province. La réalisation de Genghis Khan est d'un bon niveau avec une mise en image variée, quelques bonnes animations complémentaires et une agréable musique de fond parfois complétée de quelques brayages digitaux. Le programme joue bien et, même au niveau 1, est loin d'être facile de remporter la victoire, d'autant que des catastrophes naturelles peuvent encore compliquer le tout. Un excellent wargame, d'une grande richesse.

Type	wargame-stratégie
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brayages	★★★★
Prix	★★★★

Les hostilités sont déclenchées...

Crime Wave

PC TOUTES ECRANS

Les possesseurs de compatibles PC vont enfin pouvoir donner libre cours à l'agressivité qui, nous en sommes certains, gronde en eux. Ils ont ressenti l'enlèvement de la fille du président des Etats-Unis comme un affront personnel et n'auront de cesse de la tirer des griffes du plus puissant syndicat du crime américain. Ça va saigner !

US GO!D

Le plus puissant des syndicats du crime made in USA a enlevé la fille du président... Votre mission, si vous l'acceptez, est de contrôler l'offensive de cette organisation et, bien sûr, d'arracher de ses griffes la charmante démolie ! Crime Wave est un soft d'action comme il en existe peu sur PC. Pour tout dire, c'est à peu de chose près le premier logiciel de ce type disponible pour votre ludothèque. Voici une bonne raison pour acquérir au plus vite ce soft, passionnant et très bien réalisé sur PC EGA ou VGA. L'introduction de Crime Wave est superbe. L'en-



On a beau dire, le lance-roquettes, c'est pratique ! L'élévation de la fille du numéro un des Etats-Unis est détaillé par des tableaux étonnants de détails, de précision. Certaines scènes sont, de plus, animées (il s'agit de digitalisation) et les brayages, même s'ils n'utilisent pas les possibilités des cartes sonores PC, sont particulièrement soignées.

À ce propos, signalons que la notice vous propose de brancher le haut-parleur de votre PC à un amplificateur (même hi-fi par exemple), avec schéma de montage à l'appui. Ce mode de présentation, à mi-chemin entre le B.U. (bulles de dialogue, multifenêtrage) et le cinéma (digitalisation), est plus tard repris entre les diverses scènes « action ». Ainsi, le joueur verra les hommes du QG emmenés suivie de près sa progres-

ston. Quant à la fille du président, on la voit malmenée par les hommes du gang ou défilant ses cordes à force de contorsions éloquentes... Rien à dire, toutes ces petites scènes intermédiaires ajoutent à la continuité et à l'ambiance de cette aventure.

Mais le nerf du jeu, c'est bien sûr les scènes d'action où votre personnage va combattre l'ennemi sur un scrolling latéral classique. Sprites de bonne taille et graphisme de très haut niveau. Crime Wave développe un jeu de type beat-them-all comme il est rare



Finalement, on comprend un peu les rousses...



Digitalisations retravaillées pour certains décors.



La taille des sprites n'a pas grand-chose à voir avec les productions traditionnelles sur PC.

que l'on en voit sur PC. Les personnages et décors sont très bien dessinés. Les écrans sont très fouillés mais l'on ne tombe jamais dans une confusion de pixels qui trahit trop de logiciels de ce type sur PC. Manié au joystick ou au clavier, l'espion s'accroupit, saute ou marche à gauche ou à droite. Il peut aussi s'enfoncer dans la profondeur de l'écran ou revenir vers vous pour éviter les tirs ennemis et surtout collecter des armes, toujours plus puissantes et plus nombreuses.

Si le tir simple au pistolet-mitrailleur est très efficace, la lance-roquettes fait bien plus de ravages. A tout moment, les animations et bruitages des explosions



Explosions et tirs dignes d'une Megadrive.

et des tirs sont superbes, d'un très haut niveau comparé à ce que l'on connaissait sur cette machine et dans ce domaine ludique. Avec une sauvegarde possible entre toutes les scènes action et les quatre niveaux de difficulté offerts par le menu d'ouverture. Le programme Crime Wave se rend accessible à tous les joystick.

Mais attention, même au niveau le plus bas, la réussite de cette mission est un vrai casse-tête. Certains tableaux offrent en effet des salles spéciales où l'on collecte des bonus, où l'on se heurte à quelques pièges diaboliques. En collectant de l'argent ou de la drogue, vous pourrez aussi faire grimper les bonus ou, mieux encore, obtenir des vies supplémentaires.



Remarquez la précision des ombres portées.

Un très bon beat-them-all que je vous conseille vivement, ne serait-ce que pour étayer votre ludothèque sur compatible PC.

Olivier Hautefeuille

Type	beat-them-all
Intérêt	*****
Graphisme	***** (VGA)
Animation	*****
Bruitages	*****
Prix	***** D

Over the Net

AMIGA

Le beach volley se distingue parfaitement du volley-ball - certains grands joueurs internationaux, comme Marc Dj Naëco, pourraient venir en parler pendant des heures... Over the net en respecte parfaitement les règles, tout en offrant une animation et des graphismes superbes. Bien sûr, les parties à quatre sont les plus passionnantes...

Genias. Programmation : D. Dardari ; **graphisme :** M. Dardari, L. Ranuzzi ; **animation :** F. Dardari ; **bruitages :** S. Roda, G. Orofino.

Une fois n'est pas coutume, c'est cette fois un programme italien qui a les honneurs des Hits. Over the Net est un jeu de volley reprenant les principes de Beach Volley en les améliorant presque tous. Chaque équipe se compose de deux joueurs, contrôlés, au choix, par un humain ou par le programme. Le jeu à quatre est donc possible en ayant

recours à la petite interface habituelle. Chaque match se déroule en quinze points par set et un, trois ou cinq sets gagnants au choix. On peut, de la même manière, définir le gain d'un point lors du changement de service.

Pour commencer, je vous conseille de vous familiariser avec le jeu en choisissant le match simple. Par la suite, vous pourrez tenter de concourir pour le Sea Cup qui vengera à Rimini, à Miami, aux Seychelles, aux îles Fidji ou à Ibiza, dans des décors variés, tantôt sur fond de foule, tantôt sur fond de mer. Le terrain est représenté presque complètement, un petit scrolling complémentaire se mettant en place



Votre partenaire-micro-joue très intelligemment.



L'ombre de la balle est d'une importance cruciale pour vous placer précisément.



Admirez la musculature des joueurs...

lorsque le bécotin s'en fait sentir. Contrairement à Beach Volley, votre partenaire ordinaire joue intelligemment et complètement. Il se placera en fonction de votre propre position pour couvrir au mieux le terrain.

De même, il est parfaitement capable d'effectuer de superbes rattrapages en catastrophe, smashs et cotres toujours impressionnants. Sa connaissance du jeu va jusqu'à lui faire effectuer de « faux cotres » pour vous laisser tranquillement rattraper la balle et vous tromper ainsi.

Le service, un élément qui a son importance au volley, est très fidèle à la réalité. Vous pouvez ainsi engager par le classique balancier, avec contrôle



...qui leur permet des bonds prodigieux !

même franchement en catastrophe, qui peut donner lieu à de superbes glissades du meilleur effet. Pour la plupart de ces coups, vous disposez encore du contrôle de la direction et de la puissance.

Cette grande liberté est aussi faite au détriment de la jouabilité. Over the Net reste très ludique et parfaitement maniable. Cependant, dans un premier temps, je vous conseille de laisser smasher votre partenaire car vos adversaires sont assez coriaces. Tout comme dans la réalité, il faut éviter de vous retrouver à deux en même temps sur la balle, car vous risquez de la perdre l'un et l'autre.

La réalisation est d'un excellent niveau. Le gra-



L'éventail des coups possibles est très riche.

phisme des spectateurs et des joueurs (accompagné de leur ombre très réaliste), la variété des décors (en fonction des tournois et le rendu du sable sont sans reproche.

Regretions seulement qu'il n'y ait aucun signe distinctif entre les deux joueurs d'une même équipe, ce qui ouvre la porte à une certaine confusion lors de passes rapprochées.

L'animation est tout aussi bonne. Les sauts de grande ampleur sont impressionnants, les glissades spectaculaires et les mouvements bien rendus. On voit même la balle s'écraser au sol après un smash particulièrement puissant.



Tout se joue parfois sur l'engagement.

Les bruitages sont plus restreints mais suffisants : ambiance de bruits de vague, complète du bruitage des coups et du sifflet de l'arbitre.

Over the Net est vraiment un excellent volley, plus réaliste que Beach Volley, tout en restant aussi (si ce n'est plus) jouable. Ce programme offre en sus la possibilité de jouer à quatre, ce qui n'est pas si courant.

Jacques Harboon

Type	volley ball
Intérêt	*****
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitages	*****
Prix	***** C

Aero Blaster

PC ENGINE

Aero Blaster est un shoot'em up époustouffant. Même Alain Hughes-Lacour, qui en a vu d'autres, en est resté muet. Il faut dire qu'il n'avait pas le temps de dire quoi que ce soit s'il voulait rester un tant soit peu concentré. Quand on a réussi à le décrocher de son joystick, il était un peu ténéalisé mais il a quand même réussi à rédiger son commentaire. Le voici...

Hudson Soft

Le shoot-them-up de qualité ne manquent pas sur la PC Engine, et Aero Blaster figure parmi les meilleurs. Cela n'est pas vraiment surprenant dans la mesure où ce programme a été réalisé par Hudson Soft. L'une des filiales d'œuvre de NEC, à qui l'on doit déjà quelques chefs-d'œuvre du genre, comme R-Type, Gunhed ou encore Super Star Soldier. Si vous pensez avoir tout vu, vous allez être surpris car ce nouveau shoot-them-up est encore plus impressionnant que les précédents.



Avec Aero Blaster, à vous les montées d'adrénaline !

Branchez le tir automatique et cramponnez-vous au joystick, ça va faire mal ! Aux commandes d'un avion de chasse très sophistiqué qui se nomme l'Aero Blaster, vous décollez pour voler à la rencontre de l'ennemi. Le ton est donné dès les premières secondes de jeu, les aliens attaquent en nombre et les bombes volent en tout sens. Pas question de prendre le temps de réfléchir à la meilleure tactique, car l'action se déroule si rapidement que vous ne pouvez compter que sur vos réflexes. Vous abattez vos ennemis à l'aide de votre canon, mais vous disposez également du blaster, une seconde arme aussi originale qu'efficace.



Ça commence à sentir le roussi !

Pour activer cette arme impressionnante, il suffit de maintenir le second bouton appuyé durant quelques secondes, avant de le relâcher. Il se produit alors un éclair qui désintègre la plupart des aliens et tous les tris présents sur l'écran, sans que vous ayez à viser. Mais, attention, cette arme pose quelques problèmes d'emploi. Tout d'abord, vous ne pouvez plus tirer avec vos canons tant que vous gardez l'autre bouton appuyé, ce qui vous rend vulnérable aux attaques durant quelques secondes. D'autre part, vous ne pou-



La vitesse de votre appareil est hallucinante.



Aero Blaster doit son nom au blaster, une arme sophistiquée dont l'usage est difficile.



Rassurez-vous, si vous êtes bon, vous survivrez.

vez pas utiliser cette arme en continu, mais vous devez attendre qu'elle se recharge après chaque coup. Le blaster vous impose un timing très rigoureux, mais vous obtenez d'excellents résultats une fois que vous maîtrisez son utilisation. Lorsque vous rencontrez des containers, tirez dessus, il en sortira des lettres qui traversent rapidement l'écran. Il faut ablesser les récupérer pour améliorer votre armement. Dès le premier niveau d'Aero Blaster, on réalise que l'on se trouve devant un shoot-them-up qui décoiffe :



Le tir automatique est plus qu'indispensable !

Robocop 2

GX 4000

Très difficile à mener à son terme, Robocop II arrive enfin sur GX 4000. Décors impressionnants, obstacles nombreux et redoutables, le jeu mérite le détour. Songez, en regardant les photos d'écran, que la GX 4000 est animée par 8 bits !

Océan. Programme : A. Deakin ; musique et bruitages : M. Cannon.

Robocop, ou l'homme de fer à la puissance de feu diabolique, s'attaque à une mission des plus ardues. Les lanas du beat-them-all/échelle vont s'en donner à cœur joie.

Robocop 2 met en place des tableaux d'une rare complexité. Le dessin de ces décors est très détaillé. Rayons laser, piés qui sortent du sol ou tapis roulants sont tous armés avec souplesse. En fait, seuls la silhouette et les mouvements des personnages manquent de réalisme, surtout comparés à ceux de Navy Seals, testé sur GX 4000 dans ce même numéro. Qu'il s'agisse du dessin des sprites ou de leur pas saccadé, on a déjà vu bien mieux.



Robocop est de retour sur l'Amstrad GX 4000.

Cette précision graphique était à vrai dire nécessaire, vu le nombre de pièces qui vous sont opposés, et surtout l'incroyable précision qu'il faut posséder pour parvenir à son but. Dans les premiers tableaux, le joueur doit surtout faire face à des problèmes de sauts, de cadence. Qu'il s'agisse de crevasses à franchir, de plates-formes moussantes à atteindre ou de passerelles d'où surgissent des objets qui roulent et descendent, il existe peu de lieux sûrs. Plus tard, il faudra, en plus, faire face aux adversaires armés qui tirent sans cesse dans votre direction.

Les deux atouts stratégiques de cette mission sont la richesse et la complexité des trajectoires et le tir oblique. Pour les trajectoires, le jeu est d'une lo-

Aero Blaster est un programme époustouffant. Beaux graphismes, animation très rapide, scrollings différentiels, originalité, ça demande de plus ? Alain Hughes-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D



La précision des décors est indispensable...



... pour se repérer par rapport aux obstacles, pour évaluer de tir en vue frontale ou des phases plus stratégiques, la reorganisation des circuits intégrés de votre héros.

Très difficile mais vraiment superbe pour une console 8 bits, Robocop 2 s'inscrit comme l'un des titres phares de l'action/plates-formes de la ludothèque GX 4000. A ne pas manquer. Olivier Hautefeuille

Type	action/plates-formes
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



Avec ça, pour une console 8 bits, le résultat est tout de même spectaculaire...



Speedball II

ATARI ST

Speedball avait laissé une trace indélébile dans l'esprit des amateurs de sports futuristes et violents ; Speedball II fera encore plus de dégâts. Le principe : marquer des buts avec une boule en acier chromé et assommer le plus de joueurs possible. Les auteurs de cette petite merveille ? Les Bitmap Brothers, bien sûr !

Mirrorsoft. Réalisation : Bitmap Brothers.

Speedball II est le dernier programme des Bitmap Brothers pour Mirrorsoft, car ces programmeurs de talent travailleront désormais sous leur propre label. Au vu d'un programme aussi passionnant, il est évident que Mirrorsoft les regrettera et qu'il ne sera pas facile de le remplacer. Tout le monde se souvient de Speedball et bien des joueurs y jouent encore, car c'est l'une des rares simulations qui puisse rivaliser avec Kick Off sur le plan ludique. Toutefois, vu la violence de ce sport futuriste, ce programme ressemble parfois à un beat-them-up.

Si le principe du jeu est globalement le même que celui du programme précédent, il y a suffisamment d'innovations pour relancer l'intérêt de jeu de cette nouvelle version. Tout d'abord, le terrain est nettement plus grand, dans le sens de la longueur comme de la largeur. Bien sûr, les joueurs sont plus nombreux, les équipes sont constituées de douze membres, contre six dans Speedball. Cela vous permet d'adopter des tactiques d'attaque plus élaborées, ce qui rend les parties encore plus riches. Comme dans Speedball, vous pouvez améliorer l'équipement de vos joueurs avec l'argent gagné lors des matchs, mais vous disposez d'un choix encore plus large. Enfin, les terrains vous surprennent encore, avec toujours plus de bonus et une route située de chaque côté de l'écran qui vous permet de marquer plus de points. Speedball II laisse une place importante à la violence, mais cette fois on pourrait presque parler de bataille rangée. Vous pouvez vraiment cogner sur vos adversaires et, loin d'être expulsé, vous gagnerez des points pour chaque joueur mis hors de combat. Si vous êtes suffisamment violent, vous aurez la satisfaction de voir repartir votre adversaire sur un brancard tenu par deux robots-infirmiers. N'allez pas croire qu'il suffit d'être très agressif pour vaincre, car c'est un bon jeu de passes qui est l'élément du succès.

A leur habitude, les Bitmap Brothers nous offrent une réalisation irréprochable. Les graphismes sont excellents, mais c'est surtout l'animation qui est le point fort de cette nouvelle version. Les mouvements des joueurs sont beaucoup plus détaillés que dans Speedball et les rencontres gagnent en réalisme. Les affrontements entre joueurs sont très convaincants et on appréciera les explosions de joie des membres de l'équipe qui vient de marquer un but. De plus, un replay vous permet de revoir les quelques secondes qui ont précédé le but. Speedball II est un jeu d'une grande richesse, qui surclasse toutes les autres simulations de sport futuristes. Il faut reconnaître qu'à l'instar du programme précédent, Speedball II présente une excellente gestion des joueurs et que la jouabilité est un modèle du genre. En dépit de la présence de nombreux joueurs qui se déplacent en tout sens, le jeu reste toujours très clair. Vous passerez de longues heures devant votre écran dans l'espoir de remporter le championnat. Bref, voilà le programme auquel vous donneriez la priorité lorsqu'un ami viendra jouer avec vous.

Alain Hugbues-Lacou

Type	sport futuriste
Inédit	★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★



Un terrain de jeu agrandi par rapport à SB I.



La violence est vivement conseillée pour gagner.



Des bonus augmentent votre score.



Programmez les caractéristiques des joueurs.



Graphismes, animations, les Bitmap Brothers nous offrent un jeu irréprochable.

GALACTIC

EMPIRE



DANS UNE PLANETE LOINTAINE VIVENT, COMBATTENT ET MEURENT HOMMES ET ANIMAUX

Officier Traitant SERSEC à Enquêteur impérial : Mission ultraconfidentielle... Elher 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 :

- ★ les personnages (plus de 100) : militaires, voleurs, marchands... aiment détester, aident ou combattent... Tous ont un comportement particulier et mémorisent faits et rencontres ;
- ★ les animaux (plus de 80 races) naissent, grandissent, vieillissent et meurent. Il 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 Braconnier - 92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Disponible en Novembre 1990 sur Amiga, Atari et compatibles PC



Mean Streets

AMIGA

Alain Hughues-Lacour est formel : voici le premier jeu d'aventure-simulateur de vol d'action-série noire du monde. Impressionnant, non ? Non ? Ah bon...

US Gold. Réalisation : Access Software ; programmation et graphisme : The Code Monkeys ; musique : J.D. Rogers.

Les amateurs de série noire se passionneront pour cette enquête policière, qui se déroule en Californie, dans un futur proche. Vous incarnerez un détective privé nommé Tex Murphy, mais vous pouvez vous prendre pour Humphrey Bogart si vous préférez. Selon la tradition, l'aventure commence alors qu'une belle jeune femme entre dans votre bureau pour vous confier une enquête. Il s'agit de faire la lumière sur la mort de son père, le professeur Carl Linsky, qui est tombé du haut du Golden Gate. La police a conclu au suicide, mais sa fille n'y croit pas et vous vous laissez attendre par sa beauté... et peut-être aussi par les dix mille dollars qu'elle vous remet.

Pour découvrir la vérité sur cette ténébreuse affaire, vous devez voyager à travers la Californie pour interroger de nombreux témoins et fouiller différents lieux. Heureusement, vous disposez d'un moyen de



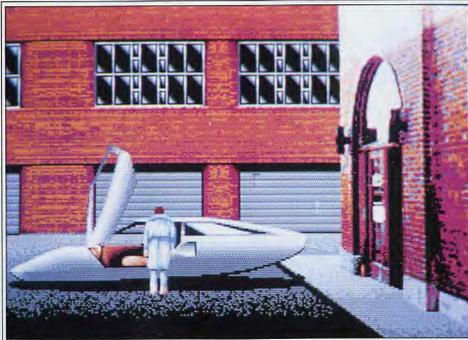
Votre moyen de transport favori, la speeder.



L'ordinateur de bord s'occupe de tout.



Faut-il faire confiance à la fille du professeur ?



Mean Streets, soigneusement bâti, ne vous découragera pas par une trop grande difficulté...



transport sophistiqué : la speeder, une voiture volante du xix^e siècle. Vous pouvez piloter votre véhicule en utilisant les touches du clavier, comme dans un simulateur de vol. Mais si vous n'êtes intéressé que par l'enquête, vous pouvez rentrer les coordonnées de votre destination dans l'ordinateur de bord de la speeder. Le pilote automatique se chargera alors de tout. Vous ne perdez pas votre temps durant vos déplacements, glanant de précieux renseignements à l'aide des systèmes de communication de votre véhicule. En effet, un vidéo phone vous permet de dialoguer avec votre secrétaire ainsi qu'avec Les Chin, votre informateur. De plus, votre secrétaire vous transmet par télex les documents dont vous avez besoin.

Au fur et à mesure que vous progressez dans votre enquête, vous découvrez les noms de nombreux personnages liés à l'affaire. Il est indispensable de les interroger minutieusement et il ne faut pas hésiter à les menacer ou à les soudoyer si nécessaire. D'autre part, vous découvrirez toutes sortes d'objets, comme des cartes d'accès qui vous seront très utiles par la suite, en fouillant soigneusement les pièces que vous



Les indices vous aident à progresser.

visitez. Le système de fouille est une merveille de simplicité et il offre un grand confort d'emploi, sans jamais ralentir le rythme du jeu. Vous ferez parfois de mauvaises rencontres en arrivant sur les lieux que vous devez inspecter, et il vous faudra alors dégainer pour faire face aux gangsters qui cherchent à vous abattre. Cette partie du jeu n'offre vraiment aucun intérêt, mais il faut quand même faire très attention si vous ne voulez pas mourir. Il est conseillé de faire de fréquentes sauvegardes pour pallier cette faiblesse.

Mean Streets bénéficie d'une réalisation soignée, mais on peu quand même regretter la simplicité du graphisme dans les scènes en 3D. En revanche, les images digitalisées sont fort bien utilisées et on appréciera que les textes à l'écran aient été traduits en français. Mean Streets présente une intrigue fort bien construite, car les interrogatoires et les indices vous permettent de progresser très logiquement dans votre enquête. Play It again, Sam ! comme dirait Boggie.

Type	_____	aventure/action
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Brutalites	_____	★★★★
Prix	_____	C

THE KILLING CLOUD

ST, AMIGA, PC

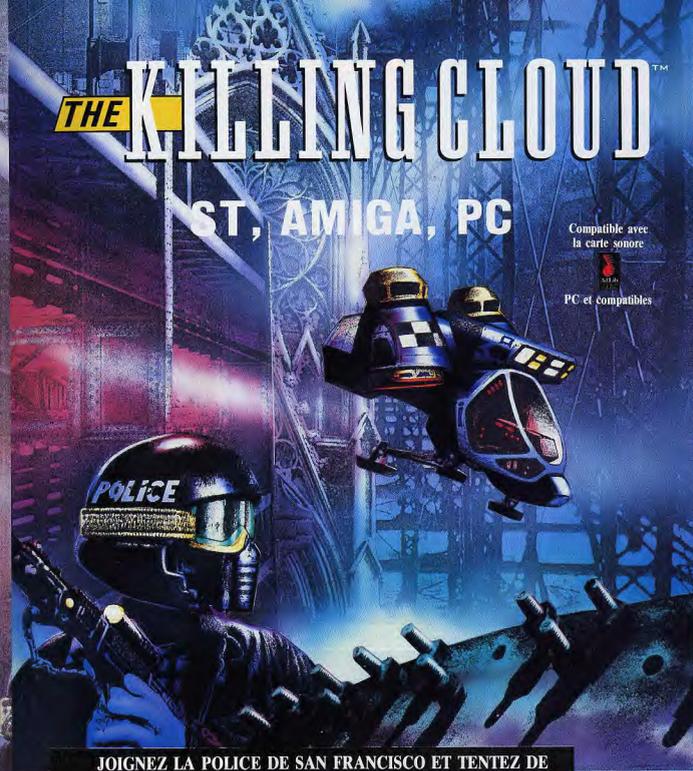
Compatible avec la carte sonore



PC et Compatibles

ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

DISPONIBLES DANS LES FNAC



JOIGNEZ LA POLICE DE SAN FRANCISCO ET TENTEZ DE RÉSOUTRE LE SINISTRE MYSTÈRE KILLING CLOUD



© 1990 Murrells Ltd © 1990 Voltar Grafik Ltd Image Works, Irwin House, 118 Southway St, London SE1 (GB) Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTEUIL S/BOIS
TEL. : 48 57 65 52

36 15 UBI



Z-Out

AMIGA

Quand on joue seul, Z-Out procure un plaisir certain, mais c'est à deux qu'il prend sa véritable dimension. A.H.L. qui est LE spécialiste mondial du shoot'em up, estime que, tout de même, les éditeurs n'y vont pas avec le dos de la cuillère. Z-Out à l'odeur de R-Type, la couleur de R-Type, mais la réalisation... Ah !

Rainbow Arts. Programmation, conception et design : Tobias Binsack ; graphismes : Matthias Hauser et Thomas Klingner ; musique et bruitages : Rudi Stember.

Rainbow Arts est connu pour la qualité de ses réalisations sur Amiga, mais aussi pour une nette tendance au plagiat. Cet éditeur reste fidèle à sa réputation, car Z-Out est un magnifique shoot-them-up et, cette fois, le plagiat est encore plus flagrant que d'habitude. En effet, ce nouveau programme ressemble beaucoup au superbe Denaris, qui était lui-même un clone de R-Type. Si Z-Out n'est certes pas le shoot-them-up le plus original de l'année, ce n'en est pas moins un petit chef-d'œuvre du genre qui figure parmi les plus grandes réussites sur Amiga.



Un bouclier avant vous protège efficacement.



Les ennemis sont beaux mais très dangereux !



Z-Out, Denaris ou R-Type ? Peu importe si le plaisir est là. Et il est bien présent !



à intervalles réguliers, vous vous retrouvez face à face avec de redoutables monstres dont vous ne viendrez pas à bout facilement.

La principale innovation de ce programme par rapport à R-Type, c'est à Denaris repose sur la présence d'une option deux joueurs. Il est très plaisant de jouer en équipe, d'autant plus que la jouabilité est excellente que l'on joue seul ou à deux. De plus, vous ne récupérez pas exactement les mêmes équipements selon qu'il y a un ou deux joueurs. Si vous êtes deux, vous obtenez des boucliers qui se placent en haut et en bas de votre vaisseau, au lieu du bouclier frontal.



Z-Out fait appel à tous vos talents de pilote.



Seul ou à deux, la jouabilité est excellente.

Contrairement à ce qui se passe dans les programmes précédents, il ne suffit pas d'être un bon pilote : Z-Out fait également appel à vos talents de pilote. En effet, vous devez franchir des obstacles mobiles, ainsi que d'étranges passages que vous poserez bien des problèmes. Vous devez parfois zigzaguer entre des structures en détruisant les tourelles de tir au passage, et il faut prendre le risque d'aller le plus vite possible si vous ne voulez pas être rattrapé par une escadrille d'aliens qu'il ne vous est pas possible d'éviter. Ces passages particulièrement stressants relancent bien l'intérêt du jeu.

Z-Out bénéficie d'une réalisation irréprochable, comme les programmes de Rainbow Arts en ont le secret. Les graphismes sont excellents, le scrolling est fluide et l'action est soutenue par une bande sonore entraînante. A défaut d'originalité, ce programme a tout pour séduire les fans du genre, d'autant plus que les bons shoot-them-up pour deux joueurs ne sont pas légion.

Alain Huyghues-Lacour

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

Sid Meier's
Covert Action™

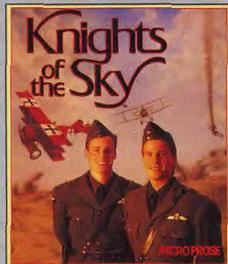
A Techno-Thriller
From the Case Files
of Max Remington.

MICROPROSE

LE MEILLEUR DU PRESENT

Plongez-vous dans le monde actuel de l'espionnage international en vous mettant dans les chaussures de l'agent spécial, Max Remington. La première compagnie à associer avec succès simulation, jeu à rôle et aventure vous offre maintenant l'espionnage tel qu'il est réellement dans Covert Action. Contrairement aux autres espions, Remington ne résoud pas ses crimes avec un clin d'oeil, un sourire ou un petit pistolet. Le monde clandestin de Remington repose sur la technologie moderne qu'il s'agit de placer les téléphones sur table d'écoute, d'immobiliser les systèmes de défense informatiques ou de résoudre des codes complexes. Un doigt agile sur la gâchette et une bonne tête ne suffisent plus. Les années 1990 exigent de l'ingéniosité et de la fourberie.

L'intelligence compte aussi car vos ennemis menacent vraiment le monde d'aujourd'hui: cartels de drogue, groupes criminels, organisations terroristes. La seule personne en qui vous pouvez avoir confiance est Sam Winston qui est le maître de la recherche de renseignements et constitue une source vitale. Essayez de découvrir ce que vos ennemis ont dans la tête, si vous le pouvez. Faites leur face avant qu'ils ne le fassent si vous le devez. Mais faites toujours attention. C'est sûrement ce qui vous sauvera la vie. Espionnage et intrigue à la mode d'aujourd'hui. Un héros de tous les temps en quête des éléments criminels les plus dangereux de notre monde. Comme d'habitude, Microprose vous présente le Meilleur de Tous les Temps.



LE MEILLEUR DU PASSE



Retournez dans le passé et dans le cockpit d'un avion à deux places de la Première Guerre Mondiale au cours de combats en face à face sensationnels contre les as de tous les temps. Les maîtres du combat aérien ont face à face offrant des super graphiques en 3 dimensions, des sons évocateurs et le réalisme traditionnel de Microprose ainsi défilé et de la joie.



LE MEILLEUR DU FUTUR

Voyagez vers le futur lointain, vers une ère où la Terre n'est pas habitable et où vous devez trouver une nouvelle planète pour la Race Humaine. La compagnie qui est à l'avant-garde de la simulation de vol de combat a franchi un nouveau pas dans la technologie de l'imagerie et dans la sophistication du jeu à rôle et des effets sonores.

MICROPROSE

Call and find how great! Call 1-800-875-FLY for prices and ordering information. ©1990 Microprose Software, Inc. All Rights Reserved.

The Best of Times
All the Time.

Jupiter's Masterdrive

AMIGA

Très ludique, Jupiter's Masterdrive s'inscrit dans la lignée de Super Sprint. Il apporte cependant à son glorieux ancêtre un certain nombre d'innovations intéressantes. Quant à sa jouabilité, elle se résume en un seul mot : parfaite !

Ubi Soft. Graphismes : Patrick Daher ; programmation : Olivier Marty, Frédéric Savori ; musique : David Whittaker.

Les éditeurs de softs font parfois des fixations sur un type de jeu et, comme s'ils se passaient le mot, ils publient tous des programmes similaires en même temps. Ces temps-ci, la mode est aux courses de voitures vues de dessus, dans la lignée de Super Sprint. Les programmes de ce type sont si nombreux en ce moment, que nous avons décidé de vous les présenter en Challenge.

Si Jupiter's Masterdrive présente quelques intéressantes innovations qui le distinguent des autres. Tout d'abord, l'action est représentée sur un grand écran, ou sur deux écrans plus petits, selon que vous jouez seul ou à deux. Dans un cas comme dans l'autre, trois véhicules participent à la course. Votre objectif est de remporter le tournoi qui se déroule sur neuf planètes, chacune présentant un circuit et un parcours de bonus différents. Il est conseillé de se familiariser avec les différents parcours avant le tournoi, en passant en mode entraînement.

La course se déroule sur des circuits qui défilent en scrolling multidirectionnel, et sur lesquels sont disséminées différentes icônes. Les plus importantes vous permettent de recharger le plein de carburant, ou encore de réparer les dommages causés à votre véhicule. Il est fondamental de surveiller les deux jauge

correspondant à ces fonctions car, si vous tombez en panne d'essence il ne vous restera plus qu'à vous traîner à la vitesse d'un escargot jusqu'à l'icône de carburant la plus proche ; en outre votre voiture explose si vous ne la réparez pas à temps. D'autres icônes ont un effet particulier sur votre véhicule : accélération ou ralentissement momentané, modification de votre trajectoire, verglas, etc.

Le circuit de bonus n'oppose que deux véhicules et il comporte de très nombreux obstacles qui ne facilitent pas les choses. Ce circuit est représenté sur un scanner disposé en bas de l'écran, qui indique la position des véhicules et du bonus. Le bonus apparaît à un emplacement aléatoire et il faut foncer pour le récupérer avant votre adversaire, puis un autre bonus apparaît ailleurs, et ainsi de suite. Cette épreuve est particulièrement amusante lorsque l'on joue à deux, d'autant plus que tous les coups sont permis, y compris tirer au canon sur son adversaire...

Après chaque épreuve, on passe au magasin pour faire quelques emplettes. Vous pouvez améliorer cinq éléments de votre voiture : moteur, canon, turbo, trains et carrosserie. Il est très important de faire les bons choix car les améliorations apportées à votre véhicule se font vraiment sentir lors de la course.



Des icônes sur le parcours ne facilitent pas la tâche.



Surveillez votre moteur et votre niveau d'essence.



Choisissez soigneusement la puissance de votre moteur.

Achetez le moteur 2 dès que vous le pouvez ; si vous voulez le moteur 3, sachez qu'il fait des réflexes à toute épreuve pour conduire un véhicule aussi rapide. Et puis, ne dépensez pas tout votre argent, car il vaut mieux disposer en permanence de 5 000 crédits afin de pouvoir acheter un nouveau véhicule si besoin est, sinon le tournoi est fini pour vous. Si vous avez récupéré des jetons lors des courses, vous pouvez aussi tenter votre chance au jackpot.

Jupiter's Masterdrive ne présente pas des graphismes exceptionnels ; c'est la souplesse des commandes qui est le point le plus important pour un jeu de ce type. L'accélération se fait en appuyant sur le bouton, ce qui est le meilleur mode de contrôle pour ce type de course, et la jouabilité est parfaite. Un programme très ludique. Alain Hugghes-Lacour

Type	course automobile
Intérêt	★★★★★ 17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	★★★★★ C



Le circuit de bonus n'oppose que deux véhicules et comporte de nombreux obstacles.

GREAT COURTS



GRAPHISMES et BRUITAGES encore plus réalistes

CRÉER votre propre Joueur, HOMME ou FEMME !

Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)

Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE

Tous les coups sont permis

GREAT COURTS
REMET
SON TITRE EN JEU !

UBI SOFT
Entertainment Software



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Navy Seals

GX 4000

Quel dommage que Navy Seals n'ait pas été disponible le jour de la sortie de la console GX 4000 ! Difficile mais très bien réalisé, ce programme offre un challenge digne des plus grands jeux sur micro 16 bits...

Océan. Programme : J. Higgins ; graphisme : W. Lancaschire et M. McDonald ; musique et bruitages : M. Cannon.

Un groupe surnaturel des forces d'intervention américaines part en mission dans le golfe d'Oman. Leur but, sécuriser l'approvisionnement descendu par l'ennemi et faire sauter ensuite un stock de missiles dans l'une des bases les mieux gardées de l'adversaire. Un beat-them-all de grande qualité, qui allie réflexe et réflexion, et provoque bien les qualités de la nouvelle console Amstrad.

Cette partie se décompose en six niveaux de jeu qu'il va vous falloir remporter à tour de rôle. A chaque passage à un niveau supérieur, le jeu profite d'une option « continue » qui vous évitara de recommencer trop souvent les toutes premières missions. Navy Seals offre des décors complexes mais vraiment très bien dessinés. Les scrollings latéraux et verticaux qui suivent votre progression dévoilent ainsi un important labyrinthe de plates-formes, échelles, structures auxquelles on peut se suspendre, etc. C'est le premier atout de ce programme : tous les éléments du décor sont empreints de réalisme et la GX 4000 utilise avec habileté sa palette de couleurs.

Deuxième atout, la souplesse et le réalisme de l'animation des personnages. Votre héros, si marche, bien sûr, avec motifs de grâce qu'un Prince of Persia par exemple, bénéficie de mouvements intéressants. Lorsqu'il avance, il peut tout aussi bien rester couché



Graphismes, animations, mais surtout richesse stratégique concurrent au succès de Navy Seals.



Des décors complexes mais bien dessinés.



Les animations, pour une 8 bits, lassent parfois, que ramper derrière des caisses. Mais c'est surtout pour attendre les plates-formes supérieures qu'il fait preuve d'originalité. Il va, en effet, se suspendre par les bras à la plate-forme, puis effectuer un réajustement superbe pour se retrouver sur celle-ci. Il peut également rester suspendu et progresser ainsi le long de la plate-forme.

Si toutes ces animations sont réalistes et originales, elles s'enchaînent aussi dans de complexes combinaisons. Les pros pourront par exemple monter une échelle, rester suspendu un moment, se rétablir et mitrailer l'adversaire, en pied à peine posé sur la plate-forme, le tout en un mouvement aussi souple que possible. C'est superbe et... pratique !

Car, si l'est beau et ludique, Navy Seals est aussi très difficile à vaincre. La stratégie qu'il développe ne vous permet pas de tirer sur tout ce qui bouge, de jouer au kamikaze... Il faut, pour chaque niveau de jeu, mettre en place un déplacement très calculé, un chemin qui vous permette de découvrir toutes les armes cachées, de tuer tous les adversaires et d'activer éventuellement des détonateurs, le tout avec un nombre de vies limité et surtout un temps de jeu très restreint (3 minutes seulement pour le premier niveau de jeu, 16 pour le deuxième, etc.). Seul un parcours extrêmement précis mène à la victoire. Et pour le trouver, bonjour l'enter !



Navy Seals vous tiendra longtemps en haleine.

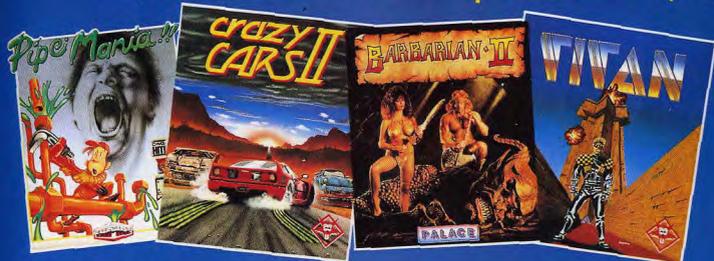
C'est, tout à fait, la beauté des graphismes et animations, la richesse des déplacements et cette difficulté toute stratégique qui m'a comblé ici. Navy Seals est un soft qu'il fait bon combattre, et qui pourra, vu sa difficulté, vous motiver à très long terme. Un investissement incontournable sur la GX 4000.

Olivier Hautefeuille

Type	plates-formes/stratégie
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	★★★★

PC.POWER

Une compilation HAUTE TENSION pour votre PC/PS.



Une sélection de jeux dont vous ne pourrez plus vous passer!

Pipe Mania est un jeu d'arcade à une grande imagination, simple et génial. Avec PIPE MANIA, vous êtes dans ma 0 (peu) mais vous devez développer une stratégie.

Un jeu mouvement. Une simple limitation et vous serez ravi(e) dans un jeu de stratégie qui m'a comblé ici.

PIPE MANIA est un jeu d'arcade à une grande imagination, simple et génial. Avec PIPE MANIA, vous êtes dans ma 0 (peu) mais vous devez développer une stratégie.

Le FBI vous confie une mission délicate : éliminer un réseau de flics réprouvés impliqués dans un trafic de voitures volées. A bord de la mythique Ford de l'ERAD, vous partez à l'aventure dans les USA à la poursuite des bandits. Téléchargez, courez, sautez et battez les policiers tout de suite un MUST.

ATTENTION! Cette course folle en 3D pourrait vous être fatale.

Le FBI vous confie une mission délicate : éliminer un réseau de flics réprouvés impliqués dans un trafic de voitures volées. A bord de la mythique Ford de l'ERAD, vous partez à l'aventure dans les USA à la poursuite des bandits. Téléchargez, courez, sautez et battez les policiers tout de suite un MUST.

Rattrapez les célèbres barbares et la Princesse Méliana dans cette aventure/vengance. Vous portez attention le score. Dans dans son domaine polémique. Mais la route sera longue, dangereuse et parsemée de monstres terrifiants. Lavez votre conscience, évitez les coins, évitez les collisions.

Plus le jeu est difficile, plus vous serez satisfait. Plus le jeu est difficile, plus vous serez satisfait.

Plus le jeu est difficile, plus vous serez satisfait. Plus le jeu est difficile, plus vous serez satisfait.

Plus le jeu est difficile, plus vous serez satisfait. Plus le jeu est difficile, plus vous serez satisfait.



HIGH QUALITY GAMES

TITUS COMPILATIONS



Toyota Celica

ATARI ST

Simulation de rallye extrêmement soignée. Toyota Celica exigera des joueurs une conduite irréprochable et pas seulement des réflexes à toute épreuve. Même assisté de votre copilote, vous découvrirez rapidement qu'il n'est pas simple de réaliser des temps corrects sur ces parcours franchement difficiles.

Gremlin

Gremlin nous a présenté d'excellentes courses auto/moto cette année : Combo Racer, Super Cars, Lotus Esprit Turbo Challenge (Titl d'Or '90) et prochainement Team Suzuki, une course de motos très prometteuse.

Aujourd'hui c'est le tour de Toyota Celica, une simulation de rallye qui fera le bonheur de tous les amoureux de conduite sportive. Il faut reconnaître que ce sport est largement sous-représenté sur micro-ordinateur, car Lombard Rallye était la seule ressource du genre jusqu'à présent.



Changement de vitesse manuel pour les puristes.

Avant tout, vous devez définir les caractéristiques de votre véhicule. Vous pouvez choisir les vitesses automatiques, mais les amateurs opteront pour les vitesses manuelles, ce qui est bien plus réaliste. Vous avez également le choix entre deux types de direction et il est possible d'ajuster la sensibilité des contrôles qui s'effectuent par l'intermédiaire du joystick ou de la souris. Pour les casse-cou, Gremlin a ajouté une option commandes inversées. Ce système, qui existe réellement sur un prototype Toyota, a pour effet de faire tourner votre véhicule vers la gauche lorsque vous tournez le volant à droite et inversement. Cette option est très amusante, mais je ne vous conseille pas de tenter votre chance dans le rallye avec un tel système de commandes.

Une fois que vous avez fait votre choix, vous pouvez prendre le départ de la première épreuve : il est conseillé de se familiariser avec les différents parcours en mode entraînement avant de se lancer dans le rallye proprement dit. Vous avez beau disposer d'un copilote qui annonce les virages (par synthèse vocale), il est quand même préférable de déterminer les vitesses limites correspondant à chaque portion de circuit. Votre copilote se révèle assez flabbe, il lui arrive parfois de négliger certaines particularités du parcours. Heureusement, vous avez la possibilité de le reprogrammer à votre convenance, ce qui a l'eff-



Un copilote annonce l'arrivée des virages.

tue très simplement. Il vous suffit de faire défileur une carte du parcours et vous choisissez les messages, ainsi que l'endroit précis où ils doivent vous être donnés.

Toyota Celica vous offre le choix entre trois rallyes situés en Angleterre, au Mexique et en Finlande. Si les conditions climatiques sont normales en Angleterre, les autres parcours sont plus difficiles.

Vous roulez au beau milieu d'une tempête de sable au Mexique et la neige tombe à gros flocons sur les routes finlandaises. Si vous ne branchez pas les essieux-glaces, la neige s'épaissit rapidement sur votre pare-brise et cette conduite en



Gremlin a porté tous ses efforts sur la jouabilité et le réalisme de cette simulation de rallye.

avec le risque fort de se terminer contre le premier aspirant venu.

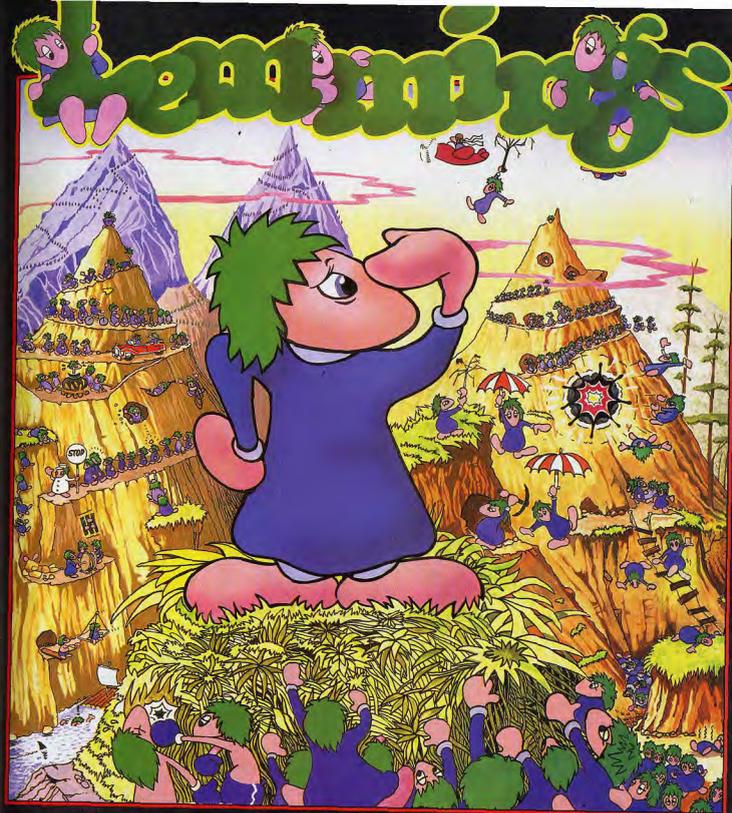
Toyota Celica est une simulation de rallye particulièrement réaliste qui offre un véritable challenge. On est loin des courses basées sur les réflexes comme Lotus Esprit : il ne s'agit pas de forcer, mais il faut vraiment conduire le mieux possible, avec beaucoup de rigueur. Pas question de prendre des risques inutiles, car vous perdez un temps précieux, lorsque vous quit-

Il faut beaucoup de rigueur dans la conduite.

tez la route. Les commandes répondent bien, mais il faut être extrêmement précis car elles sont très sensibles.

Gremlin a porté tous ses efforts sur la jouabilité et le réalisme de cette simulation, alors que les graphismes sont un peu décevants. Un programme difficile, mais passionnant.

Alain Hughes-Lacour
 Type : simulation sportive
 Intérêt : 17
 Graphisme : ★★★★★
 Animation : ★★★★★
 Brutalités : ★★★★★
 Prix : C



Save the Lemmings-

and



"Un enjeu écologique international, le LEMMINGS est en voie de disparition ! sauvez ce petit rongeur d'origine scandinave !

Un jeu d'envergure mondiale qui déchaine d'otes et déja des mouvements de passion."

PSYGNOSIS

PSYGNOSIS - SFMI

06560 Valbonne
 tél. (1) 43.35.06.75



Awesome

AMIGA

Shoot'em up stratégique, Awesome est un jeu difficile qui exige des joueurs non seulement de bons réflexes mais également une bonne dose d'astuce et de réflexion. A.H.L. qui mange beaucoup de poisson ne manque bien heureusement ni des uns, ni de l'autre.

Psygnosis. Conception, programmation et graphisme : Reflections-Martin Edmonson et Cormac Batstone ; musique : Tim et Lee Wright.

Awsome est le nouveau jeu de Reflections, l'équipe à qui l'on doit Shadow of the Beast 1 et 2, deux programmes célèbres pour la qualité de leur réalisation. Cette fois, il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure/action, mais d'un shoot'em-up assez ambitieux dont voici le scénario : vous avez découvert par hasard que des aliens belligères s'apprêtent à détruire la galaxie dans laquelle vous vous trouvez. N'écoutez que votre courage... vous décidez de fuir immédiatement, sans prévenir personne ! Il ne vous reste plus qu'à traverser la galaxie au plus vite, en vous arrêtant sur différentes planètes afin de récupérer le carburant nécessaire à votre fuite.

Ce shoot'em-up original présente un enchaînement de séquences très différentes les unes des autres. Tout d'abord, vous voyagez en hyper-espace d'une planète à l'autre, en affrontant de nombreux dangers. Il faut tout à tour détruire des astéroïdes, se défendre contre des pirates, ou encore attaquer des convois de marchandises pour dérober leur cargaison. Ces différentes scènes se déroulent en défilement rotatif et vous faites pivoter le vaisseau de manière à détruire les ennemis qui attaquent dans toutes les directions. Le maniement du vaisseau est assez déconcertant dans un premier temps, mais cela s'arrange avec un peu de pratique. Toutefois, il convient de garder un œil sur le scanner placé à gauche de l'écran, afin de localiser les ennemis avant qu'ils ne viennent vous percuter. Entre deux combats, vous avez la possibilité de rééquilibrer la puissance du canon et de l'écran protecteur de votre vaisseau.



Un shoot'em up original et très beau.

Arrivé à proximité d'une planète, vous quittez le vaisseau à bord d'une navette. Dans cette scène en 3D, vous affrontez un redoutable serpent de l'espace qui arrive sur vous à la manière du dragon de Space Harrier. Il faut se méfier de lui, car il vous attaque également par derrière, sans que vous puissiez le voir arriver. Après vous être débarrassé de ce gêneur, vous survolez la ville qui défile au-dessous de vous en scrolling multidirectionnel. De nombreuses créatures vous attaquent et vous devez en tuer le plus possible afin de récupérer de l'oxygène, qui vous sera très utile lors de la séquence suivante. Ensuite, vous posez votre vaisseau sur l'aire d'atterrissage indiquée par une flèche. Vous devez alors courir vers l'entrée de la base qui il faut absolument atteindre avant que vos réserves d'oxygène ne soient épuisées. Cela est loin d'être facile, dans la mesure où de nouveaux monstres vous attaquent en chemin.

Une fois dans la base, vous vous connectez au réseau informatique de la planète et vous passez à la partie stratégique de ce programme. Vous pouvez troquer votre butin contre des armes, négocier la vente de



Vos réserves d'oxygène ne sont pas inépuisables.



Awsome a été conçu par les auteurs de Shadow of the Beast : cela se voit !



Il n'est pas facile de sortir victorieux des combats, votre cargaison, mais aussi excepter des contrats qui vous permettront d'obtenir du carburant. Ensuite vous choisissez votre prochaine destination et, si vous désirez économiser du carburant, vous pouvez vous installer à l'hôtel en attendant que cette planète se rapproche sur son orbite, mais il faudra alors régler la note. Awesome est un shoot'em-up original qui séduit par la variété de ses différentes séquences. L'aspect stratégique est assez intéressant, mais c'est surtout l'action qui domine dans ce programme. C'est une longue odyssée qui vous attend car vous devez visiter huit planètes ; heureusement, vous pouvez sauvegarder votre position en certains endroits précis. À l'instar des précédents programmes de Reflections, le niveau de difficulté est assez élevé et il faut vraiment s'accrocher pour terminer le jeu, mais on est motivé par la réalisation irréprochable de ce soft. Pour les amateurs de longs voyages galactiques.

Alain Huyghe/Lacour

Type	shoot'em-up
Intérêt	1/6
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	★★★ C

MIGHTY BOMB JACK™



TECMO™

© 1990 TECMO, LTD.

elite

Pick'n Pile

ATARI ST

Pick'n Pile est un jeu qui rend fou ! Sans égaler Tetris qui a eu pour lui le privilège de l'antériorité, ce programme possède la même simplicité dans son principe de jeu, présente la même difficulté au fur et à mesure qu'on avance, et exerce la même fascination diabolique.

Ubi Soft.

Les jeux de réflexion ont le vent en poupe en ce moment et tous ceux qui se sont régalez avec Tetris, Puzzle et autres Ploting (pour n'en citer que quelques-uns) risquent de craquer avec Pick'n Pile proposé par Ubi Soft. Pourtant le thème pourrait paraître simple, voire simpliste. Il s'agit en effet d'emplier des boules de même couleur. Celles-ci vont disparaître lorsque la colonne ainsi formée ne contient plus que des boules de même teinte.

Bien évidemment, les choses ne sont pas aussi simples qu'elles peuvent le paraître au premier abord. Tout d'abord, les boules rouleront si elles ne sont pas soutenues de part et d'autre. Même les limites de l'écran ne constituent pas une barrière suffisante, les boules disparaissant d'un côté, se retrouvant de l'autre. Il existe heureusement un moyen de



Le nombre de couleurs, limité au début, augmente au fur et à mesure de votre progression.

égayer la partie : gain de temps, diamant, bonus apportant des points supplémentaires et permettant aussi de faire disparaître une boule isolée. Si vous avez mal calculé votre coup, il peut arriver que vous vous retrouviez, à la fin, avec une ou plusieurs boules de couleurs différentes. Pas de panique, vous pourrez toujours en faire venir de nouvelles, mais il



Un principe simple : emplier des boules.

parer à cet état de chose. Pour y remédier, il vous suffira de mettre à profit les briques ou les autres colonnes de boules existantes. La seconde difficulté est que l'ensemble du tableau doit être épuré avant la fin du temps imparti. Plutôt que de déplacer une à une les boules pour faire de petites colonnes, il est beaucoup plus rentable de mettre à profit les grandes colonnes multicolores déjà existantes et de remplacer les boules qui ne conviennent pas par celles qui conviennent.

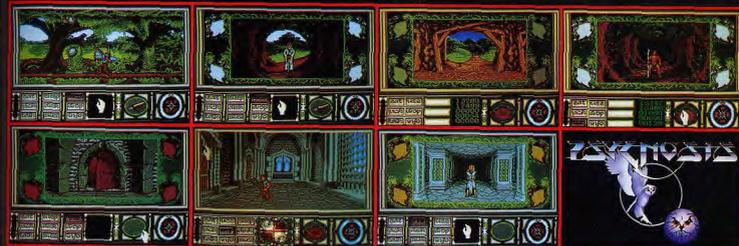
Comme le déplacement des boules s'effectue par permutation, vous pouvez même vous arranger pour réaliser un coup double et faire disparaître deux colonnes en même temps. Quelques bonus vont venir



Le temps est votre principal ennemi.



Les diamants sont autant de bonus...



Superb
OBITU'S
'T' SHIRT
ENCLOSED
An original unique
Roger Dean
Design

Un jeu de rôle passionnant, une immense aventure signée Psygnosis.

Vous êtes au plus profond de votre pire cauchemar... mais cette fois vous ne vous réveillez pas. Perdu dans un monde étranger et terriblement dangereux, vous devez découvrir où vous êtes, comment vous y êtes arrivé... et comment vous pourriez vous en évader!

Une découverte intense de ce monde si peu familier où vous explorez les forêts, les souterrains et les châteaux. Vous devez collecter les objets et indices nécessaires pour progresser vers votre but. Et puis vous pouvez également entrer en contact avec toutes les créatures indigènes. Mais quelles seront les réactions de ces étranges créatures?

Vous avez des ennemis que vous devez combattre mais également des amis. Vous progressez toujours plus loin à la rencontre d'un univers inconnu.

OBITU'S est un formidable divertissement abordable par tous. La technologie mise en oeuvre permet d'allier des graphismes éclatants à des scrollings différentiels qui servent merveilleusement un scénario d'une richesse inégalée.

DISPONIBLE SUR AMIGA ET ATARI ST/STE

Photos d'écran de la version Amiga

IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE!

PSYGNOSIS- SFMI- BP 144- 06561 Valbonne/ Tel: 16.92.94.36.00

Type	reflexion
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

Dragon Breed

AMIGA

Un dragon invulnérable comme monture, une arbalète de compétition en arme de choc, vous voilà prêt pour affronter les affreux monstres de Dragon Breed. Une difficulté du jeu bien graduée, une animation et des graphismes plaisants, des bruitages, qui soulignent bien l'action, que demander de plus ?

Activision. Conversion : ARC Developments ; graphisme : Paul Michalak et Paul Walker ; musique : Martin Walker.



Ce superbe shoot en up vous plonge dans un univers digne de l'héroïc fantasy.

Irem figure parmi les géants de l'arcade, avec des succès comme R-Type. Vigilante ou encore Ninja Spirit. Activision s'est donc empressé de réaliser une conversion de Dragon Breed, l'un de ses derniers shoot-them-up d'arcade. Vous incarnez le jeune roi Kaous, en lutte contre le roi des ténébreux. Il s'agit d'un shoot-them-up à scrolling horizontal où vous chevauchez un redoutable dragon, ce qui est quand même plutôt original !



Vous pouvez descendre de votre monture favorite.



Au début, vous ne disposez que d'une arbalète,

ce programme : vous pouvez descendre de votre monture lorsque vous passez au-dessus des plateformes qui sont disposées à intervalles réguliers. Vous pouvez alors courir sur ces plates-formes afin d'abattre certains monstres avec votre arbalète, ou pour ramasser des icônes inaccessibles. Vous rappelez ensuite votre dragon pour reprendre place derrière sa tête. Dragon Breed est un shoot-them-up très prenant, dont le principe de jeu est proche de celui de Saint Dragon, mais il est mieux développé. De plus, cette conversion bénéficie d'une excellente réalisation. Les graphismes sont soignés et le scrolling en parallèle est des plus fluides. La musique et les bruitages soutiennent bien l'action mais, hélas, il faut choisir entre les deux, ce qui est dommage. Une conversion réussie.

Alain Huxghues-Lacour

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

Version Atari ST



Apprenez à maîtriser votre dragon.

Cette version de Dragon Breed est légèrement inférieure à la précédente, notamment en ce qui concerne la taille de la fenêtre graphique et la rapidité de l'action. Mais le programme n'est pas moins excitant et il figure, à ce jour, parmi les meilleurs shoot-them-up sur cette machine.

A.H.L.

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



BATMAN

THE ADVENTURE OF LINK

SUPER MARIO II

TENEBRÉ MUTANT HERO TURTLES

SIMON'S QUEST

TETRIS

EXCLUSIVEMENT SUR

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Console et accessoires pour 80 jeux passionnants

Sequence
news

LES LEDES DES CHAMPIONS
LES GIGANTS COURTS 2
LES GIGANTS COURTS 3
LES GIGANTS COURTS 4
LES GIGANTS COURTS 5
LES GIGANTS COURTS 6
LES GIGANTS COURTS 7
LES GIGANTS COURTS 8
LES GIGANTS COURTS 9
LES GIGANTS COURTS 10
LES GIGANTS COURTS 11
LES GIGANTS COURTS 12
LES GIGANTS COURTS 13
LES GIGANTS COURTS 14
LES GIGANTS COURTS 15
LES GIGANTS COURTS 16
LES GIGANTS COURTS 17
LES GIGANTS COURTS 18
LES GIGANTS COURTS 19
LES GIGANTS COURTS 20
LES GIGANTS COURTS 21
LES GIGANTS COURTS 22
LES GIGANTS COURTS 23
LES GIGANTS COURTS 24
LES GIGANTS COURTS 25
LES GIGANTS COURTS 26
LES GIGANTS COURTS 27
LES GIGANTS COURTS 28
LES GIGANTS COURTS 29
LES GIGANTS COURTS 30
LES GIGANTS COURTS 31
LES GIGANTS COURTS 32
LES GIGANTS COURTS 33
LES GIGANTS COURTS 34
LES GIGANTS COURTS 35
LES GIGANTS COURTS 36
LES GIGANTS COURTS 37
LES GIGANTS COURTS 38
LES GIGANTS COURTS 39
LES GIGANTS COURTS 40
LES GIGANTS COURTS 41
LES GIGANTS COURTS 42
LES GIGANTS COURTS 43
LES GIGANTS COURTS 44
LES GIGANTS COURTS 45
LES GIGANTS COURTS 46
LES GIGANTS COURTS 47
LES GIGANTS COURTS 48
LES GIGANTS COURTS 49
LES GIGANTS COURTS 50
LES GIGANTS COURTS 51
LES GIGANTS COURTS 52
LES GIGANTS COURTS 53
LES GIGANTS COURTS 54
LES GIGANTS COURTS 55
LES GIGANTS COURTS 56
LES GIGANTS COURTS 57
LES GIGANTS COURTS 58
LES GIGANTS COURTS 59
LES GIGANTS COURTS 60
LES GIGANTS COURTS 61
LES GIGANTS COURTS 62
LES GIGANTS COURTS 63
LES GIGANTS COURTS 64
LES GIGANTS COURTS 65
LES GIGANTS COURTS 66
LES GIGANTS COURTS 67
LES GIGANTS COURTS 68
LES GIGANTS COURTS 69
LES GIGANTS COURTS 70
LES GIGANTS COURTS 71
LES GIGANTS COURTS 72
LES GIGANTS COURTS 73
LES GIGANTS COURTS 74
LES GIGANTS COURTS 75
LES GIGANTS COURTS 76
LES GIGANTS COURTS 77
LES GIGANTS COURTS 78
LES GIGANTS COURTS 79
LES GIGANTS COURTS 80
LES GIGANTS COURTS 81
LES GIGANTS COURTS 82
LES GIGANTS COURTS 83
LES GIGANTS COURTS 84
LES GIGANTS COURTS 85
LES GIGANTS COURTS 86
LES GIGANTS COURTS 87
LES GIGANTS COURTS 88
LES GIGANTS COURTS 89
LES GIGANTS COURTS 90
LES GIGANTS COURTS 91
LES GIGANTS COURTS 92
LES GIGANTS COURTS 93
LES GIGANTS COURTS 94
LES GIGANTS COURTS 95
LES GIGANTS COURTS 96
LES GIGANTS COURTS 97
LES GIGANTS COURTS 98
LES GIGANTS COURTS 99
LES GIGANTS COURTS 100

Une passion d'avance

COMPILATIONS PC AMIGA ST

LES 4 MERCENAIRES * 1259
AFTER THE WAR * SAVAGE
+ LICENCE TO KILL +
+ LIVE AND LET DIE
DRIVE ME CRAZY * 298
+ CHICAGO * STUNT CAR
+ LOMBARD RALLYE
+ FERRARI FORMULA ONE
+ HIGHWAY PATROL
FESTIVALIA (*) 299
GREAT COURTS * SABOTEUR 2
+ TRIVIAL PURSUIT * P47
+ SUPER WONDERBOY
+ ACTION FIGHTER
FESTIVALIA PC 299
STUNT CAR + SABOTEUR 2
+ TRIVIAL PURSUIT
+ CHARLIE CHAPLIN
+ CHUCK YEAGER
GEANTS DU SPORT 299
+ KICK OFF + GREAT COURT
+ FOOTBALL MANAGER 11
CARTOONS 263
SUPER WONDERBOY * TOOBIN
+ TOM ET JERRY 2
+ DYNAMIC KID * BUGGY BOY
10 MEGA HTVS VOL 2 349
+ LOMBARD RALLYE + TOOBIN
+ VIXEN + ROCKET RANGER
+ HOT SHOT + WALL STREET
+ ASPAR GRAND PRIX * KAR
+ WINTER OLYMPIC
+ PERE DE TUEUR
CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+ GREAT COURTS + BOMBER
+ SUPER SKY
HOLLYWOOD COLLECT 299
GHOSTBUSTERS 2 * BATMAN
+ INDIANA JONES LAST
CRUISE + ROBOCOP
FULL BRAS 299
FERRARI F1 CHICAGO 30
+ CARRIER COMMAND + P47
+ RICK DANGEROUS
+ HIGHWAY PATROL
KICK OFF (*) n'existe pas sur PC

COMPILATIONS AMSTRAD CPC

LES BATTANTS 199/159
RICK DANGEROUS + SAVAGE
+ NAVY MOVES + COMMANDO
+ KARL HARRIS
+ FRANK BRUNO BOXING
CARTOONS 249/159
SUPER WONDERBOY + TOOBIN
+ TOM ET JERRY 11
+ DYNAMIC KID * BUGGY BOY
DRIVE ME CRAZY 199/149
STUNT CAR + CHICAGO 30
+ HIGHWAY PATROL + APP
+ ACTION FIGHTER
TOP 20 249/189
LICENCE TO KILL + P47
+ CHARLIE CHAPLIN * BATTY
+ GAME OVER 11 + AC 1
+ MEGE CALLOUX * MLM 3D
+ ASPAR GP * BUVILL CASTLE
+ SHOCKWAVE RIDER * HOTSHOT
+ BATTLE VALLEY * BUGGY 11
+ 30 GRAND PRIX + REX
+ GRAND PRIX 500 + ZAXX
+ SUPER SKY + LIGHT FORCE
CHALLENGER 299/169
STUNT CAR + KICK OFF
GREAT COURTS + BOMBER
+ SUPER SKY
BIG BANG 2 159/129
RICK DANGEROUS + CHICAGO
+ HIGHWAY PATROL + BATTY
+ ASPAR GRAND PRIX
+ BEYOND THE ICE PALACE
ATTENTIVE EXPLOSION 189/129
AFTER THE WAR + SAVAGE
+ EXLOM + LIGHT FORCE
+ CHARLIE CHAPLIN
+ GAME OVER 2
FESTIVALIA 199/159
GREAT COURTS + P 47
+ TRIVIAL PURSUIT
+ SUPER WONDER BOY
+ ACTION FIGHTER
4 MERCENAIRES 209/169
AFTER THE WAR + SAVAGE
+ LIVE AND LET DIE
+ LICENCE TO KILL

NOUVEAUTES

AMERICAN JOURNEYS 249
AVIATORS 299
B.A.T. 299
BLUES WARRIOR 299
BRIDES OF DRACULA 199
CALCHANDARON 249
CHAMPION OF THE RAJ 249
CHAMPION OF STRIKE BACK 249
CHESSMASTER 2100 249
CRYSTALS OF ARBOREA 249
DINOWARS 199
ELVIRA 349
EMERALD MINE 3 249
GEISHA 279
GIANTS OF EUROPE 249
GRAND PRIX 500 CC 2 249
GREAT COURTS 2 249
JUPITER MASTER DRIVE 249
KILLING CLOUD VF 249
KNIGHTS OF LEGEND 249
LEARI WARRIORS 249
LIVE AND LET DIE 249
MIGHT HUNTER 249
NICKY PALE 249
PICK'N PILE 249
POMERONGER 249
REACH FOR THE SKIES 249
REVELATION 199
RIDERS OF ROHAN 249
ROLLER BALL 249
SECRET MONKEY ISLAND 299
SECRET NEAPOLN LUTFMA 299
SKI CABRI 249
ST DRAGON 249
TACTIC FOR THE KING 249
SECOND WORLD VF 249
SECRET MONKEY ISLAND 299
SECRET NEAPOLN LUTFMA 299
ST DRAGON 249
TACTIC FOR THE KING 249
THE TELLER 249
TOM & THE GHOSTS 249
THE TELLER 199
TORTUES NINJA 249
TOM & THE GHOSTS 249
TORTUES NINJA 249
ZIRIX 249

NOUVEAUTES

3D BOXING 299
AMERICAN JOURNEYS VF 249
CANOVER 249
CAPTIVE VF 249
CHAMPION OF THE RAJ 249
CRYSTALS OF ARBOREA 249
DINOWARS VF 249
DUNGEON MASTER 249
ELITE + 249
ELVIRA 349
EMERALD MINE 3 249
EPIRE GALACTIQUE 249
F 20 249
FALCON 3 249
FINAL BATTLE 249
FINAL ORBIT 249

PROMO

399 CONFLICT EUROPE
999 CYBERBALL
999 HARD DRIVING
999 KICK OFF 2
999 PICK'ZONARY
999 POWER RIFF
999 SINDAD
999 SPACE ACE
999 SPACE HARRIER 2
999 THUNDERBOYS
999 TRIVIAL PURSUIT JUN.

PROMO

999 FLIGHT SIMULATOR ATP
999 SHIM SHAM
999 GRAND PRIX 500 CC 2
999 GREMLINS 2
999 THE CORRECTIBLE
999 HARD DRIVING 2
999 KEEPING UP WITH JUNE
999 KILLING CLOUD VF
999 KING'S QUEST 3
999 KNIGHTS OF THE SKY
999 LORDS OF CHAOS
999 M TANK PLATOON
999 MAUPTII ISLAND
999 MARCO POLICE
999 NIGHT SHIFF VF
999 O'NEILL KILLER
999 PICK'N PILE
999 RANK
999 REACH FOR THE SKIES
999 RED BARON
999 REVELATION
999 RIDERS OF ROHAN
999 RISE OF THE DRAGON
999 ROLLER BALL
999 SCEN. D. STARTER SET
999 SECOND WORLD VF
999 SECRET NEAPOLN LUTFMA
999 SILENT SERVICE 2
999 SKI CABRI
999 TEST DRIVE 3
999 TEST DRIVE SCEN.
999 TOM & THE GHOSTS
999 TORTUES NINJA
999 TUNNOR 11
999 U.M.S. 2
999 USS JOHN YOUNG
999 WARRHAMMER
999 WRATH OF THE DEMON
999 XYPHOS

PROMO

999 CONSOLE GAMEBOY + 1 JEU 290
999 LIGHT BOY 175
999 ALLEYWAY 245
999 BATMAN 245
999 BULLDOZER 245
999 BULLDOZER DASH 245
999 BURRA GHOST 245
999 BURRA FIGHTER 245
999 CASTLEMANIA 245
999 CHASE I/O 245
999 DOUBLE DRAGON 199
999 DR MARIO 199
999 DUCKTALE 245
999 GAUNTLET 2 245
999 GHOST'N GORL'NS 245
999 GHOSTBUSTERS 2 245
999 GREMLINS 2 245
999 EDO PHANTOMS 245
999 MOTOR CROSS MANIACS 245
999 NEMESIS 199
999 NINJA 245
999 PANGLOSS WARS 245
999 PIPE DREAM 245
999 SINDAD 245
999 ROBOCOP 245
999 SKATE OR DIE 245
999 SNOOPY 245
999 SOLAR STRIKER 199
999 SPACE INVADERS 245
999 SPIDERMAN 245
999 TORTUES NINJA 245
999 TENNIS 199

PROMO

999 CONSOLE GAMEBOY + 1 JEU 290
999 LIGHT BOY 175
999 ALLEYWAY 245
999 BATMAN 245
999 BULLDOZER 245
999 BULLDOZER DASH 245
999 BURRA GHOST 245
999 BURRA FIGHTER 245
999 CASTLEMANIA 245
999 CHASE I/O 245
999 DOUBLE DRAGON 199
999 DR MARIO 199
999 DUCKTALE 245
999 GAUNTLET 2 245
999 GHOST'N GORL'NS 245
999 GHOSTBUSTERS 2 245
999 GREMLINS 2 245
999 EDO PHANTOMS 245
999 MOTOR CROSS MANIACS 245
999 NEMESIS 199
999 NINJA 245
999 PANGLOSS WARS 245
999 PIPE DREAM 245
999 SINDAD 245
999 ROBOCOP 245
999 SKATE OR DIE 245
999 SNOOPY 245
999 SOLAR STRIKER 199
999 SPACE INVADERS 245
999 SPIDERMAN 245
999 TORTUES NINJA 245
999 TENNIS 199

PROMO

999 BLASTERBOYS 59/99
999 DRAGON SPIRIT 59/99
999 DYNAMIC DUKE 59/99
999 EMPIRE C. ATTITUDE 59/99
999 FIENDISH FREDDIES 59/99
999 GALAXY FORCE 59/99
999 HOT ROD 59/99
999 PANGLOSS SHOT 59/99
999 PERISS OF TUEER 59/99
999 PICTONARY 59/99
999 RUNNING MAN 59/99
999 SCRAMBLE SPIRITS 59/99
999 SONIC BOOM 59/99
999 THRILL TIME GOLD 59/99
999 THUNDERBOYS 59/99
999 TIME MACHINE 59/99
999 TRIVIAL PURSUIT 59/99
999 VENETTA 59/99
999 WINGCATORS 59/99
999 NYGOTS 59/99

PROMO

999 GUNBAT 99/169
999 HIGAR THE HORRIBLE 99/169
999 HELTER SKELTER 129/169
999 IK DELUXE 99/169
999 IRON LORD 99/169
999 KICK OFF 2 109/179
999 LAST NINJA 3 109/179
999 LOOPZ 109/149
999 LORDS OF CHAOS 99/149
999 MOCANE 99/149
999 MARCO POLICE 99/149
999 NIGHT HUNTER 99/149
999 NIGHT SHIFF VF 99/149
999 PICK'N PILE 140/180
999 REVELATION 99/149
999 RICK DANGEROUS 2 99/149
999 ROLLER BALL 199
999 SLIDERS 199
999 SOAH 169
999 STRIPPER 99/169
999 STUN AMER 99/169
999 SUBBUTED 99/149
999 SUPER CARS 109/149
999 SUPER STARS 99/149
999 TURTLES 99/149
999 THE WARP 99/149
999 TIME WARP 99/149
999 TORTUES NINJA 139/169
999 TOTAL RECALL 109/159
999 TIG COMBAT PILOT 140/180
999 ULTIMATE FIGHT 149/179
999 UN SQUADRON 99/149
999 WORLD CHAMP SOCCER 99/149

PROMO

999 GUNBAT 99/169
999 HIGAR THE HORRIBLE 99/169
999 HELTER SKELTER 129/169
999 IK DELUXE 99/169
999 IRON LORD 99/169
999 KICK OFF 2 109/179
999 LAST NINJA 3 109/179
999 LOOPZ 109/149
999 LORDS OF CHAOS 99/149
999 MOCANE 99/149
999 MARCO POLICE 99/149
999 NIGHT HUNTER 99/149
999 NIGHT SHIFF VF 99/149
999 PICK'N PILE 140/180
999 REVELATION 99/149
999 RICK DANGEROUS 2 99/149
999 ROLLER BALL 199
999 SLIDERS 199
999 SOAH 169
999 STRIPPER 99/169
999 STUN AMER 99/169
999 SUBBUTED 99/149
999 SUPER CARS 109/149
999 SUPER STARS 99/149
999 TURTLES 99/149
999 THE WARP 99/149
999 TIME WARP 99/149
999 TORTUES NINJA 139/169
999 TOTAL RECALL 109/159
999 TIG COMBAT PILOT 140/180
999 ULTIMATE FIGHT 149/179
999 UN SQUADRON 99/149
999 WORLD CHAMP SOCCER 99/149

PROMO

999 GUNBAT 99/169
999 HIGAR THE HORRIBLE 99/169
999 HELTER SKELTER 129/169
999 IK DELUXE 99/169
999 IRON LORD 99/169
999 KICK OFF 2 109/179
999 LAST NINJA 3 109/179
999 LOOPZ 109/149
999 LORDS OF CHAOS 99/149
999 MOCANE 99/149
999 MARCO POLICE 99/149
999 NIGHT HUNTER 99/149
999 NIGHT SHIFF VF 99/149
999 PICK'N PILE 140/180
999 REVELATION 99/149
999 RICK DANGEROUS 2 99/149
999 ROLLER BALL 199
999 SLIDERS 199
999 SOAH 169
999 STRIPPER 99/169
999 STUN AMER 99/169
999 SUBBUTED 99/149
999 SUPER CARS 109/149
999 SUPER STARS 99/149
999 TURTLES 99/149
999 THE WARP 99/149
999 TIME WARP 99/149
999 TORTUES NINJA 139/169
999 TOTAL RECALL 109/159
999 TIG COMBAT PILOT 140/180
999 ULTIMATE FIGHT 149/179
999 UN SQUADRON 99/149
999 WORLD CHAMP SOCCER 99/149

BON DE COMMANDE à envoyer exclusivement à

SEQUENCE NEWS, Service VPC BP 3023
69396 Lyon cedex 03 TEL : 78 62 22 45

NOM _____ ADRESSE _____ 1186

VILLE _____ CODE POSTAL _____

N° CB _____ Date expiration - / - / _____ Signature _____

TITRES MACHINE _____ PRELÈGEMENT - je joins _____

cheque bancaire

CCP

mandat libéré (sans décaissement)

Participation aux frais de port et emballage + 18 Frs

Pour toutes questions contactez nous au 01 78 62 22 45

Préciser cassette CD, disk CD, TOTAL à payer: _____ Frs

GAMEBOY NINTENDO

CONSOLE GAMEBOY + 1 JEU 290
LIGHT BOY 175
ALLEYWAY 245
BATMAN 245
BULLDOZER 245
BULLDOZER DASH 245
BURRA GHOST 245
BURRA FIGHTER 245
CASTLEMANIA 245
CHASE I/O 245
DOUBLE DRAGON 199
DR MARIO 199
DUCKTALE 245
GAUNTLET 2 245
GHOST'N GORL'NS 245
GHOSTBUSTERS 2 245
GREMLINS 2 245
EDO PHANTOMS 245
MOTOR CROSS MANIACS 245
NEMESIS 199
NINJA 245
PANGLOSS WARS 245
PIPE DREAM 245
SINDAD 245
ROBOCOP 245
SKATE OR DIE 245
SNOOPY 245
SOLAR STRIKER 199
SPACE INVADERS 245
SPIDERMAN 245
TORTUES NINJA 245
TENNIS 199

ATARI LYNX

CONSOLE LYNX 1490
+ 4 JEUX 275
BLUE LIGHTNING 1490
CIVIL'S CHALLENGE 275
ELECTRO COP 275
FENEL 275
GATES OF ZENODON 275
GRAIET 275
KLAX 275
KLEIN 275
PAPERBOY 275
RAMPAGE 275
ROD BLASTERS 275
ROBO SQUASH 275
ROBOBUSTERS 275
SILMIE WORLD 275
WENOPHOE 275
ZARLOG MERCENARY 275

SNK NEO GEO

SNK NEO GEO 3490 F

BASEBALL STAR 1700
CYBERLINK 1900
CYBER LIP 1900
DUELING 2 LORD 249
NINJA 1975 1700
NINJA COMBAT 1700
RUZZLED 1700
RIDING HERGE 1900
SUPER SPI 1900
TOP ATTER GOLF 1900



LOCATION à partir de
CONSOLE 169 F
JEU 80 F

Une passion à l'avance

AMSTRAD CPC K7/D

999 BLASTERBOYS 59/99
999 DRAGON SPIRIT 59/99
999 DYNAMIC DUKE 59/99
999 EMPIRE C. ATTITUDE 59/99
999 FIENDISH FREDDIES 59/99
999 GALAXY FORCE 59/99
999 HOT ROD 59/99
999 PANGLOSS SHOT 59/99
999 PERISS OF TUEER 59/99
999 PICTONARY 59/99
999 RUNNING MAN 59/99
999 SCRAMBLE SPIRITS 59/99
999 SONIC BOOM 59/99
999 THRILL TIME GOLD 59/99
999 THUNDERBOYS 59/99
999 TIME MACHINE 59/99
999 TRIVIAL PURSUIT 59/99
999 VENETTA 59/99
999 WINGCATORS 59/99
999 NYGOTS 59/99

NOUVEAUTES

999 GUNBAT 99/169
999 HIGAR THE HORRIBLE 99/169
999 HELTER SKELTER 129/169
999 IK DELUXE 99/169
999 IRON LORD 99/169
999 KICK OFF 2 109/179
999 LAST NINJA 3 109/179
999 LOOPZ 109/149
999 LORDS OF CHAOS 99/149
999 MOCANE 99/149
999 MARCO POLICE 99/149
999 NIGHT HUNTER 99/149
999 NIGHT SHIFF VF 99/149
999 PICK'N PILE 140/180
999 REVELATION 99/149
999 RICK DANGEROUS 2 99/149
999 ROLLER BALL 199
999 SLIDERS 199
999 SOAH 169
999 STRIPPER 99/169
999 STUN AMER 99/169
999 SUBBUTED 99/149
999 SUPER CARS 109/149
999 SUPER STARS 99/149
999 TURTLES 99/149
999 THE WARP 99/149
999 TIME WARP 99/149
999 TORTUES NINJA 139/169
999 TOTAL RECALL 109/159
999 TIG COMBAT PILOT 140/180
999 ULTIMATE FIGHT 149/179
999 UN SQUADRON 99/149
999 WORLD CHAMP SOCCER 99/149

SEQUENCE NEWS

7 cours GAMBETTA LYON
TEL 78 60 33 60

21 place VIARME NANTES
TEL 40 35 42 42

PC ENGINE CORE GRAPH X

CORE GRAPH + 1 JEU 1290
JOYPAC NEX 2990

AFTERBURNER 2 349
AD ICE IN WONDERLAND 349
BOMBER MAN 349
CHASE HO2 - SCI 349
CYBER COMBAT FIGHT 349
F1 CIRCUS 349
FINAL MATCH TENNIS 349
GAMMA FOOT SOCCER 349
GOMOLA SPEED 349
HURRICANE 349
JACKY CHAN 349
MAN HALL OF FAME 349
OP RUM 349
OPERATION WOLF 349
OVER RIDE 349
PC KID 349
SAINT DRAGON 349
SPIN PAIR 349
TENNIS AC 349
TOY SHOP BOYS 349
TRUCK 349
TV SPORT FOOTBALL 349
VIOLENT SOLDIER 349
WORLD COURT TENNIS 349
ZIPANG 349

CD ROM

CD ROM + INTERFACE 2990
CD ROM + CORE GRAPHX 3990

CD ALTERED BEAST 499
CD CRAZY CARS RACING 449
CD DEATH BRINGER 399
CD DEKO BOO 499
CD FINAL ZONE 2 449
CD HUNTER 449
CD GOLDEN AGE 449
CD MURDER CLUB 399
CD RAMMA 399
CD RED ALERT 399
CD SHANGHAI 2 449
CD SIDE ARMS 399
CD SUPER DARIUS 449

SUPER GRAPH X
SUPER GRAPHX + 1 JEU 1990
SG BATTLE ACE 999
SG DARIUS PLUS 399
SG GHOULST N' GHOST 499
SG GRAND ZORK 379
+ LES JEUX CORE GRAPH X

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

■ ATF II PC tous écrans, disquette Digital Integration

Ce simulateur de vol n'est comparable aux « grands » du combat aérien que pour la mise en place de ses missions. Sur des tableaux très bien dessinés et que l'on peut tout juste gérer à la souris, le pilote va sélectionner un niveau de jeu, l'armement de son jet et étudier le briefing de la mission. Mais une fois l'offensive lancée, quelle désillusion ! ATF II hésite en effet entre deux tendances. D'un côté, il oblige au contrôle d'un grand nombre de touches clavier et met en place des instruments complexes et variés : courbes, choix des armes, radar, repère et centrage de cible, etc. De l'autre, il met en scène un avion de type « arcade », animé avec brusquerie et qui survole un paysage en damier, scrollé à la shoot-them-up ! Ce mélange de styles n'est pas une



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

réussite. Les fans d'arcade seront déçus par la faiblesse et la monotonie des stratégies et des ennemis. Quant aux amateurs de simulations, ils retourneront bien vite vers le sérieux d'un S.T. 25...

ATF II est cependant un soft qui innove. Il semble avoir nécessité un important travail de programmation. Il est bien dommage alors que le résultat soit si peu ludique.

Olivier Hautefeuille

Type	action/simulation aérienne
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

■ Atomic Robo Kid

Atari ST, disquette Activision
Vous dirigez un robot de combat à travers différents secteurs occupés par des aliens particulièrement agressifs. Il faut augmenter votre vitesse et récupérer des armes supplémentaires au plus vite si vous voulez survivre. On passe d'une arme à l'autre à volonté, mais on perd celle qui est utilisée



au moment où l'on perd une vie. Cette conversion du jeu d'arcade d'UPL offre un challenge aussi difficile qu'excitant. Certains passages sont pratiquement infranchissables si l'on ne dispose pas de l'arme qui convient à la situation. Les amateurs de shoot-them-up seront séduits par la variété des différents secteurs, ainsi que par la



Cette conversion est assez différente du jeu d'arcade de Capcom, mais elle n'en est pas moins réussie. De plus, elle introduit un aspect stratégique. L'action est assez variée et on se prend tout de suite au jeu. C'est un plaisir d'utiliser le bras bionique, mais il faut un certain entraînement avant de maîtriser cette technique. Bionic Commando séduira les fans d'arcade, mais les novices risquent d'être rebutés par son niveau de difficulté assez élevé.

Alain Huyghues-Lacour

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

■ Cougar Force PC tous écrans, disquette Tomahawk

Cougar Force développe un jeu très proche de celui de Crime Wave, testé en Hit dans ce même numéro. Annoncés par des phases de présentation soignées, les scènes d'action vont s'enchaîner pour vous permettre de résoudre cette mission. Mais, à la différence de son confrère, Cougar Force ne parviendra pas à motiver le joueur à long terme. Ce programme développe des mises en scène plus variées au premier abord que celles de Crime Wave. Votre héros commencera par décimer une horde d'ennemis en mode beat-them-all. Plus loin,



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

il pilotera un jet ou une moto, etc. Malheureusement, la plupart de ces scènes sont bien mal traitées. Toutes les phases de jeu beat-them-all sont pauvres et répétitives. Sur un scrolling latéral, les animations des sprites sont peu convaincantes, surtout comparées à celles de Crime Wave. Le héros ne peut pas se déplacer dans la profondeur de l'écran et le choix des armes est très réduit. Résultat, il s'agit de tirer sur tout ce qui bouge, et rien d'autre. Bien sûr, les scènes de pilotage apportent un « plus » à l'aventure. Mais à mon sens, ce n'est pas

suffisant pour que l'on suive la partie à long terme. Face à son confrère de combat, Cougar Force ne tient pas la route. A noter enfin que les bruitages distillés par l'interface sonore de l'éditeur Ubi Soft sont de bonne qualité.

Olivier Hautefeuille

Type	action/multimédia
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★ (interface son)
Prix	C

■ Blinkys Scary School Amiga, disquette Zeppelin Games

Vous incarnez un sympathique fantôme aux amusantes chaussures de saut. Vous allez explorer un vaste dédale de souterrains à plusieurs niveaux, parsemé de pièges divers : épines pointues, dalles qui tombent au plafond et vous écrasent, miars traîtres, etc. Les monstres ne cherchent pas à vous poursuivre, mais il faudra les éviter d'un saut bien ajusté car vous ne pouvez les



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

détruire. Les objets que vous touchez sont parfois indispensables, telle la torche pour éclairer certains passages sombres. La réalisation est d'un bon niveau. Le graphisme type dessin animé est agréable et l'animation des créatures, bien que simple, reste fluide. La maniabilité de votre fantôme ne pose aucun problème, celui-ci sautant au moment et à l'endroit voulu. La découverte de l'utilité de chaque objet et la complexité du labyrinthe ajoutent du piment au jeu. Un jeu de plates-formes sans prétention, dont l'intérêt est renforcé par le côté aventure de l'entreprise. Jacques Harbnon

Type	plate-forme/arcade
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

■ Dragon Strike

Amiga, disquette S.S.I.
Voici la version Amiga de ce « simulateur de vol à dos de dragon » (711 n° 81, page 59). Seul défenseur des forces du bien,

vous allez combattre les équipages du mal au cours de missions de plus en plus difficiles. Votre dragon réagit à la moindre de vos sollicitations pour tourner, grimper, piquer, etc., mais il faudra tenir compte de sa fatigue. Vos différents armes sont la lance, le soufflet du dragon, l'épée ou certaines armes magiques. La réalisation est excellente. Les décors 3D sur scènes pleines sont bien rendus et l'animation reste rapide même en mode paysage détaillé. Quelques bruitages complètent l'ambiance. Toutefois, je suis parfaitement d'accord avec Olivier Haute-



feuille : le jeu est finalement beaucoup trop répétitif au fil des missions et les éléments de jeu de rôle n'appontent finalement pas grand-chose. Jacques Harbnon

Type	combat aérien
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

■ The Curse of Ra Atari ST, disquette Rainbow Arts

Le jeu consiste à faire disparaître des pièces recouvertes de hiéroglyphes en les alignant par paires. Le scarabée que vous contrôlez se déplace sur certaines dalles qui ont des propriétés particulières et il faut bien calculer la moindre de vos mouvements si vous ne voulez pas vous retrouver bloqué. Il vous est également possible de déplacer certaines pièces en plaçant votre scarabée dessus, tandis que d'autres restent fixes.



Cat excellent casse-tête de Rainbow Arts ne manque pas d'originalité et les niveaux supérieurs sont particulièrement vivants. Si le jeu principal ne fait appel qu'à la réflexion, la variante arcade exige également beaucoup d'habileté, car votre scarabée tombe dans le vide dès que vous faites le moindre faux pas. The Curse of Ra est passionnant, et on appréciera la qualité de sa réalisation, qui est nettement plus soignée que celle des autres jeux de ce type. De plus, un système de codes vous évite de refaire les premiers tableaux à chaque nouvelle partie. Une réussite.

Alain Huyghues-Lacour

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

■ Gain Ground

Megadrive, cartouche Sega
Vous devez traverser de nombreux tableaux avec votre équipe, constituée de différents personnages doté chacun d'une



arme particulière. Bien sûr, de nombreux ennemis vous barent le passage et vous devez traverser des passages sombres. La réalisation est d'un bon niveau. Le graphisme type dessin animé est agréable et l'animation des créatures, bien que simple, reste fluide. La maniabilité de votre fantôme ne pose aucun problème, celui-ci sautant au moment et à l'endroit voulu. La découverte de l'utilité de chaque objet et la complexité du labyrinthe ajoutent du piment au jeu. Un jeu de plates-formes sans prétention, dont l'intérêt est renforcé par le côté aventure de l'entreprise. Jacques Harbnon

arme particulière. Bien sûr, de nombreux ennemis vous barent le passage et vous devez traverser des passages sombres. La réalisation est d'un bon niveau. Le graphisme type dessin animé est agréable et l'animation des créatures, bien que simple, reste fluide. La maniabilité de votre fantôme ne pose aucun problème, celui-ci sautant au moment et à l'endroit voulu. La découverte de l'utilité de chaque objet et la complexité du labyrinthe ajoutent du piment au jeu. Un jeu de plates-formes sans prétention, dont l'intérêt est renforcé par le côté aventure de l'entreprise. Jacques Harbnon

Si les premiers tableaux ne posent guère de problèmes, les choses se compliquent par la suite, car de nombreux obstacles rendent votre progression encore plus périlleuse. N'achetez ce programme que si vous avez souvent l'occasion de jouer à deux.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Version 8 bits

La conversion *Master System* de *Gain Ground* est assez décevante, dans la mesure où il n'est pas possible de jouer à deux. Sans l'option deux joueurs, ce programme n'est plus qu'un shoot-them-up assez ordinaire dont on se lasse dès la seconde partie.

Type	Intérêt	9
Graphisme	Animation	★★★★
Bruitages		★★★★
Prix		★★★ C



Deathtrap

Amiga, disquette Amco

Vous pénétrez dans le château du sorcier qui domine le pays, dans le but de mettre fin à son règne. Chaque salle est truffée de pièges et les créatures qui rôdent dans les couloirs ne vous laissent pas un instant de répit. Au cours de votre progression, vous ramassez des potions de trois couleurs différentes ; vous pouvez les mélanger pour obtenir des armes supplémentaires ou pour vous refaire une santé. Dans les mo-



ments les plus difficiles, n'hésitez pas à faire appel à un ami qui vous secondera durant quelque temps. Celui-ci peut être contrôlé par l'ordinateur ou par un autre joueur. L'éditeur, à qui l'on doit le génial *Kick Off*, nous présente un jeu d'aventure/action qui ne manque pas d'originalité.

Si le thème de l'affrontement entre un guerrier et un sorcier est assez banal, les différentes innovations de ce programme nous ravivent un peu le genre. L'action n'est pas particulièrement excitante, mais les mélanges de potions relancent l'intérêt du

jeu. L'idée d'un aide, empruntée à *Druid*, est également très intéressante. *Deathtrap* n'est pas le chef-d'œuvre que l'on attendait, mais les fans d'aventure/action y trouveront leur compte.

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

Die Hard

NEC PC Engine, cartouche Pack-in-Video

Die Hard est basé sur le film *Piège de cristal*. Tout au long des dix niveaux qui le composent, vous allez devoir progresser jusqu'au sommet d'un immeuble où des terroristes retiennent votre petite amie. Evidemment cela n'a rien d'une partie de plaisir : des hordes d'individus patibulaires et une série de pièges freinent votre progression. Pour vous aider, vous pouvez acquérir des armes plus puissantes (du pistolet-mitrail-



leur au lance-flammes) ainsi que divers objets utiles (gilet pare-balles, trousse de secours...)

La réalisation de ce programme est efficace mais irrégulière : tous les niveaux n'ont pas la même qualité graphique. De même, le jeu est un peu lassant. À réserver aux passionnés du genre. François Hermelin

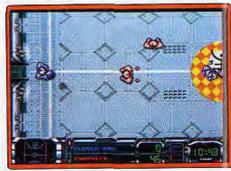
Type	arcade	12
Intérêt		★★★★
Graphisme		★★★
Animation		★★★★
Bruitages		★★★
Prix		★★★ D

Future Basketball

Amiga, disquette Sunsoft

Proche de l'ancien mais célèbre *Speedball*, ce basket 100 % castagne n'apporte rien de très original à la logique sportive des 16 bits. Jouable sur *Amiga*, décevant sur *ST*, *Future Basketball* montre le terrain de jeu en vue aérienne. Les joueurs vont saisir la balle dès qu'elle passe à leur portée, dribbler puis passer ou tenter le panier d'une pression sur la gâchette du joystick.

Ce type de partie ne puise son intérêt que dans la souplesse de l'animation et la précision des graphismes. Sur *Amiga*, le scrolling multidirectionnel est si rapide que l'on ne parvient pas toujours à suivre précisément l'action. Heureusement que les graphismes sont alors nets et précis. Stratiquement, le « plus » de cette partie réside dans la possibilité de plonger pour attraper la balle et surtout de frapper l'adversaire pour l'envoyer au tapis, qu'il porte ou non le ballon. En jeu à deux, la lutte devient très vite féroce, sur l'écran comme devant l'ordinateur... Enfin, cette version Ami-



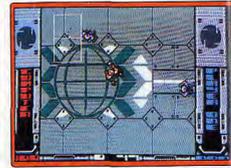
ga compte des bruitages digitalisés qui développent l'ambiance « hard » du match. Un soft dont on peut se passer si l'on n'a pas un budget conséquent.

Type	basket/castagne	13
Intérêt		★★★★
Graphisme		★★★
Animation		★★★★
Bruitages		★★★★
Prix		★★★ B

Version Atari ST

Si les options de jeu sont identiques sur les versions *ST* et *Amiga*, l'adaptation Atari de *Future Basketball* est bien moins jouable que ce à se consacrer. Les bruitages y sont inférieurs. Mais, surtout, l'animation est à la fois plus lente et plus saignée que sur *Amiga*. Vu le dynamisme de l'action sur le terrain, on perd ici 50 % de l'intérêt du jeu. Damage.

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



Fatman

Megadrive, cartouche Sanritsu

Vous pouvez faire fortune dans l'arène de *Fatman*, mais il vous faudra d'abord vaincre huit redoutables luteurs. Vos adversaires sont de plus en plus dangereux, et chacun d'eux dispose de pouvoirs différents. Chaque victoire vous rapporte de l'argent ainsi qu'une amélioration de votre résistance et de votre puissance de frappe, ou vous permet d'acquérir différents pouvoirs. *Fatman* présente une bonne panoplie de coups et les différents pouvoirs disponibles



apportent un « plus » intéressant. Les graphismes sont assez ordinaires pour la *Megadrive*, mais cela est compensé par une excellente animation. Vous ne viendrez pas facilement à bout de ces huit adversaires. Enfin, une option vous permet d'affronter un autre joueur. *Fatman* séduira les inconditionnels des jeux de combat, mais les autres seront déçus.

Type	combat	12
Intérêt		★★★★
Graphisme		★★★★
Animation		★★★★
Bruitages		★★★★
Prix		★★★ D

Gomola Speed

PC Engine, carte UPL

Vous incarnez une chenille qui doit récupérer les différents segments de son corps, avant de manger tous les aliments que renferme chaque niveau. Il faut éviter les créatures qui vous pourchassent car, si elles touchent votre corps, vos anneaux se séparent et il ne vous reste plus qu'à les récupérer à nouveau. Pire, si vous êtes touché à la tête, vous perdez une vie. *Gomola Speed* ne ressemble à aucun autre programme, si bien que l'on ne sait trop que penser lors de la première partie. Au début, il n'est pas évident d'ingurgiter la nourriture qui s'éloigne à votre approche. Mais le jeu se révèle très prenant dès que l'on parvient à maîtriser parfaitement les mouvements de la chenille. *Gomola Speed* est loin d'être le programme le plus spectaculaire sur la *PC Engine*, mais c'est un jeu très amusant qui vous changera des habitués combats spatiaux.



Alain Huyghues-Lacour

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

Magician

Amiga, disquette Loriciel

Pour compléter ses connaissances, votre magicien va devoir parcourir une singulière demeure et surmonter divers obstacles



(animaux, couteaux lancés par un main mystérieuse, trappes, pièges qui se déclenchent quand on récupère un objet, carrelé d'herbe empoisonnée). Il lui faudra sauter au bon moment et surtout se déplacer dans l'un des trois plans de profondeur. Certaines trouvaillies lui faciliteront cependant la vie : potion de soin, invulnérabilité, etc. La réalisation, sans être exceptionnelle, reste cependant agréable. Les graphismes sont fins et l'animation fluide, bien qu'un peu lente pour le magicien. Les bruitages, en revanche, sont un peu succincts. Certains pièges demandent un peu d'astuce. Malheureusement, il est parfois difficile de discerner le niveau de profondeur des attaques (les couteaux par exemple). De plus, le jeu est un peu trop linéaire et l'action assez peu variée. Damage car l'ambiance et certaines idées étaient intéressantes.

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

James Pond

Atari ST, disquette Millennium

Le héros de ce soft est une grenouille qui exerce le dangereux métier d'agent secret. Vous devez accomplir différentes missions au fond des mers, pour protéger les créatures aquatiques des pêcheurs et de la pollution des hommes. Au cours de vos missions, n'oubliez pas de récupérer de nombreux bonus, ainsi que des lettres qui peuvent vous faire gagner le gros lot. Ce programme très amusant bénéficie



d'une réalisation soignée. Bien que cette version présente une fenêtre graphique plus petite que celle de l'*Amiga*, les graphismes sont aussi réussis et le scrolling multidirectionnel est satisfaisant. On apprécie la variété des différentes missions, ainsi que l'humour de ce programme. Les amateurs de jeux d'action sans prétention se feront tout de suite séduits par ce soft très ludique, qui présente une excellente jouabilité.

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

Master Blazer

Amiga, disquette Rainbow Arts

Aux commandes d'un engin rapide, vous vous déplacez sur un vaste terrain muni d'un but mobile à chaque extrémité. Il faut capturer la balle et la projeter dans les buts, mais vous devrez attendre peut vous la reprendre pour marquer à votre tour. Vous af-



frontez l'ordinateur ou un autre joueur, et vous pouvez également livrer un tournoi avec un maximum de huit joueurs. Indépendamment du jeu principal, ce programme vous offre une course dans laquelle vous slalomez entre poteaux et balles, en lâchant de repousser votre adversaire.

Les possesseurs de 8 bits connaissent bien cet ancien programme de Lucasfilm qui remporte un certain succès voilà quelques années. Cette conversion reprend fidèlement le principe du programme original, toutefois l'animation est plus rapide et le graphisme plus coloré. C'est un jeu intéressant, surtout à deux, mais il a quand même pris un certain coup de vieux. Dans le même style, on peut lui préférer *Sliders*.

Alain Huyghues-Lacour

Type	sport futuriste
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	C

Operation Harrier

Amiga, disquette US Gold

Aux commandes de votre chasseur Mc Donnell Douglas, vous décollez d'un porte-avions pour accomplir neuf missions au choix : couler un croiseur ennemi, défendre une île, détruire une base ennemie, etc. Le jeu puise d'un dispositif technique du nom de Rotoscope qui vous permet d'opérer de spectaculaires rotations panoramiques de 360°. Le programme dispose en outre de réelles qualités ludiques, puisque l'on se prend rapidement au jeu de bombarder des positions ennemies, ou d'attaquer les jets, ceci avec une réelle dimension stratégique. En terme de graphisme, les sprites



Type	course de voitures
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	C

sont petits mais efficaces. A noter qu'avant chaque mission vous pouvez assister à des chasses animées montrant la procédure de décollage de votre Harrier. Durant le jeu proprement dit, les animations sont rapides et de qualité. Un logiciel agréable.

Eric Cabrera

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



Version PC

La version PC d'Operation Harrier, bien qu'étant de qualité, est graphiquement inférieure à la version Amiga. Les animations sont bonnes, mais les brutages sont médiocres. Néanmoins ce programme conserve un important potentiel ludique.

Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	C



Off Road Racer

Atari ST, disquette Virgin Games

Après la version Amiga (711 n° 84), voici la version ST de cette excellente course de voitures dans la lignée de *Supersprint*. Votre compétition se déroule sur l'un des huit circuits semés de chicanes, cratères et autres trampolins défilants. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou des amis, mais il faudra toujours terminer la course avant les voitures de l'ordinateur. La réalisation est d'un bon niveau. La vue de trois quarts apporte un excellent relief. L'inertie et le dérapage des véhicules sont bien rendus. La récupération des bonus nitro, qui fournissent une poussée supplémentaire, enrichit le jeu, tout comme la possibilité de compléter l'équipement de la voiture avec l'argent gagné. La maniabilité est excellente et le jeu prenant, seul ou à plusieurs. Jacques Harbourn

Ooops Up

Amiga, disquette Demonware

Vous tirez sur des balloons, ils se séparent, vous tirez à nouveau et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils disparaissent. Certains balloons laissent échapper divers équipements que vous pouvez récupérer. Faites attention aux étranges animaux qui traversent l'écran car s'ils vous touchent vous ne pourrez plus tirer pendant quelques instants. Ooops Up peut se jouer seul ou à deux. Ne soyez pas surpris si le principe de ce jeu vous rappelle quelque chose : *Ooops Up* ressemble à *Pang* comme deux gouttes d'eau. Les graphismes des sprites et des décors sont différents et l'action s'accompagne d'un rap endiablé, mais à part cela tout est strictement identique à *Pang*. Alors, bien sûr, le programme est très amusant, mais pourquoi choisir une copie alors que l'on peut s'offrir l'original ?

Alain Huyghues-Lacour

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



Night Shift

PC tous écrans, disquette Lucasfilm

Night Shift met en scène un petit personnage plutôt comique. Son travail est de surveiller le bon fonctionnement d'une usine fabriquant des robots. Partout, tuyaux, tapis roulants et vannes s'anchoyent en une complexe chaîne de construction. Muni de plusieurs outils, vous devrez courir d'un côté à l'autre de l'usine pour réparer ce qui casse, produire de l'énergie sur un vélo d'appartement, inverser des tapis roulants pour bien diriger les pièces qui vont être assemblées, etc. Pour progresser dans le jeu, il faut sauter de plate-forme en plate-forme ou encore utiliser des ballons ascensionnels. *Night Shift* propose ainsi de multiples niveaux de jeu. Pour chacun, le joueur doit, au plus vite, comprendre le fonctionnement de la machine. Ce n'est pas chose facile. Dès le premier tableau, et même en observant le mode Démo, il est quasi impossible de comprendre immédiatement ce qui cloche dans la chaîne de construction. Le



notice ne vous aide pas dans le détail et les décors sont si complexes que seuls les plus tenaces verront un jour le bout du tunnel. Originale, techniquement bien réalisée (animations drôles et réalistes, brutages Adub de temps), cette partie est vraiment trop complexe pour atteindre la jouabilité d'un *Pipemania* par exemple. Si la difficulté de son jeu avait été mieux dosée, ce titre aurait sûrement atteint le rang des hits !

Olivier Hautefeuille

Type	action/réflexion
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★ (carte-son)
Prix	C

Mystical

Amiga, disquette Infogrames

Vous tenez le rôle d'un apprenti sorcier qui vient de faire une énorme bêtise : vous avez dispersé par mégarde les fioles et les parchemins de votre maître et il va falloir les retrouver. Toutes sortes de personnages tentent de vous empêcher d'accomplir votre tâche ; heureusement, vous pouvez



utiliser certains sorts pour vous défendre. Ce scénario n'est pas inintéressant, mais il sert de prétexte à un simple shoot-them-up à scrolling vertical. *Mystical* se laisse jouer avec plaisir une fois de quelques parties, toutefois le jeu manque trop de profondeur pour tenir la distance, d'autant plus que l'action est particulièrement répétitive.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	C

Paradroid 90

Amiga, disquette Hewson

Vous dirigez un robot chargé de remettre de l'ordre dans une immense vaisseau cargo. Pour cela, vous affrontez les droïds de combat qui rôdent dans les salles et les couloirs de chaque niveau. Vous disposez d'un pistolet à plasma, mais surtout vous pouvez prendre le contrôle des droïds en opérant un transfert d'énergie. Il est essentiel de prendre le contrôle des droïds les plus puissants mais, si vous ratez



est si prenant qu'il justifie à lui seul l'achat de cette cartouche. Le mode de contrôle est simple et les déplacements de boules sont assez précis. De plus, vous avez le choix entre quatre variantes de billard, ce qui est un gage de longévité du programme. Pour passionnés parties entre amis.

Alain Huyghues-Lacour

Type	jeux de société
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	C

The Punisher

Atari ST, disquette The Edge

Hardi défenseur de la loi et de l'ordre, vous allez tirer sur les bandits qui vous menacent en évitant soigneusement de toucher les malheureux passants. Vous disposez de deux armes, une à répétition que vous pouvez choisir et un pistolet, bien utile le temps que l'autre se recharge.

La réalisation est d'un bon niveau. Les décors sont variés et les bandits offrent divers

Alain Huyghues-Lacour

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

Parlour Games

Sega 8 bits, cartouche Sega

Ce programme vous propose de jouer seul ou entre amis, aux jeux que l'on trouve dans les pubs britanniques. Vous avez le choix entre le billard anglais, les fléchettes ou le bingo, mais les différents jeux de cette cartouche présentent un intérêt inégal. Le bingo n'est guère intéressant et on peut se demander l'intérêt de pratiquer ce jeu sur un écran. Le jeu de fléchettes est déjà plus attrayant : les parties entre amis peuvent être amusantes, bien qu'il soit nettement plus agréable de jouer avec un véritable jeu. Il faut pas mal s'entraîner avant de viser juste, mais le jeu perd une bonne part de son intérêt une fois que l'on maîtrise bien le mode de contrôle. En revanche, le billard



types d'attaque et sont d'un aspect différent. Les Brutalages du programme soutiennent bien l'action. Les tirs ont la précision requise et la souris réagit au plus vite. L'idée des deux armes à fréquence de tir différente ainsi que le choix des parcours apporte un peu d'originalité à ce jeu classique.

Jacques Harbourn

Type	shoot-them-up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutages	★★★★
Prix	C

Shadow of the Beast

CPC, disquette Gremlin

Vous voulez vous venger du sorcier qui vous a transformé en bête, mais votre quête sera longue et périlleuse. Vous n'atteindrez votre but qu'après avoir résolu différentes énigmes, mais il vous faudra surtout livrer des combats incessants contre des monstres de toutes sortes.

Après la décevante conversion de ce jeu sur ST, on pouvait penser que ce chef-



d'œuvre de l'Amiga supporterait encore plus mal le passage sur CPC. Mais Gremlin a vraiment bien fait les choses, car cette version présente d'excellents graphismes et le scrolling différentiel est surprenant. Cela dit, si *Shadow of the Beast* bénéficie d'une superbe réalisation, il n'est pas tout à fait aussi convaincant au niveau de l'intérêt de jeu. Le niveau de difficulté est assez élevé et l'on n'a de cesse de découvrir les décors et les monstres suivants. Une conversion irréprochable.

Alain Huyghues-Lacour

Type	aventure / action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Solar Striker

Game Boy, cartouche Nintendo

Solar Striker est un shoot-them-up à scrolling vertical dans lequel vous affrontez des escadrières d'aliens. Vous pouvez bien sûr améliorer votre armement en récupérant



des icônes et un énorme vaisseau ennemi vous attend à la fin de chaque niveau.

N'attendez pas de surprises de la part de ce soft des plus classiques, mais la bonne vieille recette est toujours aussi efficace et on se prend tout de suite au jeu. Sans être aussi élevé que celui de *Nemesis*, le niveau de difficulté met vos réflexes à rude épreuve. Les graphismes sont simples, mais clairs, l'animation est rapide et la bande sonore accompagne bien l'action. Efficace !

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Rabio Lepus Special

PC Engine, carte Video System

Dans ce shoot-them-up très japonais, vous ne contrôlez pas un vaisseau, mais une sorte de lapin mutant. Cet animal est loin d'être aussi gentil qu'il en a l'air et tire al-



lègrement sur tout ce qui bouge. Le deuxième bouton de tir vous permet de lâcher une nuée de missiles à tête chercheuse qui ont un effet dévastateur, mais il est conseillé de les garder en réserve pour les moments très difficiles. Dans la fièvre du combat, n'oubliez pas de récupérer des bonus, des missiles et des cartoues qui ont pour effet de recharger votre écran protecteur.

Cette conversion est très fidèle au jeu d'arcade original et le niveau de difficulté est aussi élevé. Malgré leurs graphismes très « mignons », vos adversaires sont impitoyables et les tirs traversent l'écran en tout sens. De plus, il vous faut souvent franchir d'étroits passages sous le feu de l'ennemi et les monstres que vous rencontrez à intervalles réguliers ont la peau dure. Un shoot-them-up excitant, pour joueurs d'arcade confirmés.

Alain Huyghues-Lacour

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

Prince of Persia

Atari ST, disquette Broderbund

Cette superbe aventure-action sort maintenant en version ST (pour la version Amiga, voir le n° 84 de *Tilt*). La perfection de l'animation le dispute à la qualité du scénario. Pour empêcher l'ignoble vizir Jaffar d'ôlimer la princesse et de conquérir le trône, vous devez sortir des grottes du donjon. Il vous faudra sauter, grimper, courir, explorer des passages secrets, combattre les gardes une fois en possession de l'épée, et bien d'autres choses encore. Les gra-



phismes sont agréables mais c'est surtout la qualité de l'animation qui laisse sans voix. On en arrive à oublier qu'il ne s'agit pas d'un dessin animé (pas un japonais bien sûr) tant elle est parfaite. La mise en images a été soignée elle aussi avec des scènes complémentaires qui montrent la pauvre princesse, tout comme dans le célèbre *Karateka* du même auteur. Les bruitages digitalisés rythment parfaitement l'action. En fin, le scénario vous réserve des surprises de bout en bout. Un grand jeu vraiment passionnant.

Jacques Harbourn

Type	action-aventure
Intérêt	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Rick Dangerous 2

Amiga, disquette Firebird

Rick Dangerous est de retour et cette fois il affronte des extra-terrestres qui ont envahi la planète bleue. Chaque salle de ce jeu est plates-formes est truffée de pièges et il faut



La mission *Z-OUT* a été un énorme succès. La terre ne souffre plus de la présence des envahisseurs d'Alpha Centauri et les humains fêtent sa libération. Mais soudain, les scanner Long-Range détectent des activités sur Alpha Centauri. Les ennemis préparent une guerre!

Motif d'Arnie Amiga

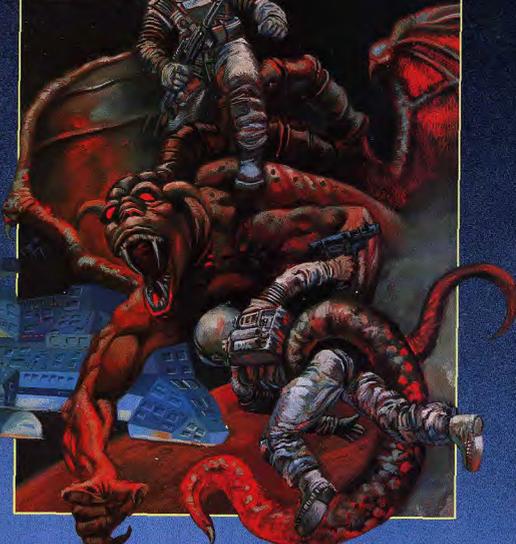


© 1989 RAINBOW ARTS

Distribution exclusive SEMI

Boite postale 114

06561 Valbonne



Z-OUT - la mission est de détruire définitivement la planète Alpha Centauri et le Q.G. de la fédération cherche un pilote courageux pour diriger cette mission. Personne ne sait exactement ce qui l'attend, mais ce ne sera certainement pas de tout repos!

6 niveaux gigantesques et très variés, avec des tonnes d'ennemis.

Dans chaque niveau, un très grand choix de monstres géants.

Des armes supplémentaires, des satellites, des lasers et plein d'autres surprises

Scrolling multidirectionnel excellent

Bruitages fantastiques

faire preuve de beaucoup d'habileté pour survivre. Vous disposez d'un canon laser et de détecteurs électroniques, mais attention, les munitions vous sont complètes. Les nombreux fans de Rick Dangerous se seront ravis de retrouver leur héros, même si ce programme n'est guère différent du précédent. Toutefois, les pièges sont encore plus vicieux. Les concepteurs de Rick Dangerous 2 n'ont pas commis la même erreur que dans le programme précédent, et vous permettent de commencer par le niveau de votre choix. Un jeu de plates-formes aussi riche que passionnant.



Alain Huyghues-Lacour
Type _____ plates-formes
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

U.N. Squadron

Atari ST, disquette US Gold
 Vous êtes aux commandes d'un chasseur ultra-moderne, vous avez pour mission de



détruire les forces de l'ennemi. Le thème simpliste de ce logiciel n'est en rien compensé par la qualité de sa réalisation. Bien que vous disposiez de sprites de grande taille et d'un nombre considérable d'objets en mouvement simultané (missiles, jets, tanks), le jeu ne parvient pas à convaincre.

Les couleurs des sprites, leur définition et leur nombre, introduisent une confusion entre votre appareil et les autres objets à l'écran, si bien que l'on ne sait pas où ira du tout. On est. Ce jeu est loin d'être inoubliable.

Eric Cabilia

Type _____ action
Intérêt _____ 7
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

Version PC

La version PC de ce logiciel souffre des mêmes griefs que la version ST. Les choses sont même pires au niveau des bruitages, matrahe ou les PC standards n'excellent guère. E. C.

Intérêt _____ 7
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★

Stellar 7

PC, Disquette Dynamix
 Vous êtes l'ultime espoir du monde contre les hordes sauvages de Draxxon, le dictateur galactique. Vous devez défendre successivement sept planètes différentes contre tanks, canons laser et autres chasseurs high-tech. Aux commandes d'un tank ultra-moderne vous devez vivre, feinter, attaquer les multiples adversaires que vous parviendrez à s'éluder grâce à un radar. Ce logiciel est un pur jeu d'arcade, mélange de Battlezone et de Starfighter 2. Passés les premiers plaisirs, dus aux graphismes en 3D surfaces pleines, aux animations très rapides et fluides, le jeu peut lasser par son aspect trop arcade. A noter que ce programme est une reprise d'un logiciel vieux de huit ans sur C64. Réservez aux amateurs d'action pure.

Eric Cabilia



Type _____ arcade
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★ (en VGA)
Animation _____ ★★★★★ (sur PC 386)
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

Strider II

Amiga, disquette Capcom
 La nouvelle mission de Strider consiste à libérer le Président du Conseil, qui a été enlevé par les aliens. Il est toujours aussi agile,

mais n'utilise plus sa redoutable épée-laser que lorsqu'il est en mouvement. En effet, il tire avec un fusil lorsqu'il reste immobile. Autre innovation de ce remake : votre personnage se transforme parfois en un puissant robot de guerre. Cette fois, il ne s'agit pas de la conversion d'un jeu d'arcade de Capcom, mais d'un programme original réalisé par Tiertex. En revanche, l'éditeur japonais devrait s'inspirer de ce programme pour réaliser le Strider II d'arcade. L'action est encore plus frénétique que celle du programme précédent et le niveau de difficulté



est également plus élevée. Le passage d'une arme à l'autre offre d'intéressantes possibilités, mais il n'est pas facile à maîtriser, ce qui nuit quelque peu à la jouabilité du jeu. Les graphismes sont fins et l'animation rapide, mais il est dommage que la fenêtre graphique soit si petite. Un programme assez prenant, mais qui ne parvient pas à égaler son illustre prédécesseur.

Alain Huyghues-Lacour

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

Super Monaco Grand Prix

Sega Master System, cartouche Sega

Cette simulation de formule 1 permet à un ou deux joueurs de concourir pour le titre de champion du monde. Chaque joueur a le choix entre des vitesses automatiques ou différents types de vitesses manuelles et vous pouvez également modifier les caractéristiques des véhicules à votre convenance. Une option vous permet d'affronter un autre joueur sans la présence d'autres concurrents. En dépit de son titre, ce programme est totalement différent du jeu d'arcade de Sega, comme de la version Megadrive. En fait, il s'agit plutôt d'une variante de Final Lap. On a tendance à perdre le contrôle de son véhicule dans chaque virage lors des premières parties, mais cela s'arrange dès que l'on modifie ses caractéristiques en fonction du style de conduite adopté. Super Monaco GP est la meilleure

A.D.S.
 ADVANCED DESTROYER SIMULATION
FUTURA

DISTRIBUTEUR FR
FORNIT
 (01 47 82 18 18)

En Méditerranée et dans l'Atlantique Nord, les forces belligères s'affrontent dans des combats acharnés.

Aux commandes de votre destroyer, réussissez en 15 missions différentes à occire les unités navales et aériennes ennemies. Pour vous y aider une multitude d'options sont à votre disposition : cartes détaillées, rapport des unités, force torpilles, poste de D.C.A. etc.

Des mois de recherches historiques. Des algorithmes en 3D forces coûtent temps réel.

Des graphismes superbes.

FONTI DE A.D.S. UNE SIMULATION DE COMBATS MARITIMES EPOUSTOUFLANTE DE REALISME !!



Rogue Trooper

Amiga, disquette Krisalis

Rogue Trooper mélange deux genres : le beat-them-all combat latéral, et le shoot-them-up frontal en vue 3D. Le personnage animé à l'écran dans les modes beat-them-all est assez grand et ses animations sont empreintes de réalisme. Il va explorer la base et collecter des armes. Qu'il s'accroupisse ou qu'il envoie des coups de pied et poing pour dégommer l'adversaire, tous ses mouvements sont bien traités. La

course de voitures sur la Master System, et tous les amateurs n'auront de cesse de remporter le championnat. L'ordinateur est un redoutable adversaire, mais il est encore plus stimulant de jouer à deux.

Alain Huyghues-Lacour

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

Paper Boy

Game Boy, cartouche Mindspace

Vous tenez le rôle d'un jeune livreur de journaux, qui fait sa tournée en vélo. Il faut lancer le journal dans les boîtes aux lettres des abonnés, mais faites attention aux nombreux obstacles disposés sur votre chemin. C'est un véritable parcours du combattant qui vous attend, mais heureusement, vous pouvez vous défaire en brisant quelques vitres. Ce grand classique d'arcade supporte bien le passage sur Game Boy et tous



les éléments du programme original sont au rendez-vous. La réalisation est très soignée, que ce soit au niveau du graphisme ou de l'animation. Toutefois, il est dommage que le vélo ne soit pas très maniable, ce qui vous oblige à anticiper, plutôt que de compter sur vos réflexes. Un programme difficile, mais prenant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



recherche des indices cachés (il faut taper un peu partout pour les découvrir) et l'utilisation de passes magiques ou des machines fixées le long des murs est relativement originale. Dans les phases shoot-them-up, la gestion 3D faciale est convaincante. Enfin, c'est surtout l'enchâssement des phases de jeu qui motivera l'amateur à long terme. *Rogue Trooper* est donc un bon logiciel, joliment et difficile, mais qui n'apporte vraiment rien de neuf à l'impressionnante ludothèque que compte l'Amiga dans le domaine de l'action. On a déjà vu bien mieux. Aussi, seuls les plus purs amateurs et les plus fortunés investiront dans ce soft.

Olivier Hautefeuille

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

Monty Python's Flying Circus

Atari ST, disquette Virgin

Les célèbres comiques britanniques ont inspiré ce programme, aussi délirant que leurs sketches. Un savant fou doit retrouver les morceaux de sa cervelle disséminés dans un labyrinthe. Il lui faut affronter d'étranges créatures, en se frayant un chemin dans des couloirs encombrés de morceaux de fromage. La tête de votre personnage est montée sur un corps de poisson et les projectiles sont des poissons d'avril. Les fans des Monty Python's riront de bon cœur avec ce programme. La lecture de la notice donne déjà le ton, car il faut identifier des fromages en guise de codes. *Monty Python's Flying Circus* est sans conteste l'un



des shoot-them-up les plus loufoques de l'histoire de la micro.

Toutefois, si l'on rit beaucoup lors des premières parties, on s'ennuie ferme dans les suivantes. Mis à part l'humour, ce programme est un shoot-them-up très ordinaire, dont l'action n'est guère excitante.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Version Amiga

Cette version de *Monty Python Flying Circus* est sensiblement identique à celle du ST. En revanche, je ne suis pas complètement d'accord avec A.H.L. Si le jeu lui-même n'a rien d'extraordinaire, l'ambiance complètement délirante (projectiles-poisson, ratelier-tremplin, décors formés de parties de corps humain, etc.) m'a donné envie d'en découvrir toujours davantage.

Jacques Harbion



Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Yogi Bear Escape

Amiga, disquette Hanna Barbera

Pour pouvoir acquiescer sa liberté, notre ami Yogi va devoir ramasser les objets qui traînent en passant de plate-forme en plate-forme. Les obstacles sont nombreux.

SODIPENG PC ENGINE



CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*



PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*



SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*



IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

(16)99.08.89.41
HOT LINE(16)99.08.95.72

ROLLING SOFTS

(gouffres, Indiens agressifs, chasseurs, serpents, etc.) et seul son saut de hauteur variable pourra le sauver. La réalisation est correcte. Si les graphismes n'ont rien d'extraordinaire, ils sont variés d'un niveau à l'autre. Le scrolling différentiel sur plusieurs plans est tout à fait réussi et la musique d'accompagnement agréable. La progression de difficulté est bien menée. S'il est facile d'avancer au début, à plus haut niveau les choses se compliquent sérieusement. Il faut parfois analyser la situation pour éviter de se faire piéger par les nombreux tapis roulant dans un sens différent. Le jeu est

concerter les habitués. Une fois que vous avez détruit suffisamment d'ennemis, l'écran scrolle d'un cran vers le haut et vous reprenez le combat. Si ce principe n'est guère spectaculaire, il l'en est pas point intéressant. Le niveau de difficulté est assez élevé et seuls les réflexes à toute épreuve vous permettront de tenir le coup. Un programme assez original, qui peut se jouer à deux.

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

■ Lightspeed

PC tous écrans, disquette Microprose

Lightspeed développe un scénario bien connu des amateurs de quêtes futuristes. La Terre, surpeuplée, polluée et dévastée par quelques explosions nucléaires, doit former de nouvelles colonies. A bord d'un vaisseau emportant terriens et engins d'ex-



agréable et l'on se prend à vouloir libérer Yoji.

Type	plate-forme
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

■ Venom Wings

Amiga, disquette Thalamus

Vous affrontez de redoutables monstres accrochés à une paroi, tout en repoussant des escadilles d'aliens qui vous attaquent de toutes parts. Vous obtenez des armes supplémentaires en récupérant des icônes. Mais vous pouvez également tirer sur une icône à trois reprises, ce qui a pour effet de transformer votre vaisseau en un faucon invincible pour quelques instants. Thalamus est un spécialiste des shoot-them-up à scrolling horizontal, mais ce nouveau programme est assez différent des précédents. Pour une fois, votre vaisseau n'avance pas, mais ce sont vos ennemis qui viennent vers vous, ce qui risque de dé-



ploraison, vous partez à la recherche d'un monstre mégalite. Cette partie se découpe clairement en différentes phases de jeu. La navigation spatiale est réduite à sa plus simple expression. Il s'agit en effet de rechercher sur la carte une destination, puis de brancher le vol en hyperspace. Lorsque l'on s'est approché d'un nouveau système, il faut envoyer des sondes et éventuellement traiter avec les habitants ou extraire des minéraux et construire des bases. Toutes ces épreuves, si elles mettent en place un jeu suffisamment long et difficile pour motiver les amateurs, ne sont pas aussi détaillées qu'il le faudrait. Du coup, seuls les plus fins stratèges apprécieront. Il reste enfin de très nombreux combats pour intéresser cette fois les fans d'action 3D. Là, le logiciel marque bien plus de points, d'une part, grâce à la beauté des graphismes, des animations ou des bruitages (carte Act Lib), d'autre part, grâce à l'emploi de très nombreuses armes, et notamment de vaisseaux guerriers ou kamikazes que l'on fait décoller du vaisseau mère.

Lightspeed est bien réalisé, mais si ses

combats sont des plus beaux vus sur PC, les autres phases du jeu ne sont pas assez développées pour qu'il atteigne le rang des hits.

Olivier Hauteville

Type	conquête spatiale et combat 3D
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

■ SDI Ari

VCS Atari, cartouche Atari



Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous voyagez en hyperspace à travers la galaxie, afin de détruire les envahisseurs et de sauver les terriens prisonniers des aliens. Les différentes scènes sont toutes représentées en 3D et l'effet produit est assez convaincant.

Ce shoot-them-up s'inspire de Star Raiders, le grand classique du genre. L'action est assez répétitive, mais il n'y a pas de temps morts et seule une crampe pourrait arrêter net votre voyage intergalactique.

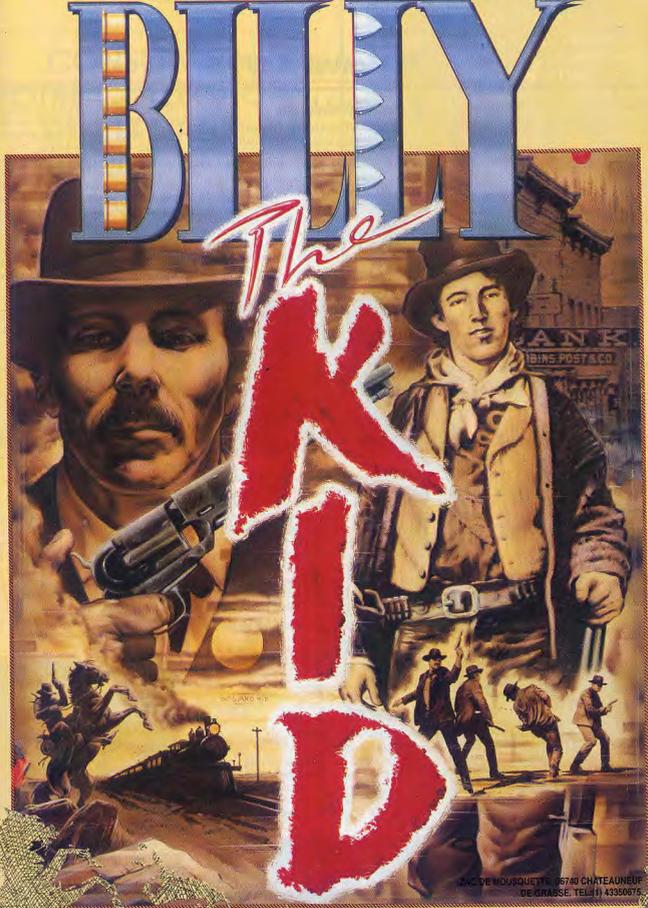
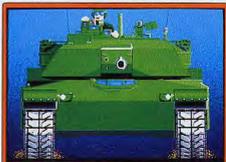
Alain Huijghe-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	A

■ M1 Tank Platoon

Amiga, disquette Microprose

Il était difficile de ne pas mentionner, dans la rubrique Rolling softs, la sortie sur Amiga du célèbre M1 Tank Platoon. Pour les amateurs de combats blindés, ceux qui se sont



100% MICROSOFT 16740 CHATEAUNEUF DE BRANNE TEL: 01 43306075

ATARI ST

... UN HÉROS?

CBM AMIGA

ocean



ROLLING SOFTS

intéressés à notre récent Challenge, la question se pose aujourd'hui : faut-il, sur Amiga, préférer Sherman M4 à M1 TP ? Réponse, non ! Car si Sherman M4 offre des graphismes extérieurs plus avantageux que ceux du présent programme, la stratégie de M1TP est d'une puissance bien supérieure. Agrémenté de bruitages supérieurs à ceux de la version PC, ce soft offre sur Amiga un jeu plus lent. Mais la richesse des options de jeu, le contrôle simultané des quatre blindés et des unités aériennes, tout cela me fait préférer cette partie à ce qui existait déjà sur Amiga. Si l'on est adepte de combat blindé, et surtout de stratégie, ce soft est un indispensable, un attrait qui vous comblera à long terme.

Olivier Hautefeuille

Type	simulation de combat blindé
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

World of Sport

GX 4000, cartouche US Gold
Cette compétition sportive s'inspire des multigames d'Épex. World of Sport est bien réalisé. Malheureusement, il n'existe que quatre disciplines au menu, ce qui est peu. Qu'ils s'entraînent à chacun des sports présents ou qu'ils lancent une compétition, les joueurs vont profiter ici de graphismes soignés. L'épreuve de vélocross dévoile par scrolling un paysage vallonné, peu détaillé mais convaincant tout de même. Pour la descente de ski, on retrouve la classique mise en scène des Winter Games d'Épex. L'épreuve de surf est trop simple à mon



gout, tout comme celle du plongeon du haut de la falaise. Si l'on propose un jeu joli et souple, intéressant aussi pour son mode compétition (4 au maximum), World of Sport ne possède pas de quoi vous motiver à long terme. Trop peu d'épreuves et trop courtes. Dommage. Olivier Hautefeuille

Type	sport multiepreuve
Intérêt	★★★★ 10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★ (musique)
Prix	C

Switchblade

GX 4000, disquette Gremlin
Très proche de la version micro testée dans Tilt n° 74 (Amiga), Switchblade sur GX 4000 est un jeu d'action/plates-formes relativement simple graphiquement, mais étonnamment complexe en ce qui concerne son terrain de jeu et les stratégies qu'il développe. Les personnages et les décors donnent dans le plus pur style « arcade japonaise ». Les sauts de votre héros sont faciles à manier et le mode de combat à main nue est intéressant. Enfin, la stratégie de



Switchblade risque de vous tenir en haleine pendant de longues heures de lutte. Si l'enchaînement des caves et des couloirs trace déjà un labyrinthe complexe, on ne compte plus les issues secrètes, les bonus cachés derrière une pierre que l'on explose d'un coup de pied vigoureux, etc. Voici donc un bon jeu d'exploration qui excuse la simplicité de ses graphismes et animations par la teneur ludique de son scénario.

Olivier Hautefeuille

Type	action/plates-formes
Intérêt	★★★★ 16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Eswat

Sega Master System, cartouche Sega

Vous incarnez un policier d'élite de la compagnie Eswat, chargée de détruire les gangs qui font régner la terreur dans la ville. Vous parcourez donc les rues en tirant sur tout ce qui bouge et affrontez de redou-



tablets chefs de bande qui possèdent des pouvoirs spéciaux. A la fin du premier niveau, vous obtenez une armure spéciale pour continuer votre tâche.

Cette conversion du jeu d'arcade de Sega est totalement différente de la version Megadrive, mais elle offre une action soutenue. Les amateurs regretteront que l'armure ne donne pas droit à des armes spéciales comme dans le jeu d'arcade. La réalisation n'a rien d'exceptionnel mais la jouabilité est excellente et l'action est rapide. Un soft qui s'inscrit dans la lignée de Robocop. Alain Huiyghues-Lacour

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

Nine Lives

Atari ST, disquette ARC

Pour sauver vos copains chats prisonniers dans de sombres grottes, vous allez sauter de plate-forme en plate-forme, tout en évitant les pièges et les animaux féroces. Votre yo-yo constitue un projectile idéal pour assommer vos ennemis quelques instants. Outre le saut vertical simple, vous utiliserez le saut en longueur et devrez doser soigneusement votre bond. La réalisation est inégale. Le graphisme des créatures et des décors intérieurs est assez ligné mais la mise en couleur est ternie. L'animation fait alterner du très bon (rattrapage désespéré du chat au bord d'une plate-forme, marche et saut du félin bien renard, ébrouement lors de la sortie de l'eau) comme du moins bon (monstres un peu « rigides », scrolling



par à-coups). Les bruitages simples sont parfois complétés de quelques bonnes digitalisations. Le challenge est difficile, tant par la complexité du labyrinthe que par la précision des sauts. Le jeu est intéressant, et il ne manque pas grand-chose pour en faire un Hit. Jacques Harboun

Type	plates-formes
Intérêt	★★★★ 14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS UN ELEGANT COFFRET ROUGE

(contient 12 numéros de TILT.)

BON DE COMMANDE à retourner à:
TILT Service reliures
BP 53 77932 PERTHES cedex

Je désire recevoir _____ coffret(s) pour un montant de 80 F par coffret soit _____ F.

Ch-joint mon règlement:

par chèque par mandat

à l'ordre de TILT.

Nom: _____

Prénom: _____

adresse: _____

Ville: _____

code postal: _____ Ref: 40.0067

Type Maria!

STOP!

LA FAILLITE MANMITS

Amiga
Star
ACE 910
YC
TILT
CNG
HIT
STAI
Line
LEGASTAR
AR
BITE
HONEY'S
ET VOUS, QU'EN PENSEZ VOUS ?

DISPONIBLE SUR :

AMIGA
ATARI ST
IBM PC ET COMPATIBLES
SPECTRUM
AMSTRAD CPC
C 64
MACINTOSH
ARCHIMEDE

Love me Tender

Shu, shu, aie, paf, bonjour, clonk, séquence action maintenant, paf, repaf, avec ce challenge sport de ouille combat et hop ! que je vous présente chtongmg, moi-je, Nicolivieras Hulotefeullein, en direct du schbloitiingng ring d'André Panza, triple champion du, (non pas les yeux !), monde de shu, shu, Kick Boxing. C'est en sautant à l'âge de trois ouch ! mois avec son père en parachute, - non, zut, je me suis trompé de fiche, - c'est Kick Boxing, de aouaiiiiille houla houla hop hop (ciel mon Lori !) qui est le meilleur pif paf, ah ah, bien fait pour lui, suivi de près par Budokan shu, shu, et par 4D Sport Boxing et Oriental Games nettement Kiaiiii. Mon ortel ! moins performant que les autres. A tout à l'heure boooiiiinnng pour un reportage sur les vlakkk tronçonneuses. Pif crac chtong ouch shu shu.

Alors qu'elles avaient connu un essor très important en 1988, les simulations de combats et d'arts martiaux se faisaient plus rares en 1989. Quelques titres fameux ont cependant vu le jour, plongeant les fanas de karaté ou de nunchaku dans la perplexité. Tliloppose pour ce challenge les quatre titres phares du combat 90. Le doyen de ceux-ci, Budokan, fait face aux tout récents Panza Kick Boxing et 4D Sports Boxing. Enfin, Oriental Games relève aussi le défi, avec moins d'atouts pourtant que ses confrères.

DU BEAT-THÉ-ALL A LA SIMULATION

Si l'on compare les logiciels de combat de cette année à ce qui se faisait il y a deux ans, on s'aperçoit que c'est maintenant le réalisme qui intéresse les

programmeurs. Les titres anciens, comme Exploding Fist ou International Karaté, sont relégués au rang des simples beat-them-all... Avec Panza Kick Boxing ou 4D Sports Boxing par exemple, c'est désormais la simulation qui l'emporte. De ce fait, les logiciels testés sont souvent plus difficiles à prendre en main que leurs prédécesseurs.

Comme pour les jeux de tennis ou de football, l'amateur devra en conséquence étudier à fond les possibilités de son logiciel avant d'en goûter toutes les finesses. Cette évolution, positive à mon sens, risque pourtant de décevoir les amateurs d'action ! Autre évolution notable, celle des machines sur lesquelles tournent ces programmes. C'est encore le PC qui ravit en effet la palme du plus grand choix, tous les logiciels sont disponibles sur cette machine, et les adaptations sont idéales, pour peu que l'on possède une configuration puissante. Dernière remarque enfin, avant de lancer le challenge, les consoles ne se frottent encore pas ou peu à la simulation de combat ou d'arts martiaux. Seul Budokan est disponible sur Megadrive, et Panza Kick Boxing est annoncé sur Amstrad GX 4000. Les autres programmes de combat disponibles, comme Bullfight par exemple, ne sont que des beat-them-all, parfois intéressants, mais pas réalistes pour un sou.



Panza Kick Boxing : bravo l'animation !



Budokan : traditionnel mais de grande qualité.



4D Sport Boxing : une mise en scène spectaculaire mais pas toujours payante.



Oriental Games, classique, trop classique, surtout par rapport aux autres logiciels de ce sel.

MISE EN SCÈNE DES COMBATS

On distingue deux types de mises en scène. L'une traditionnelle, celle de Panza, Oriental Games ou Budokan, l'autre ambitieuse mais pas toujours payante, celle de 4D SB. 4D Sports Boxing est le titre le plus novateur. La représentation de ce match de boxe rappelle celle du fameux International 3D Tennis : le joueur

va en effet modifier sa vision du ring selon de très complexes options. Soit qu'il suive le match à travers le regard de l'un ou de l'autre des boxeurs, soit qu'il positionne la caméra sous un angle plus éloigné, de face, de trois quarts, etc. Cette gestion un peu compliquée n'apporte pas toujours un meilleur réalisme à l'action. Il est en effet difficile de juger de la portée des coups lorsqu'un des combattants vous tourne le dos... 4D SB propose enfin quelques scènes 3D, pour le choix de vos boxeurs par exemple. Quant aux décors qui entourent le ring, ils sont superbes en VGA, mais décevants sur des configurations moins puissantes. Panza Kick Boxing utilise une classique vision de profil, pour un ring de taille relativement réduite. Aucune difficulté en ce qui concerne l'appréciation des actions, la portée des coups. Panza développe, en plus, des mises en scène extérieures au match. La phase d'entraînement (corde à sauter, haltères et préparation machine) apporte un petit « plus » à l'ambiance de votre nouvelle carrière de puncheur. La présentation de la salle est alléchante. L'arbitre, la superbe demoiselle qui lance chaque round et l'entraîneur nonchalamment assis, cigare au bec, voici un tableau statique mais sympa ! Oriental Games est quant à lui le plus classique du lot. Sa mise en scène « de profil » présente quelques défauts, comme le chevauchement fréquent des deux champions, ce qui nuit au réalisme du match et à la visibilité des attaques et des parades. Lorsque les joueurs se croisent, il vous faudra de plus faire demi-tour, manœuvre automatique sur Panza. Quant aux décors extérieurs, ils sont d'une navrante monotonie. Budokan offre de somptueuses mises en scènes. Certes, il n'est pas original puisqu'on retrouve la vue de profil, mais la gestion de son terrain de jeu et la précision graphique de toutes les actions facilitent toujours l'appréciation des coups portés. La mise en scène de cette partie est aussi relativement riche et variée. Pour choisir une discipline, par exemple, on déplace un petit personnage dans les différentes salles d'un temple. C'est surtout la variété des salles qui motivera le joueur, de la simple pièce d'entraînement au temple qui abrite les compétitions. Les décors de Budokan, depuis les tentures orientales jusqu'aux vé-

CHALLENGE

tements des champions, sont en VGA et remportent la première place dans ce challenge.

ANIMATION ET RÉALISME DU MOUVEMENT

Grands gagnants de cette catégorie, *Budokan* et *Panza* se partagent la tête du peloton. Un peu en retrait, *4D SB* reste très intéressant mais moins ludique, moins arcade. *Oriental Games* souffre, enfin, de gros handicaps.

Panza, développé à base de digitalisation vidéo, offre des mouvements d'un réalisme fou. Qu'il frappe des poings ou des pieds, ou encore qu'il encaisse quelques mauvais coups, le sportif présente une justesse d'expression encore inégalée (chinoise, NDP). Même si les personnages sont un peu petits et que le décor autour du ring occupe une grande place à l'écran, l'amateur sera séduit par les chutes ou les contorsions de son champion qui se cabre à chaque impact, se détend pour un « kick marteau ». L'animation de *Panza* est rapide sur toutes les versions disponibles. Sur PC, il vous faudra bien sûr une configuration puissante pour conserver cette souplesse.



Budokan ou la précision des graphismes et la finesse des animations.

Budokan propose un dessin encore plus juste des combattants. Si l'on ne retrouve pas le réalisme de *Panza* dans cette simulation, la très grande netteté des graphismes et la fluidité des animations suffisent largement à combler les joysticks les plus délicats.

Oriental Games ne profite en aucun cas de ces atouts. Son jeu est trop brusque à mon goût et les animations, bien que rapides, perdent en réalisme. Les mouvements longs (comme les coups de pied retournés par exemple) sont moins détaillés que ceux de ses confrères.



4D Boxing : vous pouvez déplacer votre point de vision autour du ring.

4D Sports Boxing offre enfin un jeu spécial et, là encore, original. Le décor est entièrement animé sous vos yeux dans une 3D très réaliste, les animations y sont plus lentes, comme si l'on poussa au ralenti. Les puristes du mouvement « juste » apprécieront sans doute... Mais pour ceux qui aiment que cela bouge, ce n'est pas vraiment le pied!

VARIÉTÉ DES COUPS ET GESTION DU SOFT

4D Sport Boxing n'entre pas vraiment en compétition avec ses confrères en ce domaine. En effet, il s'agit d'une simulation de boxe anglaise, et seuls les coups de poing sont au programme. La gestion de votre champion est en revanche très facile (peu d'actions à contrôler) et l'on pourra choisir, sur compatible PC, entre le clavier et le joystick.



La concentration est le maître mot de *Budokan*, celui qui décide du vainqueur...

Panza Kick Boxing est le plus complet des logiciels. Il compile 55 coups différents, auxquels s'ajoutent trois déplacements et une position de garde... C'est la première fois que l'on trouve, sur micro, une telle diversité d'actions!

Mais plutôt que de proposer un maniement joystick trop complexe pour toutes ces possibilités d'attaque au pied ou au poing, les concepteurs de *Panza Kick Boxing* vous permettent de choisir treize actions seulement, et de les attribuer comme bon vous semble aux diverses positions de la manette. *Panza* demande donc au joueur une prise en main longue et rigoureuse, s'il veut un jour remporter le titre mondial.

Budokan offre une richesse de coups très impressionnante. On compte ici environ trente attaques ou parades pour chacune des disciplines proposées, nunchaku, bo, kendo ou karaté. En revanche, pour



Un travail important a été accompli par *Lottiel* pour développer *Panza K.B.*

chaque épreuve, le maniement de toutes ses actions est disponible sans restriction aucune, ce qui oblige à une incroyable gymnastique. Exemple: le joueur devra tirer la manette en bas, presser la gâchette et ramener le manche dans le coin supérieur droit pour s'accroupir et lancer un coup de pied relevé... Du délire, tant que l'on ne maîtrise pas parfaitement le joystick!

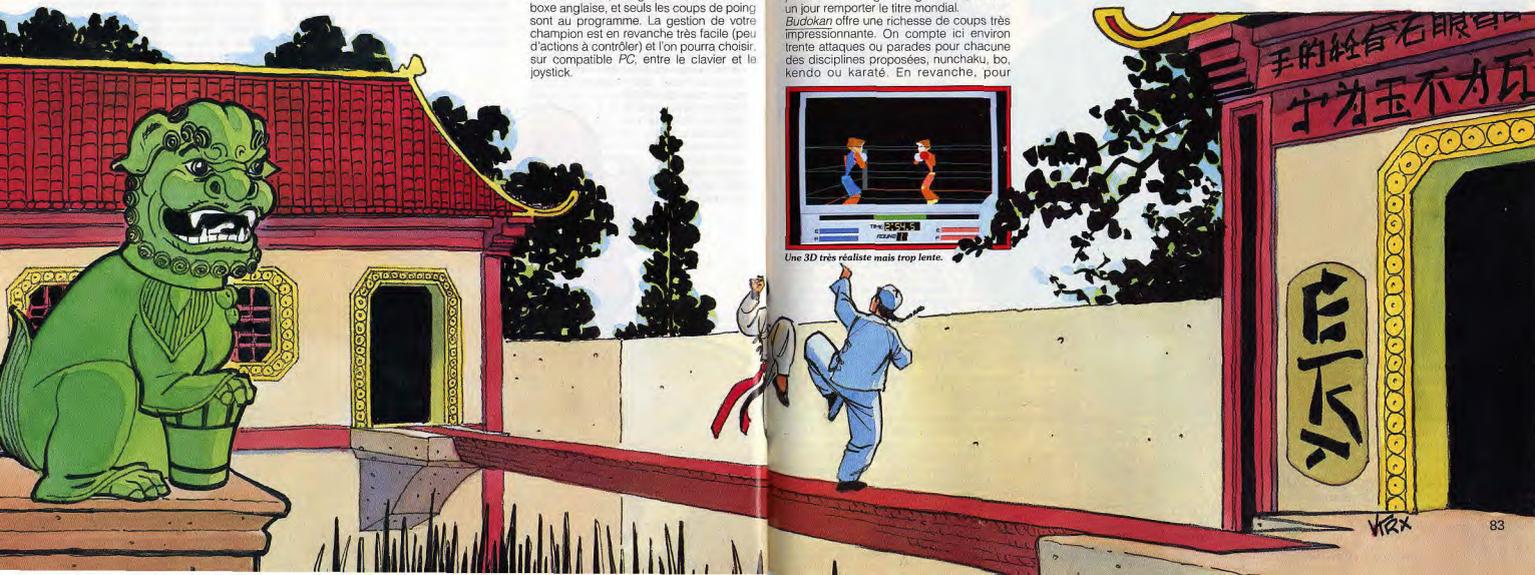
Oriental Games ne peut en aucun cas rivaliser avec ses deux confrères de ring. On se contente ici de seize actions distinctes, qui si sera cependant possible d'enchaîner dans des macros préprogrammées. Ce dernier

point est très intéressant et relève un peu l'intérêt de cette partie: le joueur va, avant le match, choisir divers coups de poing ou de pied qu'il déclenchera ensuite par une simple position du manche. Intéressant, même si cela ne suffit pas pour contrer l'efficacité de *Budokan* ou de *Panza*.

STRATÉGIE DES MATCHS, ET SUIVI DES CHAMPIONS

C'est désormais l'un des atouts les plus importants dans ce type de simulation. Là où il suffisait autrefois de grignoter au plus vite la barre symbolisant l'énergie de l'adversaire, les deux titres forts de ce challenge, *Budokan* et *Panza*, font preuve de bien plus de réalisme. Pour *4D SB* et *Oriental Games*, c'est encore l'âge des cavernes. *Oriental Games* et *4D Sports Boxing* utilisent encore de l'« épousement énergétique » des tout premiers logiciels d'arts martiaux. Fien à rajouter dans ce domaine, si ce n'est qu'il est difficile de se contenter aujourd'hui de si simples données alors qu'on peut trouver mieux ailleurs.

Panza offre, pour sa part, un excellent suivi



Une 3D très réaliste mais trop lente.

CHALLENGE



L'entraînement : à ne pas négliger !

des possibilités physiques de vos sportifs. A l'image de Tennis Cup dans un autre domaine, cette simulation est la seule à vous proposer en effet un dosage de votre puissance de combat selon trois critères: force, résistance et réflexes.

Pour chaque champion en jeu, vous aurez ainsi la possibilité de choisir en pourcentage la puissance de ces trois domaines, et surtout de suivre leur évolution au cours des phases d'entraînement ou des combats, sauvegarde à l'appui. Cela permet au joueur de bien doser la difficulté du programme. Là où *Oriental Games* vous propose, par exemple, trois niveaux de difficulté, *Panza Kick Boxing* vous interdit d'affronter un champion mondial tant que vos possibilités physiques ne sont pas équivalentes aux siennes. C'est logique et cela conforte l'intérêt du jeu à long terme, obligeant le sportif à travailler son style en profondeur.

Autre atout, on ressent réellement le poids de ces coups sur le ring. Peu résistant, un boxeur s'épuisera assez vite à porter trop de coups et seuls des réflexes « top niveau » vous permettront d'agir rapidement, de voir votre champion répondre au moindre mouvement de la manette. La stratégie de *Panza Kick Boxing* gonfle celle de tous ses concurrents.

Budokan offre seulement la possibilité de combattre des adversaires de plus en plus féroces. Mais c'est surtout la richesse des disciplines proposées et leur « mélange » qui font la valeur du programme. Ainsi, les amateurs de nunchaku pourront découvrir une nouvelle discipline en s'essayant au combat au bâton.

Par la suite, il sera, de même, intéressant de passer à la proque, à mains nues, un adversaire armé d'un nunchaku.



Budokan fait appel à de nombreuses techniques.



Force, résistance, réflexes : le cocktail gagnant.



Les graphismes d'Oriental Games sont peu clairs.

LES OPTIONS «JOKERS» DE LA SIMULATION

4D Sport Boxing ouvre le plus largement l'éventail des menus mais, souvent, dans des domaines qui influent peu sur l'intérêt des combats. Ainsi, vous pourrez dans cette simulation moduler comme bon vous semble la vision du match.

L'option magnétoscope est également intéressante. Sous tous les angles, il est possible d'étudier en détail un match complet, que l'on fait défiler à l'écran à l'aide des touches fléchées qui s'inscrivent en bas de la fenêtre de jeu.

Ces options sont donc très bien traitées, très complexes. Mais elles n'apportent en définitive rien de plus à l'intérêt du match proprement dit. Plus intéressante est la création de vos boxeurs. Cette conception de vos personnages offre, en plus, une vue 3D animée des champions.

Oriental Games est encore plus limité. Aucune option spéciale pour les amateurs de configuration poussées. Impossible de modifier les composantes d'un joueur, de changer l'angle de vue.

Tout reste très classique (choix de niveau), avec tout de même l'atout de la mise en place de « macro ». *Budokan* s'en tient lui aussi à la sélection d'une discipline, au choix entre phases d'entraînement et match. Aucune option particulière du programme ne vient, en plus, conforter le réalisme des combats.

Panza Kick Boxing est donc le seul programme de ce challenge à offrir des menus très précis. Outre le nombre de rounds (disponible aussi sur *4D Sport Boxing*), le joueur sélectionnera des phases d'entraînement, optera pour une sauvegarde plus ou moins fréquente des capacités de son joueur. Enfin il pourra surtout modifier sans cesse le choix de coups disponibles, ce qui lui permettra de trouver son véritable style.



compilation «CHALLENGERS»
AUCHAN et BOULANGER
 vous invitent à participer au grand concours de cette fin d'année. Le premier prix, une console NEO GEO et trois jeux, sera attribué, par tirage au sort, sous contrôle d'huisier. Les autres prix seront décernés dans chaque magasin.

TOUS LES MAGASINS AURONT LEURS VAINQUEURS

COMMENTAIRES PARTICIPER :
 Sur chaque compilation «CHALLENGERS» disponible dans les points de vente :
AUCHAN et BOULANGER,
 vous trouverez un bulletin de participation à remplir et renvoyer avant le 31/01/91, le caducité de ce point fait en :

LES PRIZES :
Super 1er prix : une console NEO GEO et trois jeux (valeur 9.000 F)
Autres prix : 3 gagnants par magasin
 - 1er prix : un baladeur FM + un jeu UBISOFT
 - 2ème prix : un sac à dos
 - 3ème prix : un tee-shirt



72	ST BRICU	LANGUEUX - 7 RUE JULES VERNE	96 61 57 08
73	BREST	L'HERMITAGE - RTE. DE CAENOUX	98 32 47 73
74	TOULOUSE PORTET	C.C. SECTEUR ENGLIS-BLD EUROPE	61 76 47 61
75	BORDOUX PRIX LE LAC	C.C. ALBERT SUD - RTE DE PORNIC	56 43 74 61
76	MERIGNAC	RTE DE L'AEROPORT	56 47 66 16
77	ST EMILION	LE BOIS DE L'OR-ESPACE VERGONE	57 25 20 10
78	GENOUILLON	ESPACE COMBRIERE - RTE DE SISTERON	76 33 12
79	SALAT EGREVE	CAP 38 - RUE DE LA TREMOILLERE	75 56 11 22
80	BOUANE	LE SALENDRO-PK4 HALLS DIDROET	77 42 42 82
81	NANTES REZE	C.C. ALCANT SUD - RTE DE PORNIC	40 04 15 63
82	ST HERBLAIN	ZAC DU MOULIN NEUF - ATLANTIS	40 92 00 82
83	ARMENTIERES	RUE ALBERT DE MUN	20 07 92 00
84	CAMBRI	20 RUE ALSACE LORRAINE	27 81 25 52
85	YVUAT	359 BLD DE L'EGRE/RUE MOREL	28 98 42 93
86	LEERS	C.C. ENGLIS LES SEANTS	50 79 30 30
87	GRANDE SYNTH	DUNKERQUE C.C. AUCHAN - RN40	28 21 25 26
88	LEERS	90 RUE PIERRE CATTEAU	20 83 37 84
89	LILLE	253/265 RUE LEON GAMBETTA	20 54 98 75
90	MONS EN BARBUILL	1 RUE VOLTAIRE	20 56 46 46
91	PETITE FORET	ANZILU - Z.A.C. AUCHAN	67 30 33 33
92	RONCO	C.C. BOULEVARD D'HALLOIN	20 03 45 95
93	SAINTE ANDRE	PLACE DE DU GENERAL LECLERC	20 51 79 30
94	VILLENEUVE D'ASCO	C.C. V2 - 1 BLD DE VALMY	20 47 49 49
95	BETRUNE	ZAC LA ROTONDE-RUE DR DREHIN	21 56 21 10
96	CHALTS	PLACE DE L'HOTEL DE VILLE	21 34 31 00
97	LENS	C.C. LENS 2	21 28 70 70
98	NOVELLES GODAULT	C.C. AUCHAN - RN 43	21 75 62 41
99	ST MARTIN BOULANGER	C.C. L'INQUETERIE - RN 42	21 92 08 28
100	PLEMONT FERRAND	PLACE GALLIENI-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
101	LYMONEST	RM 6 LE PUT D'OR	78 85 86 26
102	LYON	318/320 COURS LAFAYETTE	78 53 84 11
103	ST PRIEST 1	167 RTE DE GRENOBLE	78 90 28 88
104	ST PRIEST 2	PLACE DU GENERAL LECLERC	72 01 39 84
105	CHAMBERY	C.C. CHAMOND - AV DES LANDIERS	79 62 67 69
106	DESION	C.C. ROBERTMONT - RW 6	79 62 67 69
107	PLAISIR	C.C. AUCHAN - C.D. 161	30 35 25 30
108	AULNAY SOUS BOIS	C.C. PARINOR - LE HAUT DE GALY	48 65 44 59
109	FONTENAY SOUS BOIS	C.C. VAL DE FONTENAY	48 65 44 59

CONCOURS CHALLENGERS

LA COMPILATION RESERVEE AUX MEILLEURS



GAGNEZ UNE NEO GEO

Auchan

1	AUBAGNE	C.C. LA TRINITE	93 27 61 00
2	MARTIGUES	RTE DE GEMENOS	42 84 61 61
3	ANCOULEME	ZAC DE CANTO PERDIX	42 47 11 11
4	TRIGNAC	RN 10 - 24	56 43 74 61
5	LIEU DIT «LA CROTE»	QUARTIER DE LA HOTEL DE VILLE	53 04 75 75
6	QUARTIER DE LA HOTEL DE VILLE	QUARTIER DE LA HOTEL DE VILLE	56 43 74 61
7	ALEXANDRE FOURCEL-CENTRE II	RUE ALEXANDRE FOURCEL-CENTRE II	77 57 71 60
8	MONTRAVE	MONTRAVE	77 43 52 00
9	RTE DE VANNES	RTE DE VANNES	40 63 52 66
10	RUE DE LA JAUNITE	RUE DE LA JAUNITE	40 80 15 12
11	RN 423	RN 423	27 81 25 52
12	AVENUE DE VERDUN	AVENUE DE VERDUN	38 66 04 35
13	RUE DE LA MOUCHETERIE	RUE DE LA MOUCHETERIE	38 88 02 02
14	LA GLACIERE C.C. DU COTENTIN	LA GLACIERE C.C. DU COTENTIN	33 43 45 44
15	RN 45	RN 45	27 46 86 54
16	AVENUE JEAN JAURES	AVENUE JEAN JAURES	20 92 92 88
17	RN 40	RN 40	28 27 99 89
18	ENGLIS C.C. LES SEANTS-RN 352	ENGLIS C.C. LES SEANTS-RN 352	20 75 33 04
19	RUE PIERRE CATTEAU	RUE PIERRE CATTEAU	27 64 90 91
20	DEPARTEMENTAL 121	DEPARTEMENTAL 121	20 94 92 01
21	RD 01111	RD 01111	20 94 92 01
22	PLACE DU GAL HORNES	PLACE DU GAL HORNES	27 33 58 77
23	C.C. TRIDLO	C.C. TRIDLO	20 94 92 01
24	RUE LA ROTONDE-RUE DR DREHIN	RUE LA ROTONDE-RUE DR DREHIN	21 68 28 28
25	RN 42	RN 42	21 29 36 36
26	BOULOGNE-ST MARTIN	BOULOGNE-ST MARTIN	21 92 06 00
27	NOVELLES GODAULT	NOVELLES GODAULT	21 29 36 36
28	PERPIGNAN	PERPIGNAN	68 54 22 55
29	76 STRASSBOURG	76 STRASSBOURG	88 26 26 26
30	ZAC DU CHAM DU PONT	ZAC DU CHAM DU PONT	78 41 81 18
31	AVENUE GABRIEL PERI	AVENUE GABRIEL PERI	30 53 81 81
32	DESSON	DESSON	43 24 68 00
33	ST MANDALLAZ - EPAGNY	ST MANDALLAZ - EPAGNY	50 02 29 88
34	ZAC DU MOULIN GALLIARD	ZAC DU MOULIN GALLIARD	35 46 47 48
35	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
36	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
37	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
38	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
39	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
40	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
41	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
42	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
43	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
44	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
45	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
46	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
47	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
48	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
49	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06
50	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	CHAMONIX-QUARTIER SALINS	78 93 14 06

CHALLENGE



Budokan : vos adversaires.



La plastique des Kick Boxeurs est plus soignée...



... que celle des concurrents de 3D Sport Boxing, qui ressemblent à des Borgoniens.

QUELLE SIMULATION ET SUR QUELLE MACHINE ?

Ma préférence va très nettement à Panza Kick Boxing, pour le réalisme de ses animations, et surtout pour le suivi de ses champions et la gestion de leur capacités.

C'est un excellent programme, disponible de plus sur tous les formats. Attention cependant, le choix des coups n'est pas au menu de toutes les configurations. Ainsi, sur Atari ST et Amiga, seules les machines de plus de 520 ko se paieront le luxe des 55 actions ! Sur CPC, le jeu reste très souple, même si l'on ne profite pas à encore du même nombre de coups et de leur sélection décrite plus avant. Sur PC enfin, il faudra dépasser les 640 ko de mémoire pour profiter de tous les atouts du jeu.

Budokan talonne Panza. Certes, la gestion joystick est très délicate mais dès qu'on la maîtrise, quelle richesse, et quelle beauté ! Disponible sur ST, Amiga, PC et désormais sur console Megadrive, Budokan est excellent sur toutes les machines.

4D Sports Boxing n'est actuellement disponible que sur PC, où il offre un jeu très original mais vraiment moins ludique que Budokan ou Panza. Simulation pure, et de ce fait moins « arcade » que ses confrères, ce logiciel profite en revanche de tous les atouts des PC haut de gamme. Carte son Ad Lib, graphismes VGA et grosses mémoires feront craquer les adeptes du « mouvement vrai » et de la 3D « intellectuelle » !

Oriental Games, disponible sur ST, Amiga et CPC 6128 ne mérite pas votre attention à mon sens. Non qu'il s'agisse d'un « flop ». Mais à quoi bon investir dans ce logiciel alors que deux ou trois autres titres de ce challenge font preuve de tant de qualités ?

Olivier Hautefeuille

Quatre simulations d'arts martiaux au tilscope

Nom	PANZA KICK BOXING	BUODOKAN	4D SPORTS BOXING	ORIENTAL GAMES
Marque	Loricel	Electronic Arts	Broderbund	Microprose
Disponible sur	PC, ST, Amiga, CPC, attendu sur GX-4000	PC, Amiga, Megadrive	PC	ST, Amiga, CPC 6128
Mise en scène	*****	*****	*****	*****
Décor extérieurs	****	****	****	**
Graphisme	*****	*****	**	**
Animation	*****	*****	*****	**
Nombre de coups	55	30 par discipline	4	16
Maniement des coups	****	***	****	****
Stratégie	*****	****	****	***
Options	Suivi et sauvegarde des champions	Choix des disciplines	Vues multiples et Replay	-
Richesse des options	*****	****	****	***
Pour	L'animation très réaliste, le suivi des sportifs, la richesse des coups	Quatre disciplines que l'on peut opposer, des graphismes vraiment exceptionnels en VGA	La gestion 3D et le mode Replay	-
Contre	Le nombre plus limité de coups sur beaucoup de versions	Le maniement un peu complexe des coups	Un jeu plus lent, une visibilité parfois douteuse	Un jeu trop brutal, graphismes trop dénués, ne tient pas la route face à ses confrères



N'hésitez pas à le dire, ... elle est tout simplement parfaite

"Cette machine d'arcade dans un boîtier de console est, de très loin, ce qui se fait de mieux dans le genre..."

TILT



"Mieux que la Neo Geo, j'y crois pas..."

JOYSTICK



IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
 TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571



CREATION

The Animation Studio

Voici un des meilleurs logiciels de l'année, qui aurait amplement mérité un Tilt d'Or. Seul son lancement trop tardif l'a empêché de figurer dans notre sélection. Signé Disney, *The Animation Studio* est une petite merveille qui vous permet de réaliser des dessins animés dignes de ceux du Maître, au prix, il est vrai, d'un important travail. Heureusement, le manuel, très complet, vous permet de faire face à toutes les difficultés et vous offre, en prime, un véritable cours d'animation. Un très grand logiciel.

être tracées vides ou déjà remplies. D'autres outils complètent cet éventail. Les fonctions texte acceptent toutes les polices du Workbench et disposent de quelques attributs (gras, italique, souligné). La loupe temps réel dispose d'un grossissement variable et accepte l'ensemble des outils de dessin. On trouve encore le remplissage des figures fermées et l'Undo à bascule. La gomme utilise un système très pratique une fois prise en main : en appuyant sur le bouton gauche de la souris, on trace tandis que le bouton droit efface, quel que soit l'outil sélectionné. Les blocs (ou brosses), qui vont se révéler d'une grande importance dans la suite du travail, sont délimités par le classique rectangle. Ils ouvrent la porte à quelques manipulations : changement de taille, rotation, inversion. Ces fonctions de dessin sont moins puissantes que celles du grand ténor sur *Amiga Deluxe Paint III*. Cependant, elles sont largement suffisantes pour ce qui nous concerne.

Une fois le premier dessin de votre personnage constitué, vous allez pouvoir entamer la série d'images complémentaires. La feuille suivante

comporte en grisé le dessin de la précédente. Cette technique, bien connue des animateurs, permet de mieux se repérer. Mais contrairement aux autres logiciels d'animation qui ne rappellent que la dernière image, *The Animation Studio* affiche les trois images précédentes, en un grisé de plus en plus clair. L'intensité de ces grisés d'aillours paramétrable et il est possible de désélectionner cette fonction de couleur. Si votre animation ne modifie que peu d'éléments du personnage, ou ne fait que le déplacer sur l'écran (comme dans les dessins animés japonais), il est plus rentable de faire appel aux fonctions de blocs. Pour cela, créez une brosse de votre personnage de départ et reproduisez-la sur les différentes images, en la déplaçant éventuellement. Il ne vous reste plus qu'à corriger un peu chaque dessin pour créer votre animation. En revanche, si vous désirez obtenir une animation beaucoup plus « réaliste », il vous faudra dessiner réellement chacune des étapes. Le manuel explique d'ailleurs les grands principes de ces animations fouillées. On y apprend ainsi la technique « d'écrasement-



Pour une animation parfaite, il faut dessiner chaque image...

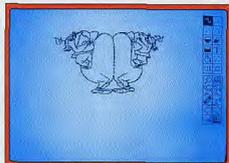
étirement » qui suggère l'élasticité et le volume du personnage, les règles de mouvement des bras, la marche ou la course sur deux ou quatre pattes et surtout l'anticipation qui donne tout son sens à l'action. De nombreux fichiers d'exemples explicitent ces règles. Il y a en fait deux animations pour chaque technique, une « simplifiée » (façon de parler vu leur qualité) que vous pourrez modifier à loisir et une autre directement tirée des grands longs métrages classiques (*Alce au pays des merveilles*, *La Belle et le Clochard*, *La Belle au bois dormant*, *Le Petit Prince*, etc.) protégée par copyright et non modifiable. Ces animations sont une source quasi inépuisable d'inspiration pour une majorité de mouvements. Et il est passionnant d'analyser image par image des animations de cette qualité.

L'animation et la couleur

Tout au long de votre travail, vous disposez de toutes les facilités pour déplacer les images, les épurer des pixels isolés ou visualiser l'animation en cours au rythme de votre choix. Une fois tous les dessins de votre création achevés, passez sous *exposure sheet*. Vous allez vous retrouver devant un tableau qui régit les différents paramètres de l'animation. Commencez alors le réglage en finesse du rythme de votre animation. Chacune de vos images de base va pouvoir être répétée un certain nombre de fois avant le passage à l'image suivante. La variation de ces répétitions fournit très simplement les effets d'accélération et de ralentissement. Ce tableau va vous permettre aussi de sonoriser votre création. *The Animation Studio* accepte tous les fichiers musique « .smus » et propose en outre de nombreuses digitalisations. Grâce à un mini-langage simple, vous allez pouvoir définir l'ambiance sonore à un moment précis, définir chaque canal son indépendamment (en stéréo éventuellement), paramétrer le nombre d'images sur lequel va s'étaler l'installation des bruitsages (*fidring*, régler le tempo, etc.) bref tout ce qu'il faut pour obtenir une ambiance sonore riche et



Richesse des détails : la casquette s'envole.



Les déformations sont possibles.



La position suggère le mouvement.



L'image principale et ses calques grisés.

parfaitement synchronisée avec l'image. Le travail est facilité par un certain nombre d'options complémentaires : écoute préalable des partitions ou des instruments digitalisés, couper-copier-coller pour modifier facilement l'ordonnement des images, affichage du temps réel d'animation à la position du curseur en fonction de la fréquence sélectionnée, etc. Vous passez alors au second module pour la mise en couleur. Il travaille en 32 couleurs mais vous pouvez en limiter le nombre pour gagner de la place mémoire. Vous allez colorier votre personnage grâce au remplissage de figures fermées, lequel peut s'effectuer en couleur pleine ou trame. La définition de la palette se fait par la méthode classique de dosage des composantes en rouge, vert ou bleu pour chaque couleur (RGB) ou par une méthode plus proche

des peintres (nuance, saturation, valeur). Chaque image peut disposer de sa propre palette. Différentes facilités sont proposées pour copier une couleur, établir un dégradé automatique entre deux couleurs, etc. Les fonctions de cyclage des couleurs sont puissantes (paramétrages de la plage de référence, de la vitesse de cyclage, possibilité d'utilisation de six gammes). En revanche, les explications du manuel sont ici beaucoup trop succinctes. Le tracé à main levée et les droites restent disponibles pour d'ulimes modifications et la loupe est toujours au rendez-vous. Avant de charger une image de fond qui va servir de décor et sera automatiquement copiée sur la page d'animation de votre choix, il est important de recourir au *frisque*. Celui-ci va créer un masque selon vos instructions pour éviter que des éléments du décor n'apparaissent au travers de votre personnage. Une fois la mise en couleur et le décor en place, il ne vous restera plus qu'à admirer votre superbe animation sonorisée en lançant le tout. L'animation est d'une fluidité impressionnante et il n'y a jamais le moindre clignotement de l'image. La sauvegarde peut s'effectuer au format *IT* ou dans un format propre au programme en mode compressé ou non. Le travail sous *The Animation Studio* s'avère plus long que sous *Deluxe Paint III* par exemple. En revanche, les résultats peuvent prétendre à une utilisation de très haut niveau pour peu que l'on ait bien figuré le tout. Il suffit de visionner la stupéfiante animation couleur de Donald pour s'en convaincre. Le transfert sur vidéo au format NTSC est même prévu avec limitation des couleurs pour satisfaire au format. En conclusion, *The Animation Studio* est véritablement un logiciel d'élite qui vous permettra de créer des dessins animés sonorisés superbes, au prix, est vrai d'un travail soutenu (disquette Disney, pour Amiga. Prix : n.c.).

Jacques Harbonn

Les outils de la création

L'animation est obtenue par l'affichage rapide de différentes images très peu différentes les unes des autres. La persistance rétinienne trompe le cerveau et crée un mouvement. La première chose à faire est donc de dessiner ces images. Avant de commencer, il est capital de définir la résolution d'écran car tout changement fait perdre la trame antérieure. La résolution par défaut est la base résolution, la seule acceptable pour des machines un peu limitées en mémoire. Mais le programme peut aussi travailler en haute résolution, en entrelacé et en overscan complet. Outre le classique dessin à main levée en trait plein ou pointillé, on dispose des droites, arcs de cercles, cercles, ellipses et rectangles. Les figures fermées peuvent

... et multiplier les mouvements.

GFA

Routines graphiques et sonores

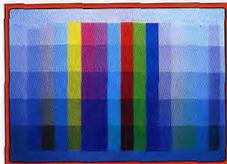
Les spécialistes du GFA regarderont d'un oeil attentif cette nouveauté Micro Application qui offre au programmeur un ensemble de routines performantes. Graphismes, sons et d'autres domaines sont abordés. Le manuel est complet et très clair. Simple mais utile.



Un des modes de recouvrement d'image.

Comme son nom l'indique, cette extension au GFA (à partir de la version 3.0) apporte de nombreuses routines concernant les graphismes, le son, mais aussi divers autres domaines. En ce qui concerne les graphismes, on y trouve le cyclage de couleur sous interruption, le chargement d'une image Degas (compressée ou non) ou Neochrome, le scrolling de portion d'image, de multiples effets d'apparition, de disparition ou de surimpression d'image. On y découvre encore l'animation d'une zone d'écran sous interruption, la création de sprites de grande taille, le changement de palette sous interruption pour accéder à 512 couleurs simultanées, la compression d'image, le zooming d'une zone d'écran. Les jeux de lettres ne sont pas oubliés avec la conversion des chaînes de caractères, le passage à 50/60 Hz, ou encore le reset à chaud. Toutes ces procédures sont livrées sous forme ASCII pour pouvoir être facilement intégrées à vos programmes.

La plupart de ces procédures utilisent des routines en assembleur, qui sont bien évidemment fournies elles aussi. Leur intégration s'effectue aisément grâce à l'instruction INLINE. La grande majorité des procédures GFA sont accompagnées de programmes d'exemples qui mettent bien en



Des palettes multiples.

l'horloge (encore sous interruption), l'extinction de l'écran, la saisie formatée de nombres ou de chaînes de caractères, le passage à 50/60 Hz, ou encore le reset à chaud. Toutes ces procédures sont livrées sous forme ASCII pour pouvoir être facilement intégrées à vos programmes.

La plupart de ces procédures utilisent des routines en assembleur, qui sont bien évidemment fournies elles aussi. Leur intégration s'effectue aisément grâce à l'instruction INLINE. La grande majorité des procédures GFA sont accompagnées de programmes d'exemples qui mettent bien en

utiliser les effets de ces routines. L'organisation de la disquette en différents dossiers selon le type de routine et la résolution d'écran permet de s'y retrouver très facilement. Le manuel, fort bien fait, explique clairement la fonction de chaque procédure, les paramètres indispensables et leurs effets. L'ensemble reste très simple d'usage et ne limite absolument pas les instructions habituelles du GFA, contrairement au GFA GEM UP. De même, la compilation ultérieure s'effectue sans anicroche. Une excellente extension au GFA qui pourra rendre de grands services (disquette Micro Application, pour Atari ST; prix: D).

Jacques Harbonn

Turbo C++ Professional

Voilà un logiciel impressionnant que Jean-Loup Jovanovic voulait absolument présenter aux lecteurs de Tilt. Il s'adresse bien évidemment aux programmeurs passionnés qui trouveront avec lui un outil extraordinaire. J.-L.J. explique pourquoi...

Borland nous a habitués à des langages de haute qualité, associant ergonomie soignée et puissance de développement. La dernière version de son turbo C ne fait pas exception à cette règle. Fourni sous forme d'un gros carton contenant quinze disquettes et neuf gros



Un programme plus rapide, plus puissant, manuels (!), Turbo C++ Professional est un environnement de programmation complet. La boîte comprend plusieurs logiciels : Turbo C++, Turbo Debugger 2.0, Turbo Assembleur 2.0 et Turbo Profiler. Turbo C++ est une version « améliorée » de C tel que défini par K&R. Ce logiciel offre, outre une compatibilité totale avec les versions précédentes de turbo C et le respect de la norme ANSI, la programmation « orientée objet » et un éditeur (EDI) plus performant. Plus rapide, plus puissant (il gère

S
T
O
R
M

AMIGA

ATARI ST

AMIGA

CRASH

YE-TUN

S
T
D
R
A
G
O
N

AVAILABLE ON AMIGA, ATARI ST, EMULATED SPECTRUM

Incorporates
unique Dynamic
Leader System

PREPAREZ-VOUS À LA VENTURE COMBAT SUR UNE PLANÈTE TRÈS ALOINGÉE. UNE VESTE D'ARMÉE EN UN SEUL MINUTEUR EST SUFFISANT POUR LOUVERER LA MALAISE. SUR PAR OUI LES BACS PARCHÉS DE LA GALAXIE ONT DES ATTENTES ET BÉNÉDICTES EN ÉCHANGES PAR LES MEMBRES CRIMINELS. AVANCEZ EN LA GALAXIE LA FORCE NÉCESSAIRE POUR RÉUSSIR À VOUS PROTEGER DES CRIMES, MAIS NE SAUVEZ JAMAIS UN MINUTEUR SANS VOUS ASSURER D'ÊTRE APPROPRIÉMENT MANÉGEANT DES ARMURES MÉCANIQUES. NE SAUVEZ PAS LA GALAXIE, LE LOUVERER, C'EST ÉCHANGER LE SPECTACLE DE LA VALLÉE MAÏSÉE. LA GALAXIE À DÉCOUVRIR EN UN MINUTE. C'EST OUI SON RETOUR DANS LES CÉLÈS NE PEUT ÊTRE L'APPARITION UN COMBATÉ FORTAUX. LA L'ÉPREUVE « SAUVE PLANÈTE ».

SAUVEZ VOS MEILLEURS VÉTÉRANS DE LA GÉNÈRE EN SAUVEZ VOS MEILLEURS DÉVIZ PLEINER LE VÉTÉRANS GÉNÈRE À TRAVERS L'ÉPREUVE DE DÉCOUVRIR MON-STOP. POUR CE L'ÉPREUVE DÉCOUVRIR DE SAUVEZ VOS MEILLEURS DÉVIZ PLEINER, ET DÉCOUVRIR LA GALAXIE. NE SAUVEZ PAS LA GALAXIE, LE LOUVERER, C'EST ÉCHANGER LE SPECTACLE DE LA VALLÉE MAÏSÉE. LA GALAXIE À DÉCOUVRIR EN UN MINUTE. C'EST OUI SON RETOUR DANS LES CÉLÈS NE PEUT ÊTRE L'APPARITION UN COMBATÉ FORTAUX. LA L'ÉPREUVE « SAUVE PLANÈTE ».

THE SALES CURVE
50 LONDON ROAD
LONDON, SW11 9BB

CREATION

possibilité d'obscurcir ou d'éclaircir l'image à l'impression ou même de compenser l'usage du ruban d'impression. On peut sélectionner très précisément la zone d'image à imprimer, définir son nombre à imprimer en largeur (pour des dessins sur des étiquettes par exemple), choisir ses marges et la taille finale de l'image (en conservant ou non le ratio de l'image de départ). Cette taille sera automatiquement ajustée en cas d'impression multiple en largeur. Les imprimantes couleur disposent encore du paramétrage de la couleur d'impression en fonction de celle de l'écran. En monochrome, on peut régler le pourcentage de la trame d'impression. Citons encore la possibilité d'impression multiple et de réglage de l'alignement et des sauts de ligne. Les résultats sont tout simplement stupéfiants, que ce soit en monochrome ou en couleur même avec une bande 9 aiguilles. Flexidump + est le seul à pouvoir reproduire en monochrome, avec une telle fidélité, les difficiles images couleur en

demi-teintes et l'impression couleur est aussi étonnante. Cette qualité se paie par un temps d'impression et une usure du ruban très importants. Outre l'amélioration des algorithmes d'impression, cette nouvelle version dispose d'un excellent programme de configuration d'imprimante. Strictement tout est passé en revue : envoi des codes texte, préfixes et suffixes d'impression, largeur des graphismes et densité possible, type de contrôles graphiques, paramétrage en fonction de la tête d'impression, choix du type de ruban et des codes couleur pour les imprimantes correspondantes, et bien d'autres encore. Il devient alors très facile de créer un driver optimisé, même pour une imprimante très peu courante, à condition d'avoir le manuel. Enfin, le manuel en français est clair et complet. Flexidump + est sans conteste le meilleur programme pour obtenir une copie papier de vos créations sous Degas ou Neochrome (disquette Arabeac; Atari ST; prix : 490 F). Jacques Harbourn



De nombreuses options ou choix, du tracé sur cinq pixels, ou la limite de rejet des pixels solides. Les polygones (éléments constitutifs du dessin de mode vectoriel) disposent de leurs propres fonctions : optimisation (pour limiter l'occupation mémoire en réduisant le nombre de points significatifs par polygone tout en conservant le même rendu), remplissage automatique (la seule fonction qui ne soit pas parfaite, mais il est possible le plus souvent de contourner le problème), réglage du nombre maximal de points par polygone (jusqu'à 999). D'autres options offrent le choix entre le mode simple, contour, large ou croix. Ces deux derniers augmentent la largeur de chaque ligne. Certaines options ne sont actives qu'en conjonction avec Arabeac : vérification de la page entière ou d'un bloc précédemment sélectionné. Les résultats sont tout simplement stupéfiants et il est difficile de reconnaître au premier coup d'œil l'original de la copie si l'on a opté pour une exactitude poussée. Même les images digitalisées qui, théoriquement, se prêtent peu à ce genre de conversion (elles sont constituées de points et non de lignes comme la plupart des dessins) s'en sortent sans dommage. La vitesse de traitement est excellente, les temps

Convector

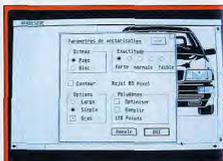
Images Bitmap ou images vectorielles ? Avec Convector, le problème ne se pose plus. Upgrade met à votre disposition un utilitaire qui vous permet très facilement de convertir les premières, plus facile à créer, en images vectorielles aux qualités irremplaçables...



Associé à Arabeac, Convector révèle toute sa puissance.

Convector est un utilitaire graphique destiné à convertir les images bitmap en images vectorielles. Les premières sont plus faciles à créer mais le mode vectoriel dispose de deux qualités irremplaçables : la très grande facilité de modification ultérieure de l'image et l'absence de perte de définition lors de l'agrandissement ou de l'impression. Convector est livré sous deux

formes : programme classique ou accessoire de bureau, cette dernière particulièrement puissante en conjonction avec Arabeac, le superbe Tili d'Or 90 des logiciels graphiques, premier de sa catégorie à travailler dans les deux modes. Convector offre de nombreuses options de paramétrages pour obtenir le rendu exact de la conversion. On peut ainsi définir l'exactitude



Un outil extraordinaire.

de conversion allant de quelques secondes à un peu plus d'une minute. Un petit menu complémentaire permet de visualiser les points d'arrêt, de remplir les surfaces fermées et de régler la taille de l'image (de 25 à 400 %). La sauvegarde s'effectue au format GEM IMG ou Arabeac vectoriel, l'image étant d'ailleurs transférée automatiquement dans le second écran vectoriel d'Arabeac lorsque l'on travaille avec ce dernier. Un fabuleux outil, qui deviendra vite indispensable à tous les possesseurs d'Arabeac ainsi qu'à tous ceux qui veulent imprimer leur création (disquette Upgrade ; pour Atari ST ; Jacques Harbourn ; prix : F).

COCONUT

BIENTÔT DISPONIBLE
LA TURBO EXPRESS
1^{er} REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE !
Pour mieux te servir...



SPECIAL CONSOLES DE JEUX

- COCONUT ETOILE**
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68 - M^o Argentine
- COCONUT REPUBLIQUE**
13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M^o Oberkampf
- COCONUT MONTPELLIER**
C.C.® Le Triangle N° 34
34000 MONTPELLIER
Tél : 67.58.88.88
- COCONUT GRENOBLE**
6, cours Bernart
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

MESADIRE	JOYSTICK N°1 50	395	BATTLE OF THE FOUR RINGS	375	FORGOTTEN WORLDS	375	MIDNIGHT SP	380	SUPER SHOOTER	365	
JAPONAISE	1320	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375
EN DECEMBRE		GAMERKUN	NC	BASEBALL TRIADLER	395	GOLDEN AGE	395	NEW ZEALAND STORY	375	TATSUNO	365
PLUS DE PROMOS				HERO IN THE SKY	395	COLLEGE BROTHERS	445	CO SUPER SAMURAI	380	THE GODFATHERS 3	385
EN MARS		ALEX KID	790	CYBERBALL	380	HILLFIRE	440	PHILOUS	375	WHIP FISH	365
EXCLUSIVEMENT...		AFTERBATH	375	DYNAMIC DOME	395	HURRICANE 1843	390	PORLUPA	445	WORLD CUP SOCCER	375
CONVERTI EN ROMANCE		CONVERTI EN ROMANCE	395	OLYMPIA	385	RECTOR'S 3	385	RABBIT ISLAND	440	XDR	375
MESADIRE FRANÇAISE		BASKET BALL	385	ISLAND	375	KEN KAT	385	SLAM BALL	395		
A JETTEREAST	1900	BATTAN	380	NATMAN	445	KLAX	445	SHAME GAME	395		
JAYROD SIMPLE	290	BATTLE OF THE	415	FINAL BLOW BITE	395	MISTIC OFFENDER	325	STROKER	440		

MEGADRIVE	1320 F	DEVIL DRUSH	295	GOLF MANIA OPEN	390	POWER DRIVE	390	VALENT SOLDIER	290	CO RED ALERT	340
PC-ENGINE COMPLETE	900	2 JOUEURS	290	GOLF MANIA OPEN	390	POWER DRIVE	390	VALENT SOLDIER	290	CO RED ALERT	340
PC-ENGINE	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375
PC-ENGINE	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375
PC-ENGINE	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375

CONSOLE SYSTEM	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375
CONSOLE SYSTEM	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375
CONSOLE SYSTEM	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375

CONSOLE SYSTEM	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375
CONSOLE SYSTEM	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375
CONSOLE SYSTEM	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375

CONSOLE SYSTEM	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375
CONSOLE SYSTEM	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375
CONSOLE SYSTEM	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375

CONSOLE SYSTEM	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375
CONSOLE SYSTEM	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375
CONSOLE SYSTEM	1300	ADAPTATION 8 BITS	500	BURNING FORCE	380	GI JOUSTERS	375	MOONMATE_KTR	380	SUPER MASTER GOLF	375

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL _____
Tél _____

N° Carte Bleue _____ Date d'expiration _____
Signature: _____

TITRES _____ CONSOLE _____ PRIX _____

Réglement au frais de port d'emballage * TOTAL à payer : +15F

Participation je joins chaque banquette CCP Mandat-lettre CB

AGENCE CM 67 94 04 MONTPELLIER

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Micros sans accrocs

Guide pratique à l'usage des débutants



« Oh ! un micro ! Oh la chouette idée !
Oh oui, yoppi, hongga, et toute cette sorte de choses !
Oh Papa, comment ça marche ? Comment on branche ?
Comment on programme ? Comment on fait de la musique ?
Comment les enfants viennent au monde ? » - « Shut up, Son ! Voici LA solution.

Le grand marabout Eric Cabrera tiendra tout, sur tout ce qui te préoccupe, et répondra à toutes tes questions. Et tu verras, fils, il est ficelle, ce marabout... »



Le Père Noël a sans doute déposé dans vos petits soubiers quelque chose qui touche de près ou de loin à la micro-informatique. Ce bon vieux Père Noël s'est recyclé dans les produits de haute technologie et n'a pas hésité à s'abonner à *Tilt*... Très vite (le courrier régulier qu'il nous adresse faisant foi), il ne lui a pas échappé que, cette année, il devrait choisir les cadeaux selon deux principaux axes : les micro-ordinateurs et les consoles.

Quelle que soit la machine que vous avez reçue, sachez que la vie d'un micro-marnais est semée d'embûches. Notre propos est de vous éviter certaines difficultés ou fausses manœuvres tout en vous suggérant des solutions d'utilisation de votre engin.

QU'AVEZ-VOUS FAIT DU CARTON D'EMBALLAGE ?

La question vous paraît incongrue, sachez cependant qu'en cas de panne lors des premières semaines d'utilisation, le vendeur (dans une grande majorité de cas) peut procéder à un échange standard de la machine. Cela, à condition que vous lui renvoyiez la machine telle qu'il vous l'a vendue, c'est-à-dire soigneusement emballée. Ne jetez donc pas inconsidérément vos cartons (à moins que vous ne disposiez pas de cave). De plus, ils seront utiles pour un éventuel déménagement.

Vous venez donc de débaler votre rutilante machine, vous êtes désarmés fixés sur sa nature : ordinateur ou console. Au cas où il subsisterait encore un doute dans votre es-

prit, sachez que les consoles et les ordinateurs, bien que construits autour des mêmes principes en terme d'électronique, présentent certaines différences. A première vue déjà, un micro-ordinateur se définit comme un boîtier agrémenté d'un clavier de machine à écrire et relié nécessairement à un écran d'affichage (moniteur ou télévision). Les consoles sont, elles, systématiquement dépourvues de claviers (sauf en cas de possibilité d'évolution de la configuration) et ne sont destinées qu'au jeu. En revanche, un micro-ordinateur (d'un point de vue théorique), peut aborder tous les types d'applications : des programmes « sérieux » aux jeux.

Avant toute chose, assurez-vous que tous les éléments du paquet sont bien présents (cordons, manuels, disquette d'accompagnement, cartouche de jeux pour les consoles). Sachez contrôler votre excitation, ne vous jetez pas sur la machine de manière impulsive, vous pourriez faire de fausses manœuvres. Prenez donc le temps de lire le manuel ; il vous permettra de vous familiariser avec les principales commandes de votre nouvelle machine et de repérer les multiples prises de branchements.

N'INSTALLEZ PAS VOTRE MACHINE N'IMPORTE OÙ

Il ne suffit pas de la poser sur des rayonnages comme on le ferait d'un vulgaire magnétoscope : certaines règles sont à respecter. En effet, comme tout matériel électronique, un ordinateur ou une console

ne doivent pas être dans un lieu encastré et poussiéreux. L'air doit pouvoir circuler afin d'assurer le refroidissement constant des composants. Pour les ordinateurs qui disposent de lecteurs de disquettes, il est encore plus important d'éviter les lieux poussiéreux à cause de la sensibilité des disquettes et des têtes de lecture. D'autre part, pour des raisons pratiques (en particulier pour ceux qui ont un ordinateur), le lieu d'installation de votre machine doit ménager un accès facile aux câbles, branchements, lecteur de disquettes.

Comme pour une machine à écrire (si vous disposez d'un ordinateur), votre plan de travail doit respecter certaines contraintes ergonomiques. Le clavier doit être situé à une hauteur d'environ soixante centimètres, de manière à ce que les mains « s'appliquent



(ROM : Read Only Memory), elles aussi à l'intérieur de la machine, ne peuvent qu'être lues. Il est en effet impossible d'écrire dans ces mémoires. Elles contiennent des programmes utilitaires (programmes de mise en route ou système d'exploitation). En résumé, on distingue trois sortes de mémoires : les mémoires externes qui contiennent les données ou programmes (disquettes, cartouches), les mémoires internes ROM et les mémoires internes RAM. La capacité de stockage de vos disquettes, de vos cartouches, de la RAM ou de la ROM de votre machine s'expriment en kilo-octets (Ko). Dans la ROM d'un grand nombre d'ordinateurs (ST, Amiga, CPC) est contenu le système d'exploitation qui permet à la machine d'effectuer, sitôt qu'elle est allumée, un certain nombre d'opérations (telles qu'allumer à l'écran un message d'attente (Ready, OK, A >) ou encore d'accepter de charger en mémoire le programme contenu sur une disquette ou un disque dur. Pour les machines faisant partie du standard PC d'IBM, c'est le système d'exploitation (MS-Dos pour Microsoft Disk Operating System) n'est pas en

mémoires de masse : le format 5 pouces 1/4 (en voie de disparition rapide), le format 3 pouces 1/2 qui sert désormais de référence, le format 3 pouces qui n'utilisent que les CPC et PCW d'Amstrad (ce qui le rend relativement marginal). Vous ne pourrez donc acheter et introduire que des disquettes correspondant au format du ou des lecteurs de disquettes de votre ordinateur. Chez tous les revendeurs de produits informatiques, on trouve des boîtes de disquettes qui sont généralement vendues par dix (moins de 100\$ pour les 3 pouces 1/2, double face). Une des premières opérations élémentaires que vous pourrez pratiquer avec votre machine flambant neuve sera de formater les disquettes que vous voudrez d'acheter, car elles ne sont pas directement utilisables par l'ordinateur. Outre la rassurante impression de « commencer à dominer sa machine » que procure l'opération, le formatage permet de conférer une structure d'enregistrement au support disquette en assignant sur le revêtement magnétique des pistes et des zones destinées aux opé-



face/double face) et la densité d'écriture (double densité/haute densité). Si c'est un CPC qui vous a été offert, vos disquettes 3 pouces ne pourront excéder 160 ko par disque par face. Si c'est un ST (les ST sont au standard IBM de 720 ko) ou un Amiga, vos disquettes 3 pouces 1/2, ne contiendront pas plus de 800 ko. S'il s'agit d'un PC, ou d'un Mac nouvelle génération (Classic),

que protégées par une structure rigide généralement en plastique, sont elles aussi fragiles, particulièrement au niveau du brochage d'interface (lieu de rencontre entre la console et la cartouche). Mieux vaut donc ne pas jouer au foot avec... L'insertion ou l'extraction d'une cartouche du port cartouche pendant que la console est allumée est rigoureusement interdit sous peine d'endommager irréversiblement les circuits. Il faut que la machine soit éteinte au moment d'insérer la cartouche. Alors, et alors seulement, la console peut être allumée (il faut faire la démarche inverse pour extraire la cartouche). Les précautions sont les mêmes pour les ordinateurs, il est en effet rigoureusement interdit d'introduire ou d'extraire une disquette quand l'ordinateur est en mode lecture ou écriture, sous peine d'endommager les pistes et secteurs des disquettes ou, plus grave, la tête de lecture. De même, lors du lancement de votre ordinateur, allumez d'abord les périphériques (imprimante, moniteur, disque dur), avant l'unité centrale. Vous éviterez ainsi d'éventuels problèmes



bien au clavier » et à ne pas molester votre console verte/bleue. En ce qui concerne l'écran, il faut qu'il soit légèrement surélevé. D'autre part, ne vous placez pas à moins de soixante centimètres du moniteur (en particulier s'il est en couleur) pour ne pas fatiguer vos yeux. L'éclairage de la pièce ne doit pas être situé derrière vous, cela causerait de désagréables reflets sur la surface verte de l'écran. De même, l'éclairage de votre face n'est pas conseillé, puisqu'il induit une accommodation de l'œil, et provoque une perception trop sombre de l'écran.

UNE MACHINE À CALCULER ULTRA-RAPIDE

À l'instar de votre petite calculatrice de poche, l'ordinateur ou la console ont besoin d'instructions pour fonctionner, ces dernières sont fournies sous la forme d'une suite de données que l'on appelle programme. Dans le cas des consoles, les programmes se présentent sous la forme de programmes sous forme d'une cartouche qui vient s'enficher dans son logement. Les programmes des ordinateurs sont contenus sur des supports magnétiques appelés disquettes. Les informations constituant le programme sont écrites sous forme binaire (elles ne peuvent affecter que deux états : 0 ou 1), c'est-à-dire sous forme d'une longue suite de 1010111, car le processeur (en quelque sorte le cerveau) de la machine ne sait compter que sur deux doigts. Un paquet de 8 bits constitue un octet (1010001), un kilo-octet représente 1024 octets. L'ordinateur ou la console ne sont donc, de prime abord, que des boîtes inertes. Il faut, pour les animer (de manière simplifiée), que des informations transitent de leur mémoire de masse (cartouches ou disquettes) vers leur mémoire vive (RAM : Random Access Memory) pour être ensuite traitées par le microprocesseur. La mémoire est qualifiée de vive parce qu'elle est tributaire du courant d'alimentation qui pénètre dans l'ordinateur. Si d'aventure il vous arrivait d'étendre la machine, toutes les informations contenues en mémoire vive seraient irrémédiablement perdues. Heureusement, dans le cas d'un ordinateur, il est possible de sauvegarder les précieuses informations sur les disquettes. A contrario, les informations mortes



ROM mais sur disquette et doit être systématiquement lu, chaque fois que la machine est activée. Aussi velle-t-il faire une copie de sécurité de votre Dos car, sans système d'exploitation, votre PC ne peut rien faire. Il est d'usage courant de parler de la puissance d'un ordinateur (cela est moins vrai pour les consoles) en terme de capacité mémoire (ce qui en fait n'est pas suffisant car la vitesse de traitement du microprocesseur est elle aussi extrêmement importante en terme de rendement). Pour donner toute la mesure de ses possibilités, votre ordinateur aura donc besoin de programmes qui peuvent être comparés à des aliments, et votre machine ne peut pas « ingérer » n'importe qui. Trois grandeurs sont les quettes se partagent en effet le marché des

relations de lecture-enregistrement. Comme il n'existe pas de standard pour le format des disquettes d'un système, on ne peut être lues par un autre système : il n'est donc pas question de prendre la disquette du Mac de votre mère et d'espérer lancer un de ses programmes sur votre Amiga. En effet, outre l'incompatibilité au niveau des systèmes d'exploitation, des ROM (ou même des microprocesseurs pour d'autres ordinateurs), le format d'écriture de ces deux machines est parfaitement incompatible. Une norme de format de lecture-écriture s'est peu à peu imposée : celle d'IBM. Concernant leur capacité, la grande majorité des disquettes actuellement sur le marché peuvent contenir de 300 à 1440 ko, suivant l'ordinateur et la technique d'enregistrement utilisée (simple



les disquettes 3 pouces 1/2 pourront conserver jusqu'à 144 mégaoctet de données (méga pour million). À noter que l'unique format 5 pouces 1/4 supporte de 360 ko à 1,2 mégaoctets. Les disquettes sont des supports fragiles, il faudra donc les tenir à l'abri des poussières, de la fumée de cigarette, de la chaleur, des sources électromagnétiques (aimants, haut-parleurs, téléphone). Toute manipulation devra être précautionneuse et, sitôt l'utilisation terminée, les disquettes devront être soigneusement rangées dans leur housse ou boîte de protection. Pour éviter toute confusion, il est souhaitable d'y poser des étiquettes indiquant le nom du ou des programmes contenus. Les consoles ne présentent aucun problème particulier d'installation. Les cartouches de jeu, bien

de surtension nocifs à la longévité des composants de votre machine.

ET MAINTENANT QUE FAIRE ?

Pour les possesseurs de consoles, la réponse est simple : jouer. Les jeux sur consoles sont principalement des jeux d'action, cependant, la ludothèque évolue vers des jeux plus « intelligents ». Pour ceux qui disposent d'un ordinateur, le choix d'activité est immense. Il est en théorie non délimitable (les ordinateurs étant non déterministes). En pratique, tout dépend des caractéristiques techniques de la machine, de la puissance de traitement, des interfaces présentes en standard ou

pas. Les ordinateurs, selon leur marque, s'avèrent plus doués pour certaines applications que pour d'autres. Si vous disposez d'un 8 bits (le microprocesseur de la machine ne gérant simultanément que des paquets d'informations de 8 bits), vous risquez de devoir limiter vos ambitions. Les CPC 6128 ou 464, les derniers 8 bits sur le marché, ne vous permettront principalement que de jouer ou programmer. La ludothèque des CPC est à proprement parler impressionnante, le meilleur comme le pire s'y côtoient sans états d'âme. Vous devez donc acheter un joystick pour prendre toute la mesure de cet ordinateur. Il peut être aussi un excellent médium pour les logiciels éducatifs qui sont légion sur la machine. Enfin, votre CPC est la machine idéale pour apprendre à programmer : son basic locomotive software est simple à utiliser et assez complet pour pouvoir passer sans douleur à des langages plus complexes. Si votre ordinateur rentre dans la dynamique des 8 bits, vous avez de nombreuses alternatives menant à un non moins grand nombre d'extases électroniques vous sont ouvertes. Ainsi l'Amiga excelle dans certaines applications plutôt que dans d'autres. Si vous êtes un grand amateur de jeux vidéo, la ludothèque est immense et pourvue de logiciels de qualité très hautement parlée des grosses capacités audiovisuelles de la machine. Les qualités de l'Amiga dans le domaine du jeu sont telles que « l'on peut dire sans tromper que cela a quelque peu nu aux applications « sérieuses » ou la machine aurait aussi pu briller (traitement de texte, tableur, etc.). L'Amiga est considéré par beaucoup comme une console affublé d'un clavier,

Venons-en à l'Atari ST. L'un des ordinateurs les plus polyvalents du marché, si le jeu est votre principale préoccupation, le ST vous fournira sans aucun doute la plus grosse ludique des ordinateurs : 16 bits. A noter cependant que, pour les jeux d'actions, ses prestations sont un ton en-dessous de celles de l'Amiga. Si vous êtes un musico éprouvé d'étreintes entre clavier et micro-ordinateur, le ST présente la plus solide réputation (en terme de rapport qualité/prix) dans ce domaine, grâce à son interface MIDI livrée en standard, et des logiciels de pilotage de grande qualité. Pour l'anecdote, sachez que des musiciens tels que Jean Michel Jarre, France Gall ou des groupes comme Kassav utilisent des ST pour piloter leurs synthés.

Si vous voulez pénétrer le monde de la bureautique, le ST est là encore une excellent

tion votre ordinateur excelle. «Compatible PC» est un standard, le plus hétérogène en terme de configuration et de performances. De la machine dotée d'un microprocesseur 80386 (16 bits), d'un unique lecteur de disquettes, de 512 ko de RAM, d'un mode d'affichage graphique en CGA (320 x 200 pixels sur quatre couleurs) à l'ordinateur doté du puissant microprocesseur 80386 (32 bits), d'un disque dur 60 Mo, de 2 Mo de RAM et d'un mode d'affichage graphique en VGA (640 x 480 pixels en 16 couleurs), il y a une multitude d'applications plus ou moins adaptées à chaque configuration.

Le PC a la réputation d'être une machine sérieuse, aussi c'est dans le domaine bureautique que votre ordinateur vous apportera le plus de satisfactions. Il dispose en effet de la plus importante quantité de

ressent (simulateurs de vol, de tanks), il vous faudra un microprocesseur plus puissant (80286, 80386), afin de permettre des animations coulées. Les programmes de jeux récents sont, en effet, de plus en plus gourmands en temps de calcul et demandent des machines ayant de grosses capacités de traitement, ce qui correspond, dans le monde PC, à des AT. Avec des capacités graphiques en constante progression (norme VGA), votre PC vous permet aussi de toucher aux graphismes sur micro. Il existe un grand nombre de logiciels de qualité dans ce domaine. D'autre part, le PC est une machine évolutive, et il est tout à fait possible, par l'adjonction d'une carte, d'augmenter ses capacités graphiques en terme de résolution et de couleurs affichées.

Des applications musicales sont elles aussi

s'offrent à vos faveurs chaque mois. Vous y trouverez tests de logiciels, commentaires et conseils pratiques sur tous les types de logiciels. Réfléchissez bien avant de faire un achat, vous pourriez regretter. Évitez de vous laisser emporter par votre enthousiasme surtout s'il s'agit d'un programme professionnel. Faites une analyse précise de vos besoins, afin d'éviter de tomber dans la surcharge de sophistication, trouvez de beaucoup de logiciels actuels : il ne sert à rien d'avoir le plus sophistiqué des logiciels de PAO si vous n'écrivez que dix lignes par mois.

Item pour les éventuels périphériques, inutile d'acheter une imprimante laser à plus de 15 000 F si vous n'imprimez que deux lettres par mois. Dans le domaine ludique, un moyen astucieux de se faire rapidement une belle bibliothèque est d'acheter des



alors qu'il s'agit d'un excellent ordinateur très doué également pour les graphismes, grâce à sa superbe palette de 4 096 teintes et à ses 32 couleurs affichées simultanément en basse résolution (en mode Hold et Modif), on atteint 4 096 couleurs simultanées). Il faudra cependant, pour accéder au paradis du pixel et de l'animation, passer par l'achat d'une carte d'extension mémoire (les 512 ko de l'Amiga 500 étant insuffisants) et éventuellement par l'achat d'un moniteur à haute rémanence (seulement si vous ne parvenez plus à supporter les scintillements de votre moniteur d'origine). Si la musique vous intéresse, l'Amiga pourra, en version standard, vous donner toute satisfaction. Cependant, si vous désirez piloter votre synthésiseur, par exemple, vous devrez faire l'achat d'une extension MIDI et de logiciels de pilotage. Néanmoins, n'espérez pas dépasser votre copain qui dispose d'un ST pour ce type d'application, la machine d'Atari ayant réussi en effet à se faire une belle place au soleil dans le domaine particulier de la musique assistée par ordinateur.

Il vous est aussi possible de programmer avec l'Amiga (en particulier grâce à l'introduction de basic GFA 3.0) qui n'est cependant pas la machine idéale pour cela.



lente machine, il a en effet accablé ses lettres de noblesse dans le domaine de la PAO (publication assistée par ordinateur) et plus récemment dans celui du traitement de texte. Dans le domaine graphique, votre ST dispose de capacités légèrement moindres, en particulier pour le nombre de couleurs affichables simultanément en basse résolution (16 couleurs en 320 x 200). Les machines les plus récentes, Atari STE, disposent d'une palette graphique étendue de 4 096 couleurs au lieu de 512 sur le ST. D'excellents logiciels graphiques ont été développés qui vous permettront de bien développer des compétences en infographie.

Le ST dispose d'une excellente ludique en ce qui concerne les éducatifs et jouit d'une solide réputation comme machine de programmation, grâce aux nombreux langages auxquels elle a accès.

En définitive, votre ST est une machine extrêmement polyvalente, tous les espoirs sont sur son compte permis. Si vous n'êtes pas encore vous, si le Père Noël vous a offert un compatible PC, il vous faudra connaître quelles sont les caractéristiques de votre machine avant de savoir dans quelle type d'appa-

programmes à visée professionnelle sur micro. Pour les traitements de textes, logiciels, une configuration de 640 ko de RAM, au moins, et deux lecteurs de disquettes s'avèrent indispensables. En fait, si votre machine ne dispose pas d'un disque dur, vous risquez de vous sentirapidement brimé, étant surtout limité aux jeux. Sur PC, un disque dur est absolument nécessaire. Si le mode d'interaction avec le PC vous paraît trop complexe (la syntaxe Ms-Dos), il est désormais possible de retenir une interface logicielle qui vous facilitera la tâche grâce à l'utilisation d'une souris, et de fenêtres graphiques et d'icônes (GEM, Window 3.0). Côté programmation, votre PC vous apportera la plus grande et la plus variée des collections de langages : le basic, pascal, prolog, C, etc.

Le PC vous permet aussi de jouer, surtout quand vous disposez de la norme graphique CGA (320 x 200 en 16 couleurs). Les jeux en mode CGA ne sont guère esthétiques. Si vous disposez d'un PC de base doté d'un 8086 (appelé couramment XT), l'essentiel des jeux d'action et de réflexion sont à votre disposition. En revanche, si ce sont les simulations en 3D qui vous inté-

ressent, elles nécessiteront cependant l'achat de cartes d'extensions.

En définitive, votre PC vous permet d'accéder à tous les domaines d'applications en micro-informatique à condition de le doter de cartes et de multiples extensions. Les domaines d'élection des principales machines ne sont pas définis une fois pour toutes mais dépendent de l'arrivée de nouveaux programmes, sachant mettre en valeur des possibilités jusqu'alors insoupçonnées sur la machine. Ne croyez pas que votre ordinateur ne vous permettra pas de faire de la borne PAO, parce qu'il est orienté vers le graphisme, cela dépend en réalité de l'évolution de son parc de logiciels.

LUNE LOGIQUÊTE RICHÉ ET PAS CHÈRE

Le prix des logiciels étant élevé, en particulier dans le cadre d'applications professionnelles, il faudra bien vous informer pour ne pas vous faire escroquer sur la qualité d'un produit. Votre priorité sera donc de vous renseigner grâce, en particulier, aux revues plus ou moins spécialisées qui

compilations de programmes vieux d'un an en moyenne. Le marché du logiciel ludique a en effet vu une grande vitesse de renouvellement : quelques mois après leur sortie, il est possible de retrouver dans le même emballage, pour le prix d'un, plusieurs programmes de qualité. Autre possibilité, profitez des promotions après les fêtes de fin d'année qui ont généralement lieu en janvier ou en février. Vous pouvez aussi adhérer à un club de micronomaniques. Outre le fait que sur le plan humain cela est enrichissant (il n'y a rien de plus triste que la micro-informatique en solitaire), vous pourrez être constamment au fait de l'actualité logicielle, apprendre à programmer et, surtout, échanger des programmes. A noter que dans la région parisienne, se développe un marché florissant du logiciel d'occasion, qui peut s'avérer être une solution tout aussi intéressante. Les petites annonces sont aussi une possibilité, mais il faut agir avec prudence puisque l'on n'est jamais à l'abri d'une offre malhonnête. Pour rester dans le domaine de la malhonnêteté sachez qu'il vous est toujours possible de copier les logiciels légalement : c'est-à-dire, avec des programmes spécialisés. Cependant, cet acte

n'est que rarement couronné de succès (les éditeurs de logiciels mettent presque systématiquement des protections contre la copie). De plus, vous encouragez les foudres de la loi qui considère les logiciels comme une propriété intellectuelle, et n'autorise la copie que dans le cas d'une copie de sécurité afin de protéger l'original de toute délérioration (voir Lang du 3/83). Et les procès (ceux-ci passent-temps faste) de déprécier tous les programmes qui leur passent sous les mains et de les distribuer eux-mêmes), sont poursuivis.

En fait, il vaut mieux acheter un programme que l'on apprécie réellement et y jouer régulièrement plutôt que d'avoir des centaines de disquettes de jeux et de ne jouer réellement avec aucun. Pour les cartouches de jeu destinées aux consoles, il n'existe pas de système commercialisé destiné à récupérer les cartouches, quant aux réseaux pirates ils sont inexistantes. Les cartouches de jeux sont chères, vous devrez donc, avant d'acheter, être sûr de votre choix. Les courses aux échanges, les revues spécialisées, les occasions sont donc à explorer avec intérêt.

Concernant les périphériques qui vous permettront d'améliorer les performances ou la confort d'utilisation de votre ordinateur ou de votre console, la précipitation est la à éviter. On peut faire d'excellentes affaires si l'on prend le temps de l'un, dans les magasins spécialisés dans le matériel d'occasion. D'après A. H.-L., l'un des plus (sinon «le» plus) grands spécialistes planétaires de jeux sur consoles, si vous ne devez acheter que deux cartouches pour votre console, il ne faudrait acquérir que les suivantes. Pour la Megadrive : *Revenge of Shobai et Ghoul's Ghosts*; pour la PC Engine : *PC Kid et Gunhead*; pour la Nintendo : *Batman et Double Dragon II*; pour la Master System : *Alex Kidd in Shinobi World*; enfin, pour la Game Boy : *Super Mario Land et Tennis*.

D'une manière générale, les paddles livrés avec les différentes consoles sont exagérément petits, réservés aux doigts menus, aussi est-il souhaitable d'acheter très ra-



Pour le PC, le choix est immense et très intéressant en ce qui concerne les produits bureautiques : *Works* de Microsoft est le produit idéal puisqu'il intègre simultanément un traitement de texte, un tableur et un gestionnaire de fichiers. Si vous ne voulez qu'un traitement de texte, *Word Junior*, version brisée de *Word*, sera un excellent tremplin vers des logiciels plus puissants. Dans le domaine des langages de programmation, outre le GW-basic généralement fourni avec la machine, tournez-vous vers turbo Pascal, turbo C, tous les deux de Borland. *Deluxe Paint II* d'Icôneux Arts (compatible VGA) dans le domaine graphique constitue là aussi un excellent choix sur PC.

Pour le CISC, des programmes tels que *CCP Art Studio 1/3* ou *Sil* vous feront profiter de performances intéressantes si vous avez des velléités de graphistes.

... ET QUELQUES LIVRES

Ces ouvrages vous aideront à maîtriser votre machinisme ou des domaines particuliers. On notera, pour l'initié, un livre de l'éditeur Micro Application intitulé *Armstrong & Co. à l'heure du Mac*. Pour le PC, des livres qui aideront à une meilleure prise en main

Macintosh, c'est dans la poche !

En rompant en cette fin d'année avec son habitude politique de prix élevés, Apple bouleverse tout l'équilibre du marché de la micro : contentons-nous de citer le *Mac Classic* à 5 500 F ht sans disquer dur. Les possesseurs de Mac disposent de l'ordinateur qui a su le plus faire oublier qu'il était un ordinateur Mac possédant affectivement un micro-utilisateur hors du commun ; jamais machine n'aura été plus simple et intuitive à utiliser : inutile d'apprendre des syntaxes complexes telles que celles de Ms-Dos sur PC. Le Mac ayant été conçu pour un utilisateur non averti en micro-informatique, son installation s'avère facile. Prenez néanmoins le temps de lire attentivement le manuel, ne serait-ce que pour vous familiariser avec tous les aspects de son interface graphique. C'est sans aucun doute dans le cadre des applications bureautiques que le Mac est le plus apprécié. L'ergonomie des logiciels et la qualité d'affichage (peu fatiguant pour les yeux) de son écran monochrome sont pour quelque chose. Le Mac dispose des meilleurs traitements de texte du marché ; il n'est pas indispensable d'acheter le dernier cri dans ce domaine, il vaut mieux avoir un logiciel réellement souple ne nécessitant pas un investissement intellectuel disproportionné par rapport au résultat souhaité. *Mac Write*, bien qu'ancien, couvre 90 % des besoins en écriture d'un utilisateur Mac. Ce logiciel n'est malheu-

reusement plus distribué avec la machine, et doit désormais être acheté (environ 2 000 F). *Win Text*, de la jeune société française Win Soft, dispose d'un rapport qualité/prix inégalable puisqu'il est disponible à 800 F. Il propose des capacités équivalentes à *Mac Write*. Si vous disposez d'un Mac II (5x, CX) ou du spectateur *Mac LC*, vous pourrez vous livrer aux joies de l'infographie couleur. Néanmoins, même avec les modèles à écran monochrome, *Mac Classic* ou *SE/30*, il est possible de disposer d'une plate-forme logicielle/machine performante. Pour les Mac couleur, on n'a peut-être suggéré l'excellent programme graphique *Studio 8*. Pour les machines monochromes, *SuperPaint* est un excellent tremplin vers le monde du pixel domestique. Autre domaine d'excellence du Mac : la musique assistée par ordinateur, grâce à des logiciels de pilotage de synthétiseur équivalents à ceux du ST. L'interface MIDI, non disponible en standard, coûte 990 F. Le Mac dispose aussi de nombreuses qualités comme machine de programmation et jouit d'un environnement de travail très ergonomique (menus déroulants, souris). Le Mac dispose de langages de programmation variés, du désormais mythique HyperCard (un superbe générateur d'applications qui est livré avec la machine) aux plus classiques basic (quick basic, pascal ou C). Eric Caberia

3615 TILT

URGENT! CONSOLES CHERCHENT SAPIN DE NOËL...

...pour l'entraîner dans un tourbillon de folles aventures, et plus si affinités!

1 CONSOLE NEO GEO

A GAGNER SUR NOTRE JEU DE RESEAU "TORPILLES DANS LE PACIFIQUE" du 27 Décembre 90 au 16 Janvier 91



2 CONSOLES LYNX ATARI

A GAGNER SUR LE "JACKPOT" POUR LES DEUX PREMIERS du 21 Décembre 90 au 23 Janvier 91



10 GAMEBOY NINTENDO POUR LES SUIVANTS

...SE CONNECTER SUR LE 3615 TILT!
POUR PLUS DE DETAILS LAISSER MESSAGE BAL PÈRE NOËL



pidement un meilleur joystick (voir notre dossier numéros de juillet) pour avoir une bonne maîtrise des jeux d'action.

Concernant les micro-ordinateurs, un certain nombre de programmes vous permettront, de prime abord, de disposer d'une machine tout de suite opérationnelle (acceptés les jeux, puisque les Tilt d'or sont là pour vous satisfaire). Pour la PAO, un programme tel que *Timeworks Publisher* sur ST fera parfaitement l'affaire à moins que vous ne désirez le nec plus ultra (mais aussi plus complexe), *Calamus First World +*, qui est désormais un classique sur ST, suffira amplement pour le petit courrier et même des documents de taille moyenne. Si vous voulez un programme de haut de gamme, tournez-vous sans l'ombre d'une hésitation vers le *Rédacteur 3* qui demande au moins 1 Mo de RAM.

En ce cadre de la musique assistée par ordinateur, des programmes tels que *PRO 24* tiennent le haut du pavé. Néanmoins, si vous ne disposez que d'un petit budget, un logiciel tel que *Track 24* suffira amplement (il n'est possible cependant pas de système d'impression des partitions). Toujours pour le ST, des programmes graphiques tels que le désormais ancien *DeGrafics Elite* ou le plus récent *Deluxe Paint* vous donneront toute satisfaction. Si vous voulez vous adonner à la programmation sur le PC, que vous conseiller l'achat du basic GFA, qui est un basic structuré ultra-rapide. A noter que si vous désirez un langage plus orienté vers la création de jeux, le STOS basic vous apportera le bonheur. Pour l'Amiga, dans le domaine des logiciels de dessin, achetez *Deluxe Paint III*, qui dispose, d'autre part, de routines d'animations très évoluées. Néanmoins, si le traitement de texte vous attire, des programmes tels que *KindWords* de Disc Company, ou *InfoFile* comme gestionnaire de fichiers du même éditeur combleront ceux qui ne sont pas trop exigeants. Pour la programmation, vous pourrez vous reporter au basic GFA 3.0.



Wonderland

PC TOUS ÉCRANS

Wonderland aurait pu être un excellent jeu. Graphismes très agréables, scénario digne de l'œuvre originale, il enthousiasme ceux qui le « survolent » sans réellement entrer dans le jeu. Les vrais joueurs, eux, risquent d'être déçus par un analyseur de syntaxe vraiment crispant...

Virgin. Conception : Magnetic Scrolls.

C'est un fait établi, les jeux d'aventure graphique et animée ont peu à peu remplacé les jeux d'aventure textuelle et illustrée. Depuis quelques années, le règne des aventures graphiques se fait sans partage. Quelques éditeurs, tel Electronic Arts, tentent bien de sortir des aventures textuelles de très grande qualité comme *Hound of the Shadow*. Mais le marché ne semble plus avoir de bonnes dispositions pour de tels produits, aussi extraordinaires soient-ils (*Hound of the Shadow* en est un bon exemple). Pourtant, au fin fond de l'Angleterre, une société de

développeurs croit encore à la réussite d'un jeu d'aventure textuelle et illustrée remis au goût du jour. En effet, Magnetic Scrolls, connu pour ses fabuleux jeux d'aventure tels que *The Pawn*, *Gaid of Thieves* et *Corruption*, présente son petit dernier nommé *Wonderland*.

Dernière ce titre se cache un scénario inspiré d'Alice au pays des merveilles. Vous y personnalisez l'adorable petite effrontée qu'est Alice. L'histoire commence par une belle journée en pleine campagne, Alice s'ennuie terriblement. La journée semble gé-

chée pour elle, jusqu'au moment où elle voit un curieux lapin, tout habillé et visiblement pressé. Un lapin en habits, et qui parle de surcroît, force l'attention et mérite qu'on s'y intéresse. C'est ce que fait Alice, trop heureuse d'avoir enfin quelque chose d'intéressant à faire. Elle le suit donc et cette poursuite du lapin va mener Alice à pénétrer dans un monde étrange, celui des rêves. Inutile de s'attarder sur les qualités indéniables du scénario inspiré de l'œuvre de Lewis Carroll.

Wonderland reste fidèle dans les grandes lignes au texte, tout en permettant au joueur de vivre « avec Alice au pays des merveilles ».



Des graphismes superbes illustrent l'action.



On retrouve tout ce qui fait la qualité d'un jeu Magnetic Scrolls : richesse du texte, bonne interactivité et excellents graphismes d'illustration. Le jeu en lui-même est somme toute très classique. On explore les différents lieux, on récupère tous les objets et on questionne les personnages. Toute l'astuce consiste à découvrir les bons endroits, les bons objets, à faire la bonne action et à poser les bonnes questions. La grande nouveauté qu'apporte *Wonderland*, c'est l'excellente ergonomie de son système de jeu. Il est géré par un système de fenêtres allouées au texte (y compris les commandes du joueur), aux graphismes, à l'inventaire, au plan des lieux visités, aux éléments



Le texte est riche, l'interactivité très correcte.

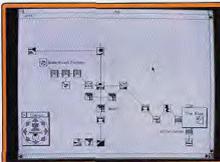


Wonderland se distingue de ses concurrents par une ergonomie très soignée.

SQS AVENTURE



L'Amalgameur de systême : le point faible de ce jeu. présents dans une pièce. La disposition et la taille de ces fenêtres sont modifiables au gré de chaque joueur. Autre confort non négligeable : le joueur peut cliquer sur toutes les icônes et les graphismes présents à l'écran. Par exemple, un objet placé sur une table est visible dans la fenêtre réservée aux graphismes ainsi que dans celle qui est réservée aux objets présents dans la pièce. Le joueur peut cliquer sur la bouteille (fenêtre graphismes) ou sur l'icône bouteille (fenêtre objets), le nom de l'objet apparaît (bouteille). Si le joueur déplace son curseur vers la droite du mot bouteille, une mini-fenêtre apparaît affichant les commandes susceptibles d'être utilisées sur l'objet



Pratique : un plan vous permet de vous repérer.

(examiner, prendre, etc.). Le même principe est utilisé pour la fenêtre où un plan des lieux apparaît sur fond et à mesure que le joueur progresse à l'intérieur du monde d'Alice. Il suffit de cliquer à l'endroit désiré pour y être ! Bref, le programme est presque entièrement géré à la souris. Ce confort de jeu rend l'aventure plus agréable que les précédentes, passionnantes ou non.

Autre point fort de *Wonderland* : l'excellente qualité des graphismes (surtout en VGA sur PC). Certains tableaux sont superlativement animés, un vrai plaisir ! Je n'en dirais pas autant de l'amalgameur de systême. Certes, le module de Magique Scroll est un des plus puissants qu'on connaisse mais quelques essais suffisent à révéler les limites de ce dernier. Certaines phrases ou mots parmi les plus simples de la langue anglaise lui sont incompréhensibles ! Il semble également que l'imagination des auteurs soit quelque peu limitée ! Par exemple, dans la pièce musicale, Alice découvre un piano et des chaises dansantes : elle trouve une clé à l'intérieur du piano. Qu'on ne puisse pas prendre la clé avec une simple phrase telle que « get key », soit, mais il faut alors que le joueur reçoive du programme une explication logique à ce sujet. Or il n'en est rien, le programme s'obstine à répéter qu'on peut atteindre la clé de l'endroit où l'on est. Réaction logique du joueur : il tape « Je m'approche du piano ». Le programme ne comprend absolument

pas cette phrase. Enfer ! Il me semble que cela n'aurait pas arrêté les doigts du programmeur de créer une réponse logique du genre « Vous êtes trop petite pour atteindre le piano ». Admettons que c'est au joueur de comprendre qu'il faut monter sur une chaise. Allons-y. » Monter sur chaise près de piano et prendre clé. » Réponse du programme : « Vous ne pouvez atteindre la clé ! » Grrr ! Inraisonnable, manque d'imagination, manque de professionnalisme, bêtise et tout ce que vous voulez... je déteste ça ! Évidemment, on finit par comprendre qu'une fois sur le piano, il faut utiliser une bouteille magique qui vous rapresse au point de pouvoir pénétrer à l'intérieur de l'instrument et prendre cette dernière clé. Mais où est l'approche logique dans tout cela ?

En conclusion : par rapport aux autres jeux d'aventure textuelle, *Wonderland* apporte un confort et un plaisir de jeu accru. Dommage que les auteurs n'aient pas poussé leurs perfectionnements dans le domaine de l'interactivité. Donc un petit bravo à Magique Scroll, mais peut mieux faire. Je recommanderai ce jeu uniquement aux amateurs phonéticiens, amateurs du genre.

Type : aventure textuelle et graphique
Intérêt : 15
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage : (sans carte)
Prix : N.C.

Quest for Glory II

PC AT, TOUS ÉCRANS, TOUTES CARTES SONORES

Jean-Loup Jovanovic a eu le coup de foudre de sa vie en découvrant *Quest for Glory*. Sierra aurait, selon lui, créé le jeu que tous les aventuriers attendaient. Et, à la lecture de son article, il faut reconnaître que ses arguments sont plus que convaincants...

Sierra On Line. Conceptic : Lori Cole

Surbo ! C'est le qualificatif qui correspond le mieux à ce jeu. Tout est superbe ! Les graphismes sont excellents, les animations parfaites et l'ambiance orientale fantastique du jeu est merveilleusement rendue. Sierra ne nous avait pas habitués à de telles performances dans ses autres domaines ! Après avoir prouvé, dans *Quest For Glory*, vos capacités à être un héros, il va vous falloir toute votre habileté pour résoudre les problèmes qui se posent à vous. Vous avez accompagné votre ami Abdulla et les Kat-

tas (félins humanoides) dans la ville de Shaperit. Vous découvrez alors qu'un monstre du feu fait des apparitions remarquables dans les environs. Vous devez d'abord acheter la carte magique, qui facilite les déplacements dans la ville. Il va vous falloir aussi trouver rapidement un bureau de change, car votre monnaie n'a pas cours. Par la suite, vous pourrez gagner de l'argent, soit en haïnt des ennemis, soit en réussissant des missions (elles sont en général affichées à la guidé des aventuriers). Pensez enfin à aller vous



Sierra réussit un coup de maître avec ce jeu, quasi parfait selon J.-L.J...

entraîner avec Uhura, qui dirige la guidé avec son Lintaur (mi-cheval, mi-lion !). La partie « Jeu de rôle » n'est pas en reste : vos caractéristiques évoluent, la liberté de mouvement est totale, et vous devez surveiller ses et nourrir pour ne pas mourir. Le temps passe, et chaque jour voit de nouveaux événements se produire. Mélange judicieux de jeu de rôle et d'aventure. QFG II présente de nombreuses idées originales. Votre personnage peut appartenir à trois classes : guerrier, voleur ou magicien, et se voit attribuer au début du jeu cinq points qui l'aident à jouer à ses caractéristiques (force, intelligence...) ou compétences (com-



Sierra's quest, voleur ou magicien ?

bat, magie, pick lock...) ou créer un personnage bien individualisé. Au cours du jeu, ces valeurs montent en fonction des actions accomplies. Vous devez vous repérer régulièrement sans peine de perdre des points de vie, voire de mourir. Les déplacements dans le désert, à la de « saurus » (petit dinosaure de montagne), sont impressionnants. Veillez cependant à ne pas vous retrouver sans eux : ce serait la mort assurée. Enfin, une dizaine de sorts sont disponibles, qu'il faut apprendre à maîtriser de la même façon que les autres compétences. La représentation classique « Sierra » (très améliorée !) des lieux publics laisse place, dans les rues de la



Votre brigand arrodit votre bourse.



Pour s'en tirer, il suffit... de ne pas perdre le nord.

envers vous (voir l'épisode précédent). Cela vous permet d'assister à une danse du ventre, ou à une séance de poésie avec un sage, et, quand vous rentrez le soir, votre hôte vous salue (avec les salamalecs d'usage). L'humour est omniprésent et contribue, avec l'ambiance orientale, à la bonne humeur de toute cette aventure. Le sage a un traducteur, qui répète les pa-



Un atout certain : la diversité des lieux visités, rôles du maître mais en enlevant les fioritures. Le marchand de « saurus », style Groucho Marx, passe son temps à vous interrompre et à faire des apartés ironiques. La boutique de magie vend plus de gags que de magie... La seule critique que l'on peut adresser au jeu est de demander au moins un PC AT (ou mieux, un 386 !) : sont fournies dans la boîte neuf (1) disquettes 3,5" de 720 ko et cinq disquettes 5,25" de... 1,2 Mo. Ce soft peut sans doute fonctionner sur un PC de base (un bon de commande pour les disquettes 5,25" de 360 ko est inclues, mais il sera alors trop lent. Dommage, car il s'agit à mon avis de la plus belle réussite de Sierra on Line. J'adore !

Jean-Loup Jovanovic

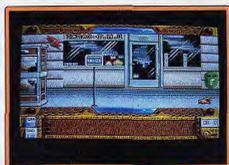
Type : aventure/rôle
Intérêt : 18
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★ (en VGA)
Animation : ★ ★ ★ ★ ★ (sur 386)
Bruitage : ★ ★ ★ (sans carte)
Prix : N.C.

Explora III

AMIGA

Suite de la célèbre saga, *Explora III* reprend des premiers jeux les graphismes très soignés et un niveau de difficulté propre à stimuler les meilleurs joueurs. Jacques Harboun, qui a affronté les précédentes aventures concoctées par Infomédia, a repris le harnois pour assister un écrivain qui se voit contraint de plonger dans un univers inquiétant. Mutilations, agressions en tout genre, le menu, pourtant, n'était pas des plus appétissants...

Infomédia. Graphisme : F. Begom ; programmation : J.-M. Cazale, H. Hubert ; musique : E. Salies.



Votre vie d'écrivain va basculer lorsque un homme...



... au corps rongé par l'acide sera découvert.

S.Q.S AVENTURE



De beaux graphismes. **Domage** que le scénario ne soit pas à leur hauteur.

Informé à tenu ses promesses et nous offre, presqu'à la date prévue (ce qui n'est pas si courant !), ce troisième volet de la série Explora. La superbe présentation vous plonge d'emblée dans l'ambiance : vous voyez un visage humain se transformer sous vos yeux en une tête de serpent. Pourtant, au début de l'aventure tout semble très normal. Vous incarnez un paisible écrivain à cours d'idées et votre éditeur vous a rappelé qu'il ne vous reste plus que deux mois avant de rendre le manuscrit complet. Vous êtes pour l'instant doublement chagriné. Comme toujours, il est important de fouiller un peu les lieux avant de sortir.



Ne vous étonnez pas si vous voyez une sorcière.

La gestion, déjà très facile dans le précédent programme, a été encore simplifiée : une loupe pour examiner, une main pour prendre ou poser, et un marteau pour utiliser. Pourtant, cette simplicité ne vous est pas faite au détriment des possibilités d'intervention. En effet, les objets en votre possession doivent être utilisés sur certains éléments du décor pour progresser dans le jeu.

De plus, il vous faudra réfléchir longuement avant de vous débarrasser d'un objet, car une fois posé, il disparaît et ne peut donc plus être récupéré. Ne prenez donc que le strict nécessaire (vos poches ne sont pas extensibles à l'infini), quitte à revenir pour prendre ce qui vous deviendra utile. L'exploration de votre do-

L'ambiance peut vite devenir malsaine.



Un décor anodin à première vue. Et pourtant... machine Explora vous attend au musée mais il faudra faire preuve de sagacité pour réussir à vous en servir. Vous serez aussi amené à parcourir les égouts ou à visiter une maison gérée de Dracula.

La réalisation est d'un bon niveau. Les décors sont très détaillés et l'environnement réagit à vos actions : les tiroirs ou les portes s'ouvrent, les objets que vous prenez disparaissent de l'image. On peut même mettre une vidéo dans le magnétoscope (ce qui a pour effet de changer l'image de la télévision). Dans les rues, de nombreuses animations complètement dérivées égale l'ambiance : cochon sautillant, sorcière volant sur son balai, allent dans sa soucoupe volante, papy faisant du skate-board, éléphant volant, Tarzan se balançant sur sa liane et autres délices. Il y a donc si ces animations sont amusantes, elles ne vous semblent rien apporter au jeu car totalaierent hors du contexte. La bande sonore se limite à une bonne musique d'ambiance, différente selon les lieux mais on regrettera l'absence de brulages d'action. Le scénario est intéressant mais souffre de deux défauts. Tout d'abord, les moirs violentes et imprévisibles sont fréquentes (vous prenez de l'argent au distributeur et un voleur vous va : vous fouillez une poubelle et vous vous faites agresser par un clochard, etc.). Ensuite, il faut souvent revenir chez soi au début pour prendre connaissance des dernières nouvelles. Et si



Une exploration minutieuse peut être fructueuse.

les décors des rues sont très variés, il n'y a en revanche rien à glaner le plus souvent. En conclusion, si la qualité des graphismes est à la hauteur des précédents épisodes, le scénario n'a pas réussi à accrocher autant que celui d'Explora II. Mais je ne doute pas que certains apprécieront la difficulté du challenge.

Type : aventure

Intérêt : 15

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Animation : ★ ★ ★ ★

Brulages : ★ ★ 12/5

Langue : français

Prix : C

Bard's Tale III



PC

Difficile, Bard's Tale III n'est pas à conseiller aux débutants qui auront tout intérêt à se tourner plutôt vers BT II. Les aventuriers confirmés, eux, n'ont plus qu'à retrousser leurs manches...

Interplay. Scénario : M.A. Stackpole ; programmation : Bill Heineman ; musique : Kurt Heider.

Déjà présenté sur *Apple II* en 1988, *Bard's Tale III* arrive enfin sur PC. Le scénario est le suivant : « Saira Brea (la ville où vous débarrutiez nonchalamment dans *Bard's Tale II*) est plus qu'un camp de ruines. Tarian, le dieu fou, est revenu et espère bien étendre sa domination sur le monde. Seul votre petit groupe de héros peut l'en empêcher. Il vous faut pour cela voyager dans sept dimensions et accomplir plusieurs quêtes. Dans la première, vous devez retrouver un arc et des flèches magiques. Vous vous téléportez sur Arboria où le roi vous refuse l'accès à ces armes tant que vous ne lui aurez pas rapporté la tête d'un sorcier qui terrorise la région. Ce dernier ne peut être tué que par une lance magique, dissimulée au plus haut étage d'une tour. Pour accéder à la lance, il vous faut planter une graine, puis l'arroser avec une eau magique que se trouve dans un donjon sous-marin... On est

loin de la simplicité du donjon-énigme-trésor de *Bard's Tale I* et II. Votre équipe se compose de sept personnages, librement choisis parmi ceux que vous avez créés ou que vous avez rencontrés. Vous pouvez soit créer de nouveaux aventuriers, soit les transférer depuis *Bard's Tale II*. Dans tous les cas, avant de commencer l'aventure proprement dite, il faut (comme dans *BT II*) remplir une mission qui permet aux personnages de monter au niveau 36 (il s'agit en l'occurrence de traquer un sorcier dans le temple du dieu fou). Le jeu a subi de nombreuses modifications. Le voleur, inutile dans les épisodes précédents, devient in-



L'adaptation de ce grand jeu sur PC est enfin arrivée.

disposable : c'est le seul à détecter et à désamorcer les coffres piégés ; il a la possibilité, en se cachant dans l'ombre, d'avancer à chaque tour de 100 pour aller frapper dans les rangs ennemis, et est capable d'identifier les objets. Deux nouvelles classes sont apparues : chronomancien, qui permet à un utilisateur de sorts possédant trois classes de magie d'acquies des pouvoirs de téléportation, un scriffant (pendant tous ses anciens sorts) et géomancien, qui apporte aux classes non magiques la possibilité d'utiliser des sorts. On a rien sans rien ; il faut à la fois sacrifier le point fort de l'ancienne classe : le barde perd ses chants, le guerrier ses coups multi-

ples, le monk ses bouillis d'amour... Les sorts du géomancien sont très puissants, bien plus que les sorts de l'archimage. Les caractéristiques (dextérité, force...) ne sont plus limitées, ce qui était indispensable, car auparavant, dès le niveau 20, tous les personnages étaient au maximum. Le jeu a gagné en qualité de nouvelles chansons (qu'il doit apprendre) et peut maintenant transporter des gourdes, ce qui lui évite de devoir reposer régulièrement à la taverne. Vous disposez d'un « autopan » qui trace pour vous la carte des endroits explorés. Étant donné la surface de donjons de ce jeu, ce n'est pas un luxe. Les *darkness*, *spriners* et zones d'anti-magie sont toujours là, de même que les pièges et trappes qui sont le pain quotidien des aventuriers. Les objets sont nombreux et les monstres ennemis sont variés que dans l'épisode précédent. Les graphismes EGA, sont à mon goût bien meilleurs que dans *BT II* (pourant là aussi en EGA). Les dessins des monstres sont nombreux et souvent animés. La musique, en revanche, est nettement inférieure : là où *BT II* nous offrait une superbe musique « pseudo-trois-voies », *BT III* ne dispose que de sons PC une voie (la compatibilité du programme avec les cartes Roland MT32 et Ad Libi est sûrement pour quelque chose). L'ergonomie est moins bonne que dans *BT II* (c'est un comble !) par exemple, quand vous voulez lancer un sort dans *BT II*, le programme vous propo-



Chaque personnage a été retravaillé en profondeur.

saît un menu intermédiaire pour le choix de la classe de sort, puis affichait une liste des sorts disponibles en toutes lettres. Avec *BT III*, rien de tout cela : tous les sorts sont mélangés et représentés sous forme d'abréviations. Cela donne des pages et des pages de MAFL, MEME, CAMR, MAGM... On s'y habitue, mais pourquoi ce changement ?

Autre mauvais point : les monstres sont nombreux, très nombreux ! Même si il est en général possible de fuir, cela ralentit fortement la progression, sans augmenter l'intérêt du jeu. La souris est toujours aussi mal utilisée. Ces critiques n'empêchent pas *Bard's Tale III* d'être un très grand jeu. Indispensable pour tout ceux qui ont aimé les épisodes précédents ; il risque néanmoins de rebouter les néophytes auxquels je conseille plutôt *BT II*. Sa complexité plaira en revanche à tout ceux qui ont aimé les deux premiers épisodes : l'aventure est la fois plus subtile et plus variée (et beaucoup plus difficile !), et promet d'être d'une durée peu commune. J'achète ? De suite !

Jean-Loup Jovanovic

Type : jeu de rôle

Intérêt : 17

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Difficulté : ★ ★ ★ ★ ★

Animation : ★ ★ ★ ★

Musique : ★ (sans carte sonore)

Prix : N.C.

CHARACTERS	AC	HIT	PTS	CEL	PTS	QL
1 Compan	33	33	0	0	0	0
2 Greenbolt	34	0	0	0	0	0
3 Gwendolin	34	0	0	0	0	0
4 S Shadou	20	0	0	0	0	0
5 Moganana	32	21	0	0	0	0
6 Rineflinger	30	26	0	0	0	0
7 STINGER	13	8	0	0	0	0

Tres complexe mais passionnant, Bard's Tale III vous demandera subtilité et acharnement.

SQS AVENTURE

Ultima IV

La saga des Ultima se va à la portée des consoles 8 bits. Réalisation moyenne, grand jeu de rôle !

- rôle : type
 17 intérêt
 **** graphisme
 **** animation
 **** bruitages
 **** scénario
 D : prix



Ultima V

Le dernier des Ultima arrive enfin sur Amiga. La richesse du scénario cache difficilement l'indigence du contrôle et de la réalisation.

- jeu de rôle : type
 17 intérêt
 **** graphisme
 **** animation
 **** bruitages
 C : prix



The Final Battle

Aventure à la souris, The Final Battle joue d'excellents graphismes et d'un bon scénario. Et c'est en temps réel !

- aventure-rôle : type
 17 intérêt
 **** graphisme
 - animation
 * bruitages
 C : prix



Immortal

Jeu de rôle transformé en aventure/action, Immortal est un soft de rêve même les aiment les joueurs.

- aventure/rôle : type
 19 intérêt
 **** graphisme
 **** animation
 **** bruitages
 **** scénario
 C : prix



Pool of Radiance

Vrai Donjons et Dragons, Pool of Radiance est un jeu de rôle réservé aux puristes du genre.

- jeu de rôle : type
 15 intérêt
 **** graphisme
 **** animation
 **** bruitages
 C : prix



Commencé au début des années quatre-vingt, la célèbre série des Ultima longe désormais du côté des consoles. Après Ultima II sur Nintendo (non encore importé en France), voici Ultima IV sur Sega 8 Bits. Le royaume de Britannia est de nouveau en péril. Tenés par la vie facile, ses habitants risquent de succomber aux sirènes. Seul un aventurier, c'est-à-dire un héros passé maître dans huit qualités essentielles, peut sauver Lord British. Ce vous lade devient et est astucier. Après une phase de création des personnages particulièrement originale, vous commencez votre exploration. Vous devrez discuter (en anglais maladroiteusement) avec les gens que vous croisez et pourrez même les surprendre dans votre équipe. Il vous faudra vous battre des que vous quitterez l'abri des nuages ou fuir pour éviter la confrontation. Le terrain est immense et les problèmes passionnants. Cette adaptation est étonnante, en dépit de la mémoire limitée des cartouches de la Sega Master System, toute la richesse du jeu original a été conservée. Malgré une réalisation assez moyenne, Ultima IV est un très grand jeu de rôle comme on ne voit pas sur console (cartouche Sega pour Sega 8 bits).

Olivier Scamps

Cette version Amiga est vraiment tardive, la version Apple II datant déjà de plus de deux ans (Titi n°55). La création des personnages reprend le principe de réponses aux questions de la glorieuse, mais vous pouvez aussi récupérer vos champions d'Ultima IV. Votre mission sera de neutraliser les Shadowlords et de retrouver Lord British, séquestré par ces derniers. Le monde de Britannia est tout simplement gigantesque. On y dénombre plus de trente villes, villages et refuges et les villes sont déjà longues à explorer (cinq étages pour le seul château de Lord par exemple). Quant au monde souterrain, il est aussi vaste que le monde aérien. Le réalisme est de la partie avec le cycle jour-nuit (concrètement à l'écran), les multiples moyens de navigation en rivière, lac ou océan et autres petits détails qui pimentent cette quête. La réalisation, en revanche, est vraiment indigente. Surtout, la seule langue d'accompagnement est l'anglais. Les graphismes sont à peine meilleurs que sur Apple II. De plus, la souris ne contrôle que les déplacements et les combats, le reste étant géré au clavier. Mais on peut pardonner, à cause de la richesse du scénario (disquette Origin Systems, Amiga).

Jacques Harboun

Après l'Amiga (voir Titi n° 83), cet excellent jeu d'aventure mêle de jeu de rôle investit les ST. L'aventure se joue intégralement à la souris, la fenêtre texte n'intervenant que pour les descriptions. Signalements et propos, dans la version française, seuls sont traduits le manuel et la courte présentation d'introduction, tous les autres descriptifs restant en anglais à l'exception du nom du jeu. Le scénario est intéressant, mais les difficultés sont nombreuses mais leur solution reste logique. Le jeu se déroule en temps réel. Ainsi, si vous restez trop longtemps debout sur la cellule de départ, celui-ci va s'effondrer et vous serez alors bien du mal à sortir. Certains personnages de rencontre se pondront à votre équipe (le clerc par exemple), on apprend leur pouvoir (sacres, magie, etc.). En revanche, les combats sont très succinets. Les graphismes restent de bonne facture, mais la souris réagit plus lentement que cette version ST et il est même arrivé de planter le programme dans le déplaçant trop vite. Un bon jeu en français et de rôle, mais le bogues de gestion vous doit être corrigé (notice en anglais) (disquette PSS, pour Aster ST).

Jacques Harboun

L'histoire d'Immortal se déroule dans un monde d'épopée fantastique. Vous êtes un mage qui doit toute sa science à un puissant magicien nommé Mordantir. Ce dernier disparaît dans de mystérieuses circonstances. Vous devez, Mordantir tenté de vous contacter par la voix des songes. Il faut pas plus pour vous mettre sur les traces, aussi infinies soient-elles, de votre maître. D'après votre rêve, Mordantir est le prisonnier dans les niveaux inférieurs d'un immense donjon. La lecture du scénario de ce titre d'Electronic Arts ne nous apprend rien de nouveau on est semblable en présence d'un autre jeu de rôle d'aventure dit classique. Il n'en est rien, Immortal est un jeu de rôle transformé, par son système de jeu, à la Faery Tale, en une ébouriffante aventure/action! Entièrement graphique et animé, le jeu comporte les ingrédients d'un excellent jeu d'aventure/action avec, en prime, des séquences de combat bien réalisées et des puzzles étonnants déjà présentés en version ST (voir Titi n° 82, page 152). Immortal sur Amiga bénéficie d'une bonne localisation technique surtout pour les graphismes. Peu de différences notables existent entre les deux versions. Un soft à ne pas manquer.

Dany Boudaek

Pool of Radiance fait le premier jeu de rôle sur ordinateur à respecter à la lettre les règles du célèbre Advanced Dungeons and Dragons (ADD). Cette version Amiga est très tardive (la version C64 a été testée dans le n° 58 de Titi). La création de vos six personnages est très complexe et il faut remplir différentes missions, pour être récompensé par les pouvoirs. Après avoir purgé les souterrains de la ville, il vous faudra affronter les redoutables monstres de la campagne pour accéder à de nouvelles missions. Les combats types wargame sont très riches mais aussi très longs, certains pouvant dépasser une bonne heure. Le option combat rapide aurait été la bienvenue. La magie a bien sûr une part importante et la grande majorité des sorts d'ADD transposables sur ordinateur ont été retrouvés pour bénéficier des capacités de l'Amiga. Le jeu peut se jouer intégralement à la souris, les commandes étant doublées au clavier. Un bon jeu de rôle, moins prenant cependant que son frère Champions of Krynn (disquette SSI, Amiga).

Jacques Harboun

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 1	Offre n° 2	Offre n° 3	Offre n° 4	Offre n° 5
ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator 490 F	AMIGA 2000 + Monit 1083S + 1 Lect externe 790 F	ATARI 520 STE 512K Lect DF 2990 F	ATARI 520 STE étendu à 1M Ram + 50 Disquettes 3290 F	ATARI 1040 STE Lect DF Peritel + 100 Disquettes 3990 F
Offre n° 6	Offre n° 7	Offre n° 8	Offre n° 9	Offre n° 10
ATARI 520 STE Monit Couleur HR + 1 Pack au choix 5290 F	ATARI 1040 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix 5990 F	ATARI 520 STE 1 M Ram, M Coul HR + 1 Pack au choix 5490 F	AMIGA 500 M. Couleur HRS + 1 Pack au choix 5490 F	AMIGA 500 50 Disquettes Cable Peritel 3290 F

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator	Extension 512K ST ou AMIGA

Disquettes Konica 3,5 DF DD 200 Frs les 50 380 Frs les 100 1800 Frs les 500 50 Etiquettes: 15F	STAR LC10 1690F STAR LC2410 2790F STAR LC10C 2290F STAR LC 20 1900F	Lecteur externe Dble face ST/AMIGA 10 Disquettes 650F	Extension 512K AMIGA 490 F
---	--	--	---

Paiement en 4 fois sans frais, Crédit CETELEM, SOFINCO, Carte Aurore, CB.	Konica DFDD 5 boîtes/10 350F 10 boîtes/ 590F	LES CONSOLES PORTABLES			
		LYNX 5 Jeux, Altim, Piles 1490 F	GAMEBOY 1 Jeu + Piles 590 F	GAMEBOY 3 Jeux + Piles 890 F	NEC TURBO EXPRESS NC

ELECTRON MONTPELLIER				LES CONSOLES			
7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 Montpellier Tel: 67 58 39 20 9h30 à 12h30, 14h à 19h30 du Mardi au Samedi				SEGA MEGA DRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix 1490 F		NEC CORE GRAFX + 2Jeux 1290 F	
		NEC SUPER GRAFX + 1 jeu au choix 2490 F		SNK NEO GEO + Housse de Transport 3490 F			

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : Prénom : Age :
 Adresse :
 CP : Tél :
 Ville :
 Mode de règlement : Chèque Bancaire
 CB : N°
 Date Validité: / / Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation ou Offre n° Qté Montant

Signature Total Porté
 Port Matériel: 150F, Accessoires: 50 F 1,86

TEL: (1) 42 27 16 00

S.O.S AVENTURE



message in a bottle

LUC
Dans **Nuclear War** sur **Amiga**, à quel correspondent les différentes expressions que l'on peut donner aux quatre figurines jaunes, ainsi que les chiffres inscrits au-dessous ? J'ai remarqué aussi quelques trucs dans **Acadix**. Merci d'avance.

NICOLAS
En réponse à Emmanuel pour **Douze Dragons**, les vers se trouvent dans le fichier **DDMAINEXE** et se recherchent les octets **C7 06 78 EB 02 00**. Remplacez par **C7 06 78 EB FF**. Pour les crédits infinies, recherchez dans le même fichier les octets **C7 06 7C 0B 00** et remplacez par **C7 06 7C 0B FF**.
Pour Buck Rogers, l'essence illimitée se crée tout simplement. Il suffit de rechercher dans le fichier **B.REXE** les octets **A7 00 00 C6 06** et de les remplacer par **A7 00 00 C6 AF**. Pour les vies infinies, remplacez **FE 0E 6A 47** par **9D 90 90 90**.
Pour Skweex sur PC, l'invulnérabilité s'obtient en éditant le fichier **SKWEEX.EXE** et en remplaçant les octets **EB 04 9F 52 01** par **E3 04 9F 52 00 90**. Sur **Amiga**, on change les vies infinies par **Last Ninja II** en utilisant un éditeur de secteur et en remplaçant les octets **53 4E 00 40** du bloc 1591, offset **810C**, par les octets **4E 71 4E 71**.
Toujours sur **Amiga** les vies infinies pour **Shadow Warriors**. Prendre un éditeur de secteur et mettre le bloc 34, offset **866C**, octet 4 à la place de 53 et faire la même chose à l'offset **52**.

Dans **Targhan**, l'immortalité sur CPC ne demande qu'un simple **Poke 806351.0** tandis que sur **C64**, les vies infinies s'obtiennent par **Poke 4357.165**.
Sur **Atari ST** (tous dans **Ninja**): pour les crédits infinis des octets **83 05 05 A2 61 00 05 12** et les remplacer par **60 02 08 A2 61 00 01 52**.
Toujours sur **ST**, voici des crédits infinis dans **Shadow Warriors**. Comment les obtenir ? Utilisez 4 crédits, et laissez-les ensuite mourir. Sur l'écran qui permet de continuer le jeu, il suffit alors d'appuyer en même temps sur les touches **Ctrl** et **Alt**.
Pour **PC** pour **Dragon's Lair**, 255 vies. Lancez **PC Tools** et éditez le fichier **GAME.EXE**. Placez votre sélecteur à l'offset **0336** (150 en hexa) et remplacez **03** par **FF**. Salut à tous.

ELIJA
Pour **Claudia** (Titre n° 82) dans **Dungeon Master**, les vers se trouvent dans le fichier **DDMAINEXE**. Pour les tuer, tu dois préparer un grand nombre de boules de feu et les lancer sur les vers en gardant tes distances ! Fuis, endors toi, recommence cette méthode. Après dix boules de feu de puissance low ou cinq, un, les vers succomberont. Bonne chance.

DEBIE (Titre n° 82) dans **Dungeon Master**, mette des pièces dans la fente ne sert à rien : c'est un atout-jeu, continue plutôt.
Pour **M. Christine** (n° 83) toujours dans **Dungeon Master**, les trucs sont dans la pierre sont vraiment tristes. Lancez-les des boules de feu à distance et quand ils avancent, recule d'un pas (note de Boom) : la solution consiste à tirer tranquillement. Ça marche !
Pour **Amiga**, j'ai remarqué que l'on ne peut pas dans **Tilt** ni **61** au n° 67. A moi, quelques petites questions sur **Amiga** : j'aimerais des aides ou des solutions dans **Bloodwich**, **Dungeon Master** (niveau 1 à 14), **Lost Patrol**, un soft particulièrement dur. Comment arrêter les terroristes dans **Meurtres à Venise** ? Qui pourrait donner des idées sur la solution complète des **Voyagers du temps**. Merci d'ailleurs à Olivier Hautefeuille pour cette solution ! Et maintenant pour **Jordan ST**, quand tu parviens à Seattle, il suffit

de utiliser la branche d'arbre, donner des cacahuètes à l'écureuil, à deux têtes, utiliser la branche d'arbre sur la terre en vrac, le nid d'oiseau dans la fosse à terre, la branche d'arbre dans la fosse à feu, allumer le briquet (il se trouve sous le coussin du siège qui est devant ton fauteuil), utiliser le briquet allumé sur la fosse à feu, utiliser le crayon jaune (il se trouve sous le fauteuil dans la cuisine (sorte de portail). Passez à travers et... voilà le logiciel (bonne chance).
Quant à moi, pour **Larry III**, je voudrais savoir comment entrer dans la salle de jeu du casino, dans l'Etat City, dans l'agence (au nord de l'île) et quand **Chin'N'Pales** est ouvert ? Aidez-moi, je n'en peux plus ! Longue vie à **Tilt** et merci.

WILGFRIED
"L'HELVETE"
Vous devez quand même. Dans **Ivanhoe**, quand tu y a plusieurs personnes à l'écran, baissez-vous et frappez de gauche à droite (ou le contraire). Vous exterminez tous vos ennemis.
Pour **appuyer sur F4** et vous changez de niveau. Dans **F10 Sport Basketball**, appuyez sur **T** pour obtenir le ralenti de la dernière action.
Dans **Great Courts**, appuyez sur **R** pour un **Replay 3D**. Dans **Tintin sur la Lune**, appuyez sur **T** pour vous mettre en apesantur (une seconde pression l'inhibe). Dans **Wally** (débute quand tu fais), appuie sur **OK** et **DEL**. Dans **Colorado**, pour charger le fusil, appuyez sur **F1**, appuyez sur le bouton de tir du joystick et allez en contre l'ennemi.
Pour **Imposamble**, appuyez sur la barre d'espace et **Monty** devient un as du karaté.

Bien, à moi maintenant. Dans **Pipe Man**, quel fait-il faire ?
Le **Toyototes**, comment faire pour que Barnabé me suive ? Dans **Kult**, comment réussir l'épreuve des **Duits**, et une fois en possession de l'écureuil, comment faire pour avoir à-t-il de wogons dans **Indiana Jo** 02 04 00 et remplacez-la par **06 06 04 02 04 00**.
Pour tous les branches de **Time of US** dans **LORÉEXE** par **C6 06 58 2D C0 EB 03** pour être immortel.
ZD **CO** par **01**, je cherche quelques trucs et astuces pour **Barbanar Space Racer**, **Arbansar**, **Protopop**, **Space Racer**, **Arbansar**, **Dark Castle**, pour **Double Dragon II**, comment obtenir des vies infinies pour le personnage n°2 ? Et quel est le but du jeu de **Wizzell** et de **Stalgat** ? Merci.

JULIEN
Dans **Infestation**, dès le début du jeu, il faut s'orienter nord-nord-est et avancer jusqu'à un terminal. Ensuite, il faut y accéder en appuyant sur la touche **F2**, après s'être placé juste en face de celui-ci. Tapez au clavier **KAL.SOLAR.Sortez** du terminal par **F2**. Puis dirigez-vous vers **Tasout**. Vous trouverez non loin de là un ordinateur (sorte de portail). Passez à travers et... voilà le logiciel (bonne chance).
Quant à moi, pour **Larry III**, je voudrais savoir comment entrer dans la salle de jeu du casino, dans l'Etat City, dans l'agence (au nord de l'île) et quand **Chin'N'Pales** est ouvert ? Aidez-moi, je n'en peux plus ! Longue vie à **Tilt** et merci.

ANONYME
Voici des vies infinies sur **Imposible Mission II** : éditez **IMXE** avec **PC Tools**. Cherchez la chaîne **FE 0E 04 A6** et remplacez-la par **90 90 90 90**.
Pour ma part, je cherche des vies infinies dans **Ghostbusters 2**. Dans **Police Quest I**, je n'arrive pas à faire sortir le file de prison avant d'être arrêté par le policier. Quand j'arrive à la prison, elle est dans une cellule,

embrassée et moi je demande de l'aide. Je ne sais pas qui lui répondre, et si je me jure, je meurs, car on me dit que la laisse tomber. Merci d'avance et bonjour à tous les **Tiltés**.

MANU PC
Dans **King Quest**, il faut aller voir le fils et se rendre ensuite rapidement chez le sorcier. Ouvrez le placard et prenez le remède. Allez ensuite là où l'oiseau passe le plus bas et sautez dessus. Il vous emportera sur une île. Ensuite, à la première chambre, tombez dans le trou et sautez le chemin. Il faut parler au rat et lui donner le fromage. Ouvrez la porte et continuez. A côté du roi des Leprechaux, vous trouverez un bouclier, prenez-le et engagez-vous dans les escaliers. Arrivé au tour, rangez le champagne et passez rapidement. (Que faut-il faire avec la chèvre et où peut-on aller à l'ouest de la carte ?) Appuyez sur **F** et sautez le bichéron et sa femme ? Merci de répondre à ces questions et salut à tous.

PIT
Pour **Law dans Maupiti Island** : tu trouveras les Forbans dans la bibliothèque de Marie. Celle-ci s'ouvre d'elle-même (brisée) à 19h. Arrive donc après 19h. Tu trouveras les fêches dans le cabinet de Roy le landeman maître (au milieu de ses lèvres). Pour **Atari Chouchou**, les cendres te permet d'ouvrir la boîte en main à droite, puis la planche. Ouvre la armoire tout pour y trouver un message codé.
Dis-moi, Le Mec en noir, comment ai-tu obtenu le code pour la grille et comment trouver l'astuce pour débloquer les messages ? Merci d'avance et longue vie à tous.

CVT
Voici une astuce pour **Double Dragon 2** sur **Nintendo** : mette dans mode 2 **Player B** et tuer son frère immité pour récupérer ses vies (sept à dix).

BILBO LE HOBBIT
Dans **Ultima V**, comment trouver le **Shard** du message ? A qui sert l'amulette de Lord British que j'ai trouvée dans "L'underworld" ? Quel est le mot **ALAZAZAM** ? Quel est le mot de la résistance ? Quels sont les mantas de l'humilité et du sacrifice ? Où trouver des armes mystiques ? Est-ce qu'il existe un jeu de cartes qui se joue avec des potions bleues, rouges, noires ? Merci à tous les aventuriers qui pourront m'aider et une très longue vie à **Tilt**.

STEVE
Pour **Amiga** dans **Police Quest II** : pour récupérer le casque et se protéger des oreilles, il faut demander le protecteur à l'homme qui donne les munitions. Pour pouvoir utiliser la voiture de service, il faut prendre les clés qui se trouvent sur la planche contre le mur de ton local. Ensuite, attends les robes du capitaine. Tu auras alors la permission d'aller à la prison pour questionner le garde. Pour **Jordan ST** dans **Indiana Jones**, il faut aller à la première chambre épave du Gral, tu dois diriger **Indy** juste sous les pierres devant l'écran. Normalement, ça passe.
Pour ma part, dans **Police Quest I**, pour des autos motorés pour qu'ils ne place ni leurs mots ? Dans **Leisure Suit Larry III**, j'ai besoin des codes auto de continuer. Dans **Gold Rush**, où se trouve mon frère dans le jeu ? Comment faire dans cette mine dor. Merci d'avance.

J.F.
Dans **Ultima VI**, pour ne plus être attaqué par les gargouilles, il faut aller dans leur ville (City of Investigation) et parler à **Dremsomun**. En lui expliquant que tu veux sauver sa race de la prophétie, tu gagnes sa confiance et tu peux alors circuler librement chez eux. De même, tu pourras aller aux chasses sacrées sans craindre les gargouilles. Pour pouvoir comprendre leur langage, étudie le parchemin du capitaine **Clay** qui vit dans le donjon **Highhold**. C'est par là qu'il faut passer pour aller chez les gargouilles, à moins d'utiliser l'Orb of the Moon.
Pour ma part, je cherche **O'Ybarra**, comment faire pour aller à l'ouest dans les **Drylands**. Je cherche également un **Snake Shield** pour intégrer la garde du **Silver Serpent**. Plus important : j'ai enterré les huit moonstones pour ouvrir les portes lunaires. Comment récupérer ces pierres ? Et pour finir, où trouver une lentille corvexe bleue ? Longue vie à **Tilt**.

VELLANU
L'Avatar **Uo** répond à **Olindy** pour **Ultima VI**. Si tu as sans doute découvert le triple archange dans le **Serpent's Hold**. Sinon tu la trouveras au nord du dorot (Secret door). Pour les magos, tu en trouveras quatre : 12/5, 30/0, 34/1 ; JOUJ ; 32/2 ; PINK ; 33 ; GOGO ; 34 ; LEETS ; 35 ; QLOU ; 36 ; BRILL ; 37 ; SOOPS ; 38 ; HAT ; 39 ; NAIL ; 40 ; SOAG ; 41 ; FOAM ; 42 ; MEK.

EASY GUS
Je cherche une astuce pour des vies infinies dans **Ghostbusters** sur **Megadrive**. Merci d'avance.

THE MASTER OF SIERRA
Pour **ST** (Titre n° 80), dans **King Quest IV**, il suffit d'appeler **Lolotte**. Prendre la plume sur la plage de Genesta et aller se balader dans la mer. Pour le type qui tute dans les **Voyagers du temps**, il faut prendre la clé sous les pieds, enfoncer le petit drapeau dans la carte et taper le code qui se trouve sur la machine à écrire. Pour ma part, je voudrais savoir comment se faire l'île dans **King Quest IV**. Merci d'avance et bonjour à toute l'équipe de **Tilt**.

CHICO
Chers **Tiltmen** et **Tiltwomen** of the internet, ici un **Tiltman** en détresse, et je lance un S.O.S. désespéré à qui peut m'aider. Dans **Batman**, le **Caped Crusader**, comment faire pour que le joker me donne la carte à jouer ? Qui aurait l'obligeance de me passer les vies infinies et le temps infinis dans **Back to the Future II** ? Pour **ST** sur **Amiga**, je cherche avec une énergie infinie dans **Xenon 2**. **Batman** et **Megadrive**, encore sur PC. Si l'on est obligé d'utiliser **PC Tools**, pouvez-vous indiquer les sections des codes qui ont été modifiés et les déplacements ? Merci d'avance à tous mes sauveurs.

DR. JEKYLL
Robbot, voici un petit jeu pour **Robbot**, c'est un jeu de Métré en pause, retourne appuyer sur le shift droit et taper **ALICE MURPHY**. En appuyant sur le bouton gauche de la souris, vous réagénèrez votre énergie.
Pour **Amiga** dans **Q&A** (Titre n° 83) : le **Manoir de Morgueville**. Arrive dans le couloir. Prendre la 5^e porte de gauche. Fouiller la valise qui est sur l'armoire. Prendre la baguette et retourner dans le couloir. Prendre la 4^e porte à droite. Fouiller la valise sur l'armoire et prendre le poignard. Aller à la cave, mettre le poignard sur le plan du couloir. Mettre la baguette sur la table qui présente une lampe et tourner. Prendre l'objet en bois de la femme. Sortir sans aller de prendre la baguette. Aller au grenier, fouiller le tiroir de la commode à droite, et prendre la baguette en bois. Mettre l'objet en bois au milieu de la

CHTHULHU
Pour tous ceux qui sont bloqués dans **Flood** sur **ST**, voici la liste complète de nos codes : 1. **FROG** : 2. **YEAR** : 3. **QUIF** : 4. **LONG** : 5. **WINE** : 6. **FRE** : 7. **WINE** : 8. **FRAN** : 9. **TRAP** : 10. **THUD** : 11. **FRIP** : 12. **VINE** : 13. **JUMP** : 14. **NILL** : 15. **FOUR** : 16. **GRIT** : 17. **POOM** : 18. **HATT** : 19. **REZ** : 20. **POUM** : 21. **REZ** : 22. **REZ** : 23. **POUM** : 24. **QUID** : 25. **WING** : 26. **FLEE** : 27. **GIGA** : 28. **HEAD** : 29.

DR. JEKYLL
Robbot, voici un petit jeu pour **Robbot**, c'est un jeu de Métré en pause, retourne appuyer sur le shift droit et taper **ALICE MURPHY**. En appuyant sur le bouton gauche de la souris, vous réagénèrez votre énergie.
Pour **Amiga** dans **Q&A** (Titre n° 83) : le **Manoir de Morgueville**. Arrive dans le couloir. Prendre la 5^e porte de gauche. Fouiller la valise qui est sur l'armoire. Prendre la baguette et retourner dans le couloir. Prendre la 4^e porte à droite. Fouiller la valise sur l'armoire et prendre le poignard. Aller à la cave, mettre le poignard sur le plan du couloir. Mettre la baguette sur la table qui présente une lampe et tourner. Prendre l'objet en bois de la femme. Sortir sans aller de prendre la baguette. Aller au grenier, fouiller le tiroir de la commode à droite, et prendre la baguette en bois. Mettre l'objet en bois au milieu de la



21 rue de Turin 75008 Paris
 Ouvert du mardi au samedi de 10h à 18h et de 19h à 21h
 Tél : 01 46 16 16 29 Fax : 01 46 16 16 30
 Tél : 01 46 16 16 14 Fax : 01 46 16 16 15

VENTE REPRISSE ECHANGE

Neuf Normes Amstrad nos plus acheteurs avoués
 (111, 217 à 234 nos 2000, 32000 V.I.E.I., 16, 20 et 40250 21)
 nos 3000, 4000 et 4100 nos 4110, 4120, 4130
 nos 4200, 4210, 4220 nos 4230, 4240, 4250, 4260, 4270, 4280
 nos 4290, 4300 nos 4310, 4320 nos 4330, 4340, 4350, 4360, 4370, 4380, 4390
 nos 4400, 4410, 4420 nos 4430, 4440, 4450, 4460, 4470, 4480, 4490
 nos 4500, 4510, 4520 nos 4530, 4540, 4550, 4560, 4570, 4580, 4590
 nos 4600, 4610, 4620 nos 4630, 4640, 4650, 4660, 4670, 4680, 4690
 nos 4700, 4710, 4720 nos 4730, 4740, 4750, 4760, 4770, 4780, 4790
 nos 4800, 4810, 4820 nos 4830, 4840, 4850, 4860, 4870, 4880, 4890
 nos 4900, 4910, 4920 nos 4930, 4940, 4950, 4960, 4970, 4980, 4990

CONSOLE NEC

Pc Engine/CoGraphx + 2 jeu 1290F
Pc Engine/CoGraphx + CD ROM 3890F
Supergaphx + 3 jeu 190F

Chaque mois 3 titres en proms à partir de 100F

CD ROM 2790F

Ados CD Rom Supergaphx 390F
 Heli pap joystick 180F
 (Exploz) joystick 180F
 (Dobulez) joystick 180F

NEO GEO SNK

La console 3490F
 Console + 2ème manette 3880F
 Console + 1jeu 4490F

Jeux Nouveautés: 300F
 Cyber Link 150F
 King of Monster 2ème manette Controller Pack 300F
 Bowling 790F

Jeux disponibles: 100F
 Mahjong / Magician Lord / Top Layer Otl / Ninja Combat / Riding Hero / Shanghai / Super Spy Jeu à partir de 1490F

LES CONSOLES PORTABLES

GAMEBOY livrée avec Tetris 590F
 Jeux à partir de 120F
 LYNX livrée avec 2 cartouches 1490F
 GAMEGEAR livrée avec Monaco GP, Columns et Pengo 1NC
 TURBO EXPRESS entièrement compatible avec la Nec Coreograph 1NC

BON DE COMMANDE

Envoyer à ULTIMA/SOAV - 3 Boulevard VOLTERRI 75018 Paris

Prénom _____ Nom _____
 Adresse postale _____
 Code postal _____ Ville _____
 Téléphone _____

Designation Prix Qté Montant

S&S AVENTURE

d'argent. Il faut faire partie de la guilde des voleurs (aller parler à Budó à Buccanener's Den), retrouver les huit morceaux d'une carte et les coller à un pirate (dans l'auberge de la ville). Un morceau de carte se trouve dans le donjon Shane (corridor 5'S., 10W.), un dans le donjon Hettimus (6'S., 21'W.), un est détenu par un pirate près de Sarr à Trinsic et un autre par Lord Whit Saber dans la même ville. Pour ceux qui ont besoin d'or: acheter un explosif à 1000\$, acheter un pistolet à 500\$. Entrer dans le grand bâtiment à droite du château, en descendant; chercher un coffre, l'actionner, faire sauter les coffres en utilisant l'explosif. Les pépites peuvent être échangées contre des pièces d'or dans le même bâtiment (parler à la femme derrière le comptoir).

AMIGALF
 Quelques trucs pour Maupit. Dans la chambre de Ray, touner un bouton de la table, miracule, une cache apparaît. Malheureusement, elle est vide. La soupçonne Anita d'avoir tué Juste car c'est la saison à s'être approché de la maison, lui tué au crime. Je trouve de l'argent dans les fleurs du pot de jardin. Comment les cryptogramme dans le jardin et où est-il? Comment trouver la clé de la chambre de Lucie? Où est le questionnaire et les bêtisiers? Merci à tous.

EMMANUEL
 Vivant un truc pour avoir des vies infinies dans Galaxy Force sur Sega. Il suffit d'ajouter sept 1 au titre et votre bouclier ne changera plus. Dans Alex Kidd, Tech World, tapez le code 0mYCWHPWd, vous serez dans la tour. Aller au dernier niveau de Down Load sur Nec: stage 3: OCGP30F0T6; stage 4: 068BF4M7L; stage 5: 0199F0K5S; stage 6: 0109F0M96. Salut à tous les Titimauteurs.

BALKI II
 Pour Olin'dy dans Ultima VI: pour ouvrir les coffres et les portes fermées magiquement, il faut posséder le sort *Unlock* que tu obtiendras en l'achetant chez un mage. Il existe dans Britannia trois mages: un sur la petite île au nord de Sikara Brae, un sur la pointe nord de l'île de la Vêrité, un dernier dans la ville de Cowe. Tous jours pour Ultima VI, vous devez chercher renseignements. Les huit mantras sont: Compassion: M; Justice: BEH; Valeur: R; Honneur: SUMM; Spiritualité: AM; Humilité: LMH; Honnêteté: AHM; Sacrifice: LAH. Pour ceux qui connaissent le morceau de la tablette

toujours pour Larry III, comment faire pour séduire Paty car elle ne veut pas que je lui donne les occhs. Dans Iceman, où est le scénario? Merci à tous et salut à Titi.

STRIKES BACHER
 Pour aider le Ninja transparent dans Drakken: l'arme se trouve au donjon, au lieu de la petite. Après ce tableau, le jeu est fini. Bravo à l'équipe de Titi.

JEROME LE ZOID
 Salut, c'est encore moi! Tout d'abord quelques remerciements: Super Mike, Boz, Le Mec en noir, Satanas, Titi, Poir, Luc dans Maupit Island, les échecs se trouvent dans la red's de Ray. Pour ouvrir le fait tour le quatrième bouton. Pour les Forbans, il se trouve à 6h dans la chambre de Marie, dans la bibliothèque, tout en haut à gauche: Pour Anonyme, si tu va répondre au questionnaire, tu devrais le savoir! Pour Atari Chouchou, dans Maupit Island, le petit panneau en bas à droite s'ouvre après.

BOY SOFT
 Dans Zeldu sur Nintendo, où se trouve l'épée magique (je deviens fou à force de chercher)? Je passe également mes nuits à force de chercher la bague rouge, quelle est sa magie? Voici maintenant quelques tuyaux. Pour Xenon, ST, vies infinies en appuyant sur F, sur F4 pour accéder au tableau suivant. Toujours sur ST, pour Obilitator, tapez 56 37 12 pour obtenir des vies infinies. Dans Game Over II, le code pour aller à la seconde partie est 11423. Pour Leatherneck, au début de la partie, tapez CUTHEBY8.

SHERLOCK HOLMES
 Pour Défectif II (Titil n° 81) dans Maupit, va dans la chambre de Maguy, dévisse la lampe de chevet et fouille à l'intérieur. Tu y trouveras une clé qui te permettra d'ouvrir la trappe. Quant au message du jardin, rends-toi à la bibliothèque, tu y trouveras un livre à décodier (je parle de la bibliothèque chez Marie).

KARIMOU
 Je réponds au problème de Marc Bacher (Titil n° 82) sur les Farbans: Dis que tu trouves l'échelle qui est devant, au lieu de l'arrêter, continue jusqu'à la première fosse. Ensuite, place-toi en position de tir et tire dans une fosse sur la table en forme de croix tout à l'Volvo entraîne.

faut, va voir Horance à Sikara Brae pour acheter ce qui te manquait (à la suite de l'argent?). Pour les échecs de la montgolfière, va dans le château de Avatar Isla, tu veras le château de Sutek. Pour entrer, il te faut les sorts Telekinesis (pour attacher le point-levé à distance), et Dodge. Enfin, explore le 4° étage.

BOY SOFT
 Salut, c'est encore moi! Tout d'abord quelques remerciements: Super Mike, Boz, Le Mec en noir, Satanas, Titi, Poir, Luc dans Maupit Island, les échecs se trouvent dans la red's de Ray. Pour ouvrir le fait tour le quatrième bouton. Pour les Forbans, il se trouve à 6h dans la chambre de Marie, dans la bibliothèque, tout en haut à gauche: Pour Anonyme, si tu va répondre au questionnaire, tu devrais le savoir! Pour Atari Chouchou, dans Maupit Island, le petit panneau en bas à droite s'ouvre après.

BOY SOFT
 Salut, c'est encore moi! Tout d'abord quelques remerciements: Super Mike, Boz, Le Mec en noir, Satanas, Titi, Poir, Luc dans Maupit Island, les échecs se trouvent dans la red's de Ray. Pour ouvrir le fait tour le quatrième bouton. Pour les Forbans, il se trouve à 6h dans la chambre de Marie, dans la bibliothèque, tout en haut à gauche: Pour Anonyme, si tu va répondre au questionnaire, tu devrais le savoir! Pour Atari Chouchou, dans Maupit Island, le petit panneau en bas à droite s'ouvre après.

BOY SOFT
 Salut, c'est encore moi! Tout d'abord quelques remerciements: Super Mike, Boz, Le Mec en noir, Satanas, Titi, Poir, Luc dans Maupit Island, les échecs se trouvent dans la red's de Ray. Pour ouvrir le fait tour le quatrième bouton. Pour les Forbans, il se trouve à 6h dans la chambre de Marie, dans la bibliothèque, tout en haut à gauche: Pour Anonyme, si tu va répondre au questionnaire, tu devrais le savoir! Pour Atari Chouchou, dans Maupit Island, le petit panneau en bas à droite s'ouvre après.

SHERLOCK HOLMES
 Pour Défectif II (Titil n° 81) dans Maupit, va dans la chambre de Maguy, dévisse la lampe de chevet et fouille à l'intérieur. Tu y trouveras une clé qui te permettra d'ouvrir la trappe. Quant au message du jardin, rends-toi à la bibliothèque, tu y trouveras un livre à décodier (je parle de la bibliothèque chez Marie).

KARIMOU
 Je réponds au problème de Marc Bacher (Titil n° 82) sur les Farbans: Dis que tu trouves l'échelle qui est devant, au lieu de l'arrêter, continue jusqu'à la première fosse. Ensuite, place-toi en position de tir et tire dans une fosse sur la table en forme de croix tout à l'Volvo entraîne.

faut, va voir Horance à Sikara Brae pour acheter ce qui te manquait (à la suite de l'argent?). Pour les échecs de la montgolfière, va dans le château de Avatar Isla, tu veras le château de Sutek. Pour entrer, il te faut les sorts Telekinesis (pour attacher le point-levé à distance), et Dodge. Enfin, explore le 4° étage.

BOY SOFT
 Salut, c'est encore moi! Tout d'abord quelques remerciements: Super Mike, Boz, Le Mec en noir, Satanas, Titi, Poir, Luc dans Maupit Island, les échecs se trouvent dans la red's de Ray. Pour ouvrir le fait tour le quatrième bouton. Pour les Forbans, il se trouve à 6h dans la chambre de Marie, dans la bibliothèque, tout en haut à gauche: Pour Anonyme, si tu va répondre au questionnaire, tu devrais le savoir! Pour Atari Chouchou, dans Maupit Island, le petit panneau en bas à droite s'ouvre après.

BOY SOFT
 Salut, c'est encore moi! Tout d'abord quelques remerciements: Super Mike, Boz, Le Mec en noir, Satanas, Titi, Poir, Luc dans Maupit Island, les échecs se trouvent dans la red's de Ray. Pour ouvrir le fait tour le quatrième bouton. Pour les Forbans, il se trouve à 6h dans la chambre de Marie, dans la bibliothèque, tout en haut à gauche: Pour Anonyme, si tu va répondre au questionnaire, tu devrais le savoir! Pour Atari Chouchou, dans Maupit Island, le petit panneau en bas à droite s'ouvre après.

BOY SOFT
 Salut, c'est encore moi! Tout d'abord quelques remerciements: Super Mike, Boz, Le Mec en noir, Satanas, Titi, Poir, Luc dans Maupit Island, les échecs se trouvent dans la red's de Ray. Pour ouvrir le fait tour le quatrième bouton. Pour les Forbans, il se trouve à 6h dans la chambre de Marie, dans la bibliothèque, tout en haut à gauche: Pour Anonyme, si tu va répondre au questionnaire, tu devrais le savoir! Pour Atari Chouchou, dans Maupit Island, le petit panneau en bas à droite s'ouvre après.

SHERLOCK HOLMES
 Pour Défectif II (Titil n° 81) dans Maupit, va dans la chambre de Maguy, dévisse la lampe de chevet et fouille à l'intérieur. Tu y trouveras une clé qui te permettra d'ouvrir la trappe. Quant au message du jardin, rends-toi à la bibliothèque, tu y trouveras un livre à décodier (je parle de la bibliothèque chez Marie).

KARIMOU
 Je réponds au problème de Marc Bacher (Titil n° 82) sur les Farbans: Dis que tu trouves l'échelle qui est devant, au lieu de l'arrêter, continue jusqu'à la première fosse. Ensuite, place-toi en position de tir et tire dans une fosse sur la table en forme de croix tout à l'Volvo entraîne.

faut, va voir Horance à Sikara Brae pour acheter ce qui te manquait (à la suite de l'argent?). Pour les échecs de la montgolfière, va dans le château de Avatar Isla, tu veras le château de Sutek. Pour entrer, il te faut les sorts Telekinesis (pour attacher le point-levé à distance), et Dodge. Enfin, explore le 4° étage.

BOY SOFT
 Salut, c'est encore moi! Tout d'abord quelques remerciements: Super Mike, Boz, Le Mec en noir, Satanas, Titi, Poir, Luc dans Maupit Island, les échecs se trouvent dans la red's de Ray. Pour ouvrir le fait tour le quatrième bouton. Pour les Forbans, il se trouve à 6h dans la chambre de Marie, dans la bibliothèque, tout en haut à gauche: Pour Anonyme, si tu va répondre au questionnaire, tu devrais le savoir! Pour Atari Chouchou, dans Maupit Island, le petit panneau en bas à droite s'ouvre après.

BOY SOFT
 Salut, c'est encore moi! Tout d'abord quelques remerciements: Super Mike, Boz, Le Mec en noir, Satanas, Titi, Poir, Luc dans Maupit Island, les échecs se trouvent dans la red's de Ray. Pour ouvrir le fait tour le quatrième bouton. Pour les Forbans, il se trouve à 6h dans la chambre de Marie, dans la bibliothèque, tout en haut à gauche: Pour Anonyme, si tu va répondre au questionnaire, tu devrais le savoir! Pour Atari Chouchou, dans Maupit Island, le petit panneau en bas à droite s'ouvre après.

BOY SOFT
 Salut, c'est encore moi! Tout d'abord quelques remerciements: Super Mike, Boz, Le Mec en noir, Satanas, Titi, Poir, Luc dans Maupit Island, les échecs se trouvent dans la red's de Ray. Pour ouvrir le fait tour le quatrième bouton. Pour les Forbans, il se trouve à 6h dans la chambre de Marie, dans la bibliothèque, tout en haut à gauche: Pour Anonyme, si tu va répondre au questionnaire, tu devrais le savoir! Pour Atari Chouchou, dans Maupit Island, le petit panneau en bas à droite s'ouvre après.

SHERLOCK HOLMES
 Pour Défectif II (Titil n° 81) dans Maupit, va dans la chambre de Maguy, dévisse la lampe de chevet et fouille à l'intérieur. Tu y trouveras une clé qui te permettra d'ouvrir la trappe. Quant au message du jardin, rends-toi à la bibliothèque, tu y trouveras un livre à décodier (je parle de la bibliothèque chez Marie).

KARIMOU
 Je réponds au problème de Marc Bacher (Titil n° 82) sur les Farbans: Dis que tu trouves l'échelle qui est devant, au lieu de l'arrêter, continue jusqu'à la première fosse. Ensuite, place-toi en position de tir et tire dans une fosse sur la table en forme de croix tout à l'Volvo entraîne.

La pomme va bien

Sur fond de nouvelle gamme, Apple annonce une nette croissance de son bénéfice. Ainsi, le bénéfice net (après impôt) s'éleva pour 1990 à 474,9 millions de dollars soit 5% de mieux qu'en 1989. Soulagions en outre le développement d'Apple en dehors des Etats-Unis puisque l'export représente, en 1990, 41% des ventes contre 32% en 1989. Tout cela ne doit cependant pas cacher un profond remaniement de la direction d'Apple ainsi qu'un accord entre la firme de Cupertino, la société britannique Acorn - le fabricant de l'Archimède - et VLSI Technologies, des entreprises américaines spécialisées dans la production de puces et fabricants des processeurs développés par Acorn. Ainsi, Apple devient actif promoteur de la technologie RISC mise en œuvre par Acorn. Cela peut sembler surprenant mais, d'après John Sculley (le big boss d'Apple), les processeurs RISC d'Acorn propose actuellement le meilleur compromis entre performances et coût. Concrètement, que donnera cet accord? Certainement divers produits (périphériques, cartes, etc.) étiquetés Apple mais intégrant la technologie Acorn.

Bug!

Une erreur de légende s'est glissée en page 46 de notre numéro 84 (décembre 1990). En effet, les textes relatifs à l'imprimante Canon BJ 10e et au PC Génération 3 d'Amstrad ont été inversés. Les lecteurs attentifs auront bien entendu recroisé d'eux-mêmes. Nous demandons aux autres de bien vouloir nous pardonner cette erreur bien entendu indépendante de notre volonté.

Météo et PC

Importée d'outre-Atlantique par AZ Computer, Windtech 3 est une station météo destinée aux possesseurs de PC et compatibles. Commercialisée à un peu moins de 4500 F TTC en version complète (avec option pluviomètre), cette dernière comprend une carte d'interface, un logiciel et divers accessoires de mesure. Au programme, une sonde vent avec anémomètre et girouette, deux thermomètres sensibles au dixième de degré, un capteur de pression barométrique et un pluviomètre d'une précision de 2,5 mm. Soulagions que le

logiciel associé à cet ensemble enregistre les données sous une forme exploitable par Lotus 123 ce qui permet d'établir des statistiques précises.

Le Salon...

Plus grand salon d'Europe en matière d'informatique, le CeBIT 1991 se tiendra à Hanovre du 13 au 20 mars 1991. Plus d'un demi-million de personnes devraient s'y rendre (plus de 561 000 pour en 1990) et la superficie nette d'expositions est augmentée. De quoi voir encore plus de choses...

Un éditeur est né

Nouvelle venue sur le marché de l'édition, TKL Games se propose d'éditer des logiciels de jeu pour Amiga. Composée de deux programmeurs, deux graphistes et un musicien, l'équipe de TKL Games met actuellement la dernière main à un casse-brûle dans l'esprit d'Arkanoïd. Nommé Tecnoball, ce programme devrait être disponible en février 1991 à moins de 200 F TTC.

Compilations: Noël!

Noël est décidément la période des compilations. Wheels of Fire, de Domark, est une compilation "automobile". Certes, elle ne roule pas toute seule mais comprend Chase HQ (n°74 Hit), Hard Drivin (n°74 Hit), Turbo Outrun (n°75 RS) et Power Drift (n°74 RS). Elle existe pour ST, Amiga et CPC équipés de lecteur de disquettes. Soulagions pour conclure que les trois premiers titres sont des adaptations de jeu d'arcade. En action, proposé par Accolade, composite Grand Prix Circuit (n°63 RS), une bonne simulation de course automobile et trois autres titres de moindre qualité: un jeu de basket-ball -Fast Break (n°65 RS); un simulateur d'acrobaties aériennes -Blue Angels (n°76 RS); et un football américain -4th & Inches (n°65). In action est disponible sur PC CGA, EGA ou Hercules.

BD en grand

Bien connu des anciens lecteurs de feu Hebdojicel, l'illustrateur Carali se distingue depuis quelques temps déjà grâce au Psikopat. Cette revue bimensuelle de bandes dessinées est en effet éditée sous sa responsabilité par le

biais de la société Edition du Zebu. Grande nouveauté pour le numéro 9: le passage au grand format. Désormais des héros tel René Flapahoga, Amedée Bill et autre Justicier vous sont proposés en cinémascope, ou presque... Signaions aussi au sommaire de ce n°9 du Psikopat des BD d'Edika, Pichon, Hugot, Herlé et bien d'autres. Le pied quoi!

Super Famicom II

Fabricant d'importance au Japon, Sharp propose divers modèles de console de jeu dans ce pays. Ces dernières sont en outre compatibles avec les modèles Nintendo. Cela est dû reste parfaitement légal en vertu d'un accord entre les deux entreprises. Dernier modèle en date, le SF1. Compatible avec la fort récente Super Famicom de Nintendo, le SF1 se présente sous forme d'un téléviseur intégrant une Super Famicom. Les manettes se connectent sur le bas du boîtier, les cartouches s'introduisent par le haut et la partie téléviseur est télécommandée. Arrivée en France: c'est pas demain la veille!

NEC: encore plus Handy en couleur

Signaions, toujours dans l'empire du Soleil-Levant, la commercialisation prévue pour janvier 1991 de deux nouveaux produits NEC. Le premier se nomme Shuttle GraFX. Il s'agit en fait d'une Core GraFX simplifiée. Elle ne permet pas le branchement d'un lecteur de CD Rom est son prix s'en ressent puisque la Shuttle est coûte environ un tiers de moins que sa grande sœur. Enfin, pour l'anecdote, notez que son design évoque immanquablement une soucoupe volante... Peut-être est-ce l'explication de son curieux nom... La seconde nouveauté est une manette destinée à la Super GraFX. Très haut de gamme, ce système propose un look et une livrée dans l'esprit de la Super GraFX. Il offre un volant type aviation avec boutons de jeu, une poignée pour régler la vitesse ainsi que divers perfectionnements au niveau du système de tir. Son prix ne nous est pas connu pour le moment mais devrait, à n'en pas douter, atteindre des sommets...

Le CHS 4000 de DFI est l'un premier scanner à main couleur proposé à un prix réaliste. Bien loin des excès tarifaire de certaines sociétés japonaises, ce scanner est en effet proposé aux alentours des 5000 F. Disposant d'une fenêtre de 105 mm de large, il est en mesure de digitaliser en 200 DPI sur 256 couleurs. En outre, en mode monochrome, il est en mesure de monter jusqu'à 400 DPI. Livré avec une carte d'interface, le logiciel PC Paintbrush (version IV) et un driver spécifique, il génère des images au format PCX.

Disquette parallèle

AZ Computer annonce la venue d'un lecteur de disquettes pour PC et compatibles que l'on connecte sur le port parallèle habituellement destiné à recevoir l'imprimante. Proposé à moins de 2000 F, il est avant tout destiné aux ordinateurs de type Notebook. Notez qu'il est reconnu comme un lecteur normal.

Les "éphémères du mois"
Chaque mois, Tilt publie l'œuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calé. 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 œuvre 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

Facultatif

Nom
Adresse

Téléphone

Renvoyez ce bon à TILT Rédaction,
9-11-13 rue du colonel Pierre Avia
75754 Cedex 15

HIT-PARADE

LECTEURS BOUTIQUES

OPERATION STEALTH Civerna Software DOUBLE DRAGON II Casan BATTLE SQUADRON Intrépide GREAT COURTS Libi Soft DUNGEON MASTER FITL POPULOUS Electronic Arts F29 RETALIATOR Casan	OPERATION STEALTH Civerna Software F19 Microprose SHADOW OF THE BEAST II Pygmalion NICK OFF II Azo DRAGON FLIGHT Thalion WINKS Cinemaware F29 RETALIATOR Casan	VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Software MIDWINTER Microprose LINEAL Libi Soft	LEGENDE OF FERRAGHIL Rainbow Arts DRAGON STRIKE US Gold GOLD OF THE AZTECS US Gold
---	---	---	---

N'ATTENDEZ PAS 1992 FOURNISSEZ-VOUS EN ANGLETERRE MAINTENANT !

Téléphone EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780 du lundi au samedi de 8 h à 19 h

GAMME SINCLAIR

- 1 - Pièces de rechange pour SPECTRUM 48
- 2 - Pièces détachées pour SPECTRUM 128
- 3 - Logiciels pour SPECTRUM 48/128

COMMODORE 64

- 1 - Logiciels K7 aux prix les plus bas!
- 2 - Kits de réglage lecteurs K7 et Disc!
- 3 - Wargames
- 4 - Logiciels sur disquettes à des prix incroyables

ATARI ST

- 1 - Digitaliseur VIDI-ST (manuel Français) Prix : Incroyable !
- 2 - Logiciels ludiques à partir de 50 FF
- 3 - Wargames
- 4 - Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables

AMIGA

- 1 - Digitaliseur VIDI-AMIGA (manuel Français) Prix : Incroyable !
- 2 - Logiciels ludiques à partir de 50 FF
- 3 - Wargames
- 4 - Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables
- 5 - Extensions mémoire
- 6 - Digitaliseurs de son
- 7 - Anplis stéréo

Téléphones EN FRANÇAIS ou écrivez pour obtenir notre catalogue
S.V.P. : Précisez la marque et modèle exact de votre ordinateur !

DUCHET computers
51, Saint-George Road, CHEPSTOW, N°5 6 LA - ANGLETERRE
Téléphone : INTERNATIONAL (+44) 291 625 780
EXPÉDITION IMMÉDIATE PAR AVION DANS LE MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, CHEQUE LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec carte de crédit internationale !

Invisible?

Indétectable est le mot d'ordre du Grid 1537 "Tempest". Ce micro-ordinateur portable, entièrement binaire d'une coque en magnésium est en effet parfaitement "muet", il n'émet aucune onde radio qui permettrait de le repérer. Quelle utilité, diriez-vous? Aucune pour le commun des utilisateurs!

L'armée, en revanche, sera peut-être intéressée: cet appareil est réservé aux utilisations militaires. Il y a peu de chance que vous le trouvez dans le commerce. Cela n'empêche pas Victor (qui commercialise les micros Grid) d'en parler - sans le montrer...

Petit mais costaud!

Les disques durs de demain sont arrivés! Nous connaissons les 5 pouces un quart, les 3 pouces et demi. Voici donc l'ère des 2 pouces et demi! Avant tout destinés aux ordinateurs portables, ces disques durs se révèlent compacts, légers et de capacité respectable. Ainsi, la société Corner dispose de divers modèles répartis dans les familles Pancho et Kato. Disponibles en 32, 42 ou 64 Mo, les Pancho, par exemple, ont un temps d'accès de 19 millisecondes et sont directement connectables sur un ordinateur de type PC ou compatible. A peine plus grand qu'un paquet de cigarettes et d'un faible poids (190 grammes pour le CP 2034 Série Pancho) mais relativement coûteux pour le moment, ce type de disques durs devrait, à n'en pas douter, se démocratiser rapidement.

CPC+ et manettes

Le lancement par Amstrad d'une nouvelle gamme de machines destinées au grand public pose un problème du fait de nouveaux connecteurs, notamment pour le branchement de manettes de jeu. Les modèles prévus pour l'ancienne gamme ne sont en effet pas compatibles avec la nouvelle. Certes, Amstrad livre des joystick avec ses CPC+ et console GX 4000. Toutefois, ces derniers s'avèrent bien décevants. Par quoi les remplacer? Bien connu pour sa gamme de manettes, Audioision importe un modèle entièrement compatible CPC+: la QuickJoy SV 123 Supercharger. Proposée aux alentours des 100 F, cette

manette déjà largement distribuée devrait combler les possesseurs de nouveaux Amstrad. Elle dispose en effet de microswitchs ainsi que d'un commutateur à trois positions.

CBM imprime!

Nouvelle venue sur le marché des périphériques, l'imprimante Commodore MPS 1270 se propose de conjuguer performances et faible prix. Proposée à un peu moins de 2000 F TTC, elle utilise, à cet effet, la technologie du jet d'encre. Sa vitesse d'impression varie de 10 à 160 cps en fonction du niveau de qualité sélectionné. Capable d'imprimer des graphiques de qualité, elle dispose de deux polices de caractères et de divers styles. Signalons qu'il est possible de redéfinir une partie du jeu de caractères et qu'elle émule les modes IBM Proprinter et Epson FX 80. Elle se connecte par l'intermédiaire d'un classique port de type série (câble 50 câbles). Bref, de quoi lutter contre la nouvelle Canon BJ 10e et autre imprimante bas de gamme.

La nouvelle Atari...

Disponible outre-Atlantique depuis nombre d'années, la console Atari VCS 7800 fait son entrée sur le marché français. Située en haut de gamme par rapport à la bien connue VCS 2600, elle est proposée en version Parisil à un peu moins de 700 F. Lancée avec une grosse dizaine de cartouches spécifiques, elle a accès à la ludothèque de la 2600. Cela lui permet de se targuer d'un important catalogue lui permettant de lutter à armes égales avec les Sega et Nintendo 8 bits. Reste à voir si les performances de la 7800 lui permettent de tenir la distance face à ses challengers.

Il ne passeront pas!

VirusSafe + est un logiciel antivirus que nous proposons Winners (spécialisés dans la duplication de disquettes). Très performant, il détecte près de 100 virus différents et est capable d'en traiter (soigner?) 90; cela comprend aussi bien les virus "programmes" que les virus "Boot sector". Deux utilitaires permettent de "désinfecter" la mémoire et de protéger le disque dur de toute installation de virus. VirusSafe + est proposé au prix de 990F HT.

PS/1 à la baisse

Les journalistes l'avaient prévu: la venue des Mac Classic et LC d'Apple poseait un problème au PS/1. Machine aux performances quelque peu limitées, le nouvel IBM est certes porteur du prestige dû à son origine - n'est-il pas l'enfant de la grande bleue? - mais son prix reste finalement élevé surtout face à la nouvelle gamme Apple. Solution: une baisse de 10 à 12% sur l'ensemble des PS/1. Le bas de gamme est désormais facturé à 8150 F TTC, le haut de gamme 14 950 F TTC. Encore un effort peut-être?

Bug (bis)

Une erreur s'est introduite dans la liste des adresses publiée dans notre numéro "Guide 1991". En effet, les coordonnées de la société d'édition Silarimis sont erronées. Voici les bonnes: Silarimis, 22, rue de la Maison-Rouge 77 185 Lognes Téléphone: 60-17-15-24

Un éditeur recrute

Société d'édition bien connue des amateurs de jeu, Delphine Software désire étoffer son équipe. Elle cherche des programmeurs sur ST et Amiga connaissant le C, l'assembleur 68 000 et ayant de l'expérience. En outre, Delphine recrute des graphistes expérimentés. Si vous désirez en savoir plus ou faire acte de candidature, contactez M. Delamaré au (1) 45-62-01-02.

SPA: le point

La Software Publishers Association révèle dans un récent communiqué que les ventes de logiciels - professionnels d'origine américaine - sont en nette progression en Europe. Durant le troisième trimestre 1990, les ventes ont augmenté en moyenne de 63% par rapport à 1989. Ce chiffre prend en compte les pays ou communautés suivants: Allemagne, Autriche, Belgique, Espagne, France, Grande-Bretagne, Irlande, Italie, Portugal, Scandinavie et Suisse. Soulignons que les marchés les plus dynamiques sont Espagne/Portugal (+120%), Allemagne/Autriche (+92%), France (+68%). Question: qu'en est-il des éditeurs du vieux continent?

Anniversaire...

Imagine, le rendez-vous annuel des amateurs d'images numériques et technologies connexes, fête cette année ses dix ans. A la clé, un fabuleux programme: nouveaux spectacles et jeux inédits ayant pour décor des environnements virtuels, Madonna et Marilyn plus vraies que nature, annonce d'une révolution dans le monde de la publicité grâce à la présentation d'un système qui remplace les panneaux publicitaires par des images réinsérées. Tout cela sera présenté du 30 janvier au 3 février 1991 à Monte-Carlo.

Souris commune

Upgradé diffusé depuis peu une souris pour Atari ST et Amiga qui remplace avantageusement celles fournies à la base avec les machines. Fonctionnant indifféremment sur les deux ordinateurs - par commutation d'un interrupteur- la Precision Mouse est créditée d'une résolution de 290 dpi. Sa prise en main est excellente et les boutons tombent bien sous les doigts. Entre autre, elle nécessite une espace moindre de déplacement et est auto-nettoyante! Son prix reste fort raisonnable.

Sauvez les données!

Peut être destiné aux possesseurs de disque dur sur ST, NDH de Numeric Art Technologie facilite la sauvegarde de ce type d'unité. Le programme est à même

de gérer net sauvegardes à des dates différentes. Chacune ne prend en compte que les fichiers créés ou modifiés depuis la précédente sauvegarde. Le programme est très simple d'emploi et propose diverses facilités: formatage des disquettes, compactage des données, vérification en écriture. Dans le même ordre d'idée, la restauration s'effectue de manière globale ou sélective.

Sélectionnez!

Distribué par la société ALM, UIS III est un nouveau sélecteur de fichiers pour Atari ST. Il remplace avantageusement celui du TOS, même dans sa version 1.6. Les nouvelles fonctions sont très nombreuses. On peut visualiser les fichiers sur trois colonnes, en fontes réduites pour en afficher plus, ou encore en grande largeur pour disposer de toutes les informations. La sélection des fichiers peut s'effectuer du bas vers le haut et l'on dispose d'un scrolling pour sélectionner des fichiers situés hors de la fenêtre. UIS III offre aussi un secret clavier à chaud ou à froid, l'Undo, l'affichage de la mémoire disponible et la lecture forcée d'une disquette. Vous pouvez également changer les tris au sein du sélecteur (avec une option "sans tri" utile pour les dossiers Auto), afficher les fichiers cachés, changer très simplement les masques de recherche ou les attributs de fichier, etc. UIS III peut de plus mémoriser dix chemins d'accès, appelés par les touches de fonction, et permet d'imprimer un catalogue global ou conditionnel.

Macros sur ST

Proposé par Arobace, Codekeys permet de créer des macro-commandes accessibles au sein de n'importe quel programme sur Atari ST. L'idée est très séduisante car un certain nombre de softs, bien pensés pourtant, oublient cette possibilité qui fait gagner un temps précieux et évite les manipulations répétitives. Un maximum de 32 macros différentes peuvent être enregistrées en temps réel, chacune acceptant une séquence de 128 événements (appui de touche, déplacement ou clic de souris). Les macros peuvent s'appeler elles-mêmes ou appeler une autre macro, à concurrence de 9 appels successifs au total. Un petit accessoire de bureau complémentaire autorise l'édition et la correction des macro-commandes, la sauvegarde mais aussi le chargement automatique de la configuration au boot. Bref, un utilitaire qui porte bien son nom et d'un prix accessible.

Lankhor comple

Lankhor lance une compilation nommée Livret de Famille. Celle-ci propose trois logiciels bien connus des amateurs de jeux made in Lankhor: Rody et Mastic 1, Troubadours et Mortevielle Manor. Le but de cet ensemble est de s'adresser à toute la famille d'où des jeux de difficultés différentes. Bref, de quoi enchanter famille et amis pour un prix intéressant, comme bon nombre de compilations. Personne ne s'en plaindra!

<p>AMIGASO PROMO</p>	<p>AMIGASO + souris + perlit INCROYABLE</p>	<p>PACK 1985</p> <p>A500+perlit+extx512K+horloge..... A500+perlit+lect ext 3 1/2..... A500+1084S+extx512K+horloge..... A500+1084S+extx512K+lect 3 1/2.....</p>	<p>AMIGASO +écran 1084 +Deluxe Paint III +Star LC-10 Couleur 10 990</p>	<p>AMIGA2000 +écran 1084 +carte XT +Star LC-10 10 990</p>
<p>AMIGASO +perlit +extension 512K +horloge 3 390</p>	<p>AMIGASO + écran 1084 PROMO</p>	<p>PHASE GALLERIE ESQUARE 93, Avenue du Gil Leclerc 78014 PARIS 45 45 73 00 M° Alsace - (06a) 19h Lundi-Samedi</p>	<p>LC10 LC10xd LC24-10 SWIFT24</p>	<p>AMIGA2000 +écran 1084 +carte XT +disque GVP46Mo 14 500</p>
<p>AMIGASO avec compatibilité PC nous consulter</p>	<p>LECTEURS*1/2 EXTERNE 690</p>	<p>PACK 1986 disqueur 20Mo pour A500 digitaliser/décoder Trilogie Nordic Power.....</p>	<p>AMIGA2000 +écran 1084 +carte AT +Star LC-10 couleur 14 500</p>	<p>CARTE EXTENSION 2Mo extensible à 8 1940</p>

LA MUSIQUE C'EST DU BRUIT QUI PENSE Par SPEEDER

POUR ATARI ST

FACT III

COMMENT ÇA MARCHÉ ?

Le PSG (Processor Sound Generator), est par définition un circuit conçu dans le but de générer des sons, et il n'a absolument rien d'un lecteur d'échantillons comme on en trouve sur Amiga ou STE. Alors, comment, dans ces conditions, effectuer la conversion numérique vers analogique, nécessaire à la restitution de nos samples? Ceux qui suivent cette initiation depuis le début auront remarqué dans la description interne du PSG, que celui-ci comporte en fait 3 convertisseurs N/A reliés au contrôleur d'amplitude, lui-même piloté par les registres 8, 9, et 10. Or, si on initialise tous les registres du PSG pour ne plus utiliser que ces trois-ci, on remarque que le PSG produit alors une tension lisse entre 0 et 3 volts. Cette tension est le résultat de l'addition de celle fournie par chaque convertisseur N/A, soit de 0 à 1 volt suivant le volume inscrit dans le registre correspondant. Ouf, tout devient possible.

LA CONVERSION N/A 4 BITS BRUTE

Sachant que le volume attendu par l'un des registres 8 à 10 se situe en 0 et 15, ce qui correspond à une valeur 4 bits, il est donc tentant de déposer chaque octet du sample dans l'un de ces registres, et ceci à la même fréquence que la numérisation. Cette méthode, la seule possible sur CPC en raison de la relative lenteur de la

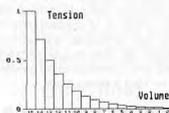
machine, permet en effet la reproduction d'un sample sans difficulté. Les deux autres canaux peuvent servir à jouer le sample plus fort, ou plus judicieusement à produire des sons générés par le PSG, le sample pouvant alors être les percussions de la musique (cf Mad Max sur ST). Il est à noter que sur ST, la numérisation étant systématiquement en 8 bits, il faudra en plus convertir chaque octet du sample en 4 bits avant de l'envoyer au PSG. Cela peut se faire simplement en divisant par 16, par exemple par un LSR #4. Toutefois, on se rend vite compte des limites de cette méthode, la qualité de la restitution étant souvent médiocre, sauf pour quelques sons comme la voix humaine (cf Rob Hubbard, notamment la zik de Goldrunner)... Arg! il faut trouver mieux!

LA CONVERSION N/A 4 BITS AVEC CORRECTION

En fait, c'est encore une fois la philosophie du PSG qui pose problème. En effet, les registres 8 à 10 ont pour rôle premier de régler le volume du son produit par chacun des trois canaux, un peu comme si on tournait le potentiomètre de l'amply d'une chaîne hi-fi; si on passe de 4 à 8, on entend le son 2 fois plus fort. Or, du point de vue physique, le son n'est alors pas deux fois mais 4 fois plus fort! Hé oui, la sensibilité de notre oreille aux variations de volume et de hauteur ne suit pas une courbe linéaire mais exponentielle (rappelez-vous: on multiplie par deux pour monter d'une octave). L'amply et les registres du PSG sont donc corrigés pour respecter cette particularité. Mais il y a un hic: l'opération de numérisation ne s'occupe pas de tout cela et se contente de quantifier linéairement les fluctuations de tension qui caractérisent le son. La conversion analogique doit donc se faire aussi linéairement, c'est-à-dire

que la tension restituée devra être proportionnelle aux valeurs stockées. Or, si vous jetez un coup d'oeil sur le schéma ci-dessous, vous remarquerez que les convertisseurs du PSG ne correspondent pas

SCHEMA



exactement à cette attente, puisque l'on passe d'une tension à l'autre en multipliant ou divisant par SQR(2). Aie, le problème est insoluble sur CPC car les échantillons sont en 4 bits, ce qui ne permet aucune retouche sans perte de résolution et donc de qualité. En revanche, sur ST, on a des échantillons 8 bits, soit 256 valeurs disponibles, et on peut donc profiter du passage en 4 bits pour corriger la non-linéarité des convertisseurs. Au lieu de bêtement diviser par 16, on va donc se servir d'une table de conversion 8/4 bits calculée en divisant 15 fois 255 par SQR(2). Bon, les aigus passent déjà mieux, mais on veut la perfection!

LA CONVERSION N/A 8 BITS

Houla, j'en vois déjà qui regrettent d'avoir avalé si vite leur dernier cachet d'aspirine... Calmons-nous et raisonnons: on a trois registres qui peuvent prendre chacun 16 valeurs et qui s'additionnent pour former la tension de sortie. Apparemment, cela n'offre guère plus de 16*3=48 valeurs de tension différentes, on est loin du compte. Pourtant, ce serait oublier un peu vite la non-linéarité des convertisseurs: la courbe volume/tension étant exponentielle, un registre à 12 ne produira, par exemple, pas la même tension que

AMI GA DO RE

Par DIGIWIZ

POUR AMIGA

FACT II

Bon, je reprends là où nous nous étions arrêtés: nous avions tout pour faire un son, il ne restait plus qu'à le rejouer! C'était presque chose faite, puisque nous avons terminé avec la description du registre DMACON qui, entre autres, permettait de déclencher le DMA audio pour rejouer le son... Nous voulions jouer la voie 0, donc DMA-CON=\$8201.

Et hop, miracle! Un son sort de notre haut-parleur. Le son est répété tant qu'on ne dit pas au coprocesseur de s'arrêter, ou tant qu'on ne lui ordonne pas d'en jouer un autre en changeant les valeurs de ses registres. Pour arrêter (assez horripilant, il est vrai!), rien de plus simple. Il suffit de mettre à 0 le bit AUDEN en faisant DMACON=\$0001. Les adresses des registres pour les autres voies sont les mêmes que celles de la voie 0 en ajoutant \$10 pour la voie 1, \$20 pour la voie 2, et \$30 pour la voie 3.

Exemple:
AUD3VOL:=\$dff0a8+\$30=\$dff0d8

Pour mettre cela en pratique, je vous propose un petit programme en GFA basic (facilement adaptable en amigabasic) qui va illustrer notre propos. Ce programme permet de lire un fichier de son digitalisé (un son de Soundtracker par exemple) ou de jouer la forme d'onde sinusoïdale dont nous avions parlé.

Théoriquement, il suffit de faire RUN et <RETURN> pour entendre un petit bip sorti de notre Amiga.

Vous pouvez essayer de modifier les différents paramètres (vitesse, échantillons...) pour voir les résultats (le plus souvent étonnants!). Le processeur sonore de l'Amiga dispose d'opérations plus complexes, par exemple la modulation de la fréquence d'une voie par une autre, qui permet de faire des effets intéressants. Mais c'est peut-être un peu lourd pour aujourd'hui! Une autre remarque concerne les échantillons: les musiques prennent beaucoup de place mémoire (souvent de 100 à 200 ko) car, pour être de bonne qualité, les échantillons sont de grande taille. C'est pourquoi beaucoup se sont lancés dans la

génération des sons synthétiques sur Amiga. C'est-à-dire que les échantillons ne sont plus digitalisés mais calculés en temps réel. Cela permet d'avoir des musiques de moins de 10 ko parfois. Cette méthode n'a pas que des avantages: plus d'échantillons "complexes" (Ah, le beau bruit de la pluie venant troubler l'eau plate d'un étang...heuu, je m'égare ?!), temps CPU plus important... Mais c'est un moyen de faire des musiques qui sonnent différemment. Voilà, nous allons nous arrêter là pour la génération de sons sur Amiga. Vous devriez en savoir assez pour faire vos premiers balbutiements en musique!

LISTING EN GFA BASIC

```
dmatbase%=&HOFF000
ABSOLUTE audolen& dmatbase%+&H44
ABSOLUTE audoch% dmatbase%+&H40
ABSOLUTE audovoi& dmatbase%+&H48
ABSOLUTE audoper& dmatbase%+&H46
ABSOLUTE dmacon& dmatbase%+&H96
```

```
OPEN #1 0,10,640,200,&H40000,4111
PRINT "c pour chargement d'un son, une autre touche pour le sinus" INPUT rep$
IF rep$="c" THEN
```

```
  Chargement d'un son
  FILESELECT "Chargement son", "charge", "", filename$
  OPEN ! #1 filename$
  taille%=&LOF(!1)
  PRINT taille%
  IF taille%<0 THEN
    END
  ENDIF
```

```
  dat addr%=&MALLOC(taille%2)
  GET #1,dat,addr,taille%
```

```
  ELSE
    Son en memoire
    taille%&
    dat addr%=&MALLOC(taille%2)
    FOR i%&0 TO 7
      READ va%
      POKE dat,addr+i%,va%
      NEXT i%
    ENDIF
```

```
  audoch%=&dat,addr%
  audovoi&=&4
  audoper&=&40
  audolen&=&taille%2
  dmacon&=&WORD($H8201)
```

```
  PRINT "Taper une touche pour arrêter!"
  DO
    LOOP WHILE INKEY$=""
  dmacon&=&WORD(&H1)
  back=&MFREE(dat,addr,taille%)
  DATA 0,64,127,64,0,-64,-127,-64
```



COMMUNES PAR COURRIER

1) 40 16 04 02
Carte Bleue ou Visa
Acceptées

UTILISEZ VOS ETRENNES

Tout ce que vous avez besoin pour commencer
Paiement par carte bleue ou visa de l'Etat
L'AMIGA 500
Avec extension 512K (Switch et Horloge)
2 Joysticks à microswitches
30 Disquettes MF 2DD
Tapis Souris
Prix CCM Sans Monteur
3690,00

AMIGA SCHOOL KIT

AMIGA STARTER KIT
AMIGA HOME OFFICE KIT
3790 FR\$

AMIGA MUSIC 1

Sans Le DISKMAN
4790 FR\$
Avec Le DISKMAN SONY
5690 FR\$

MERCY DE NOUS CONSULTER

Pour la COMPOSITION des PACKS
DISQUE DUR POUR A500
Le A500

HD de 20 Mégas et extensible

de 2 Mégas en Ram
Sans la RAM 2990 FR\$
Avec 2MO ram 3690 FR\$

NOTRE CATALOGUE NE SE LIMITE PAS A LA PAGE C-DESSUS

Merci de nous adresser vos commandes à:
VENTE PAR CORRESPONDANCE EN LIQUIDATION

Pour les Commandes par Courrier: Joindre le Règlement plus 40 FR\$ de participation au frais de port. Par Téléphone: Cartes Visa bienvenues

Garantie Et Dommage: Garantie Et Dommage: Garantie Et Dommage: Garantie Et Dommage

Tout demande de reprise de matériel sera acceptée par un avoir, ou un remboursement de 20% de frais de stockage.

COMMUNES PAR COURRIER

1) 40 16 04 02
Carte Bleue ou Visa
Acceptées

UTILISEZ VOS ETRENNES

Tout ce que vous avez besoin pour commencer
Paiement par carte bleue ou visa de l'Etat
L'AMIGA 500
Avec extension 512K (Switch et Horloge)
2 Joysticks à microswitches
30 Disquettes MF 2DD
Tapis Souris
Prix CCM Sans Monteur
3690,00

AMIGA SCHOOL KIT

AMIGA STARTER KIT
AMIGA HOME OFFICE KIT
3790 FR\$

AMIGA MUSIC 1

Sans Le DISKMAN
4790 FR\$
Avec Le DISKMAN SONY
5690 FR\$

MERCY DE NOUS CONSULTER

Pour la COMPOSITION des PACKS
DISQUE DUR POUR A500
Le A500

HD de 20 Mégas et extensible

de 2 Mégas en Ram
Sans la RAM 2990 FR\$
Avec 2MO ram 3690 FR\$

NOTRE CATALOGUE NE SE LIMITE PAS A LA PAGE C-DESSUS

Merci de nous adresser vos commandes à:
VENTE PAR CORRESPONDANCE EN LIQUIDATION

Pour les Commandes par Courrier: Joindre le Règlement plus 40 FR\$ de participation au frais de port. Par Téléphone: Cartes Visa bienvenues

Garantie Et Dommage: Garantie Et Dommage: Garantie Et Dommage: Garantie Et Dommage

Tout demande de reprise de matériel sera acceptée par un avoir, ou un remboursement de 20% de frais de stockage.

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...
Vos PC 15120 Duo...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...
Vos Sega Light Phaser...

UNE
COMPILATION

Les Stars

MEGA STARS

D'HOLLYWOOD



ROBOCOP

GHOSTBUSTERS II

INDIANA JONES

BATMAN



ROBOCOP TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

© 1985 Columbia Pictures Industries Inc. All Rights Reserved.

TM & COPYRIGHT © 1986 by Lucasfilm Ltd. (LEL) All rights Reserved.

TM & © 1984 DC Comics Inc.

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

ocean

**AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST**