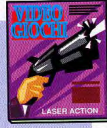


TILT



EXCLUSIF!
Presse micro mondiale:
où la trouver ?
Quels titres acheter ?

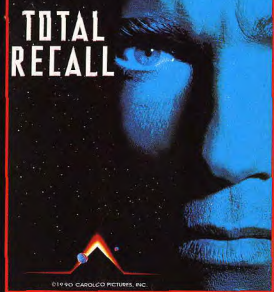
GAME GEAR, PC ENGINE GT: les nouvelles portables vont-elles tuer la Lynx et le Game Boy ? • Ensemble: et le PC citrouille devient PC carrosse ! • Courses de voitures: les circuits 24 sur micro • Super Famicom: la Nintendo 16 bits attaque la Megadrive

L2207 - 87 - 25.00 F



UNE EXPLOSION DE JOUEURS

SCHWARZENEGGER



Doug Quaid est hanté chaque nuit par un rêve qui l'emène sur Mars. Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans les implantations de fantômes, Rekall, de réaliser complètement ses rêves.

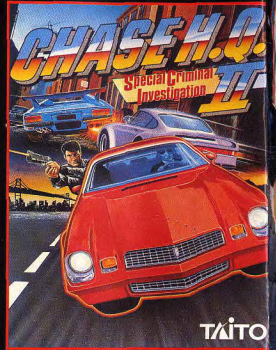
LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE

Vous découvrez l'horreur lorsque le rêve de Quaid deviendra un véritable cauchemar... Certains des gestes seront manipulés par ses futurs ennemis. La vérité est surréaliste.

IL N'EST PLUS GELÉ QU'IL CROIT
Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre véritable identité. 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 graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour le jeu basé sur...

LE FILM DE L'ANNEE
Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle

CHASE HQ II - Special Criminal Investigation
continue la ou CHASE HQ s'était arrêté. Ce jeu d'arcade passionnant vous emmène des lumières de Paris aux terrains arides du Sahara. Votre mission est de trouver le poursuiveur d'appareilances de dangereux criminels.



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

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



Le futur est un jeu de hasard. Detroit est une ville en feu. Le destin est écrit sur les murs des rues de Detroit. Vous êtes un homme de bien nommé "ROBOCOP". Si vous voulez mourir, vous serez de vous promener dans les rues de Detroit. Si vous voulez survivre, vous serez un héros.



ROBOCOP 2
c'est à que la Justice a besoin d'une forme de justice qui ne soit pas RoboCop dans le sens de la loi. RoboCop est un héros de fiction. Les héros de fiction ne sont pas des gens réels. RoboCop est un héros de fiction. RoboCop est un héros de fiction. RoboCop est un héros de fiction. RoboCop est un héros de fiction.

NARC est un personnage d'arcade basé sur un jeu de rôle qui a été adapté en jeu vidéo. NARC est un jeu de rôle qui a été adapté en jeu vidéo. NARC est un jeu de rôle qui a été adapté en jeu vidéo. NARC est un jeu de rôle qui a été adapté en jeu vidéo.



NARC
NARC est un jeu de rôle qui a été adapté en jeu vidéo. NARC est un jeu de rôle qui a été adapté en jeu vidéo. NARC est un jeu de rôle qui a été adapté en jeu vidéo. NARC est un jeu de rôle qui a été adapté en jeu vidéo.



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

AMIGA · ATARI · AMSTRAD

TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel Auvit, 75754 Paris Cedex 15
 Tél. : (01-6) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
 Abonnements : tél. : (01-6) 46 38 01 05.

REDACTION
 Rédacteur en chef
 Jean-Michel Bouteine

Rédacteur en chef adjoint
 Jean-Loup Renault

Directeur artistique
 Jean-Pierre Adébert

Secrétaire de rédaction
 Dominique Chauvet

Chef de rubrique
 Mathias Bissin, Emly Bookack

Maquette
 Christine Gourd, Yvonne Chabert

Photographes
 François Adébert et Eric Ramonson

Secrétariat
 Juliette van Paschoen

Ont collaboré à ce numéro
 André Besson, Danièle Bouter, Eric Cokerin, Daniel Claret, Marie-Jo Escoffier, Pierre Fouillet, Jacques Harbon, Olivier Hautefeuille, François Hennefin, Alain Huguehues-Lacour, Jean-Louis Joncquet, Jean Seidel, Moatti, Marie-Peggy Frotier, Pierre, Gaëlle Redon, Brigitte Sczakobajk, Hanna Tomaszewska, Laurent Toumazet, Jérôme Teseyre, Charles Villoutreix.

MINTEL 3615 TILT
 Chef de rubrique
 Florence Serpelle

ADMINISTRATION-GESTION
 9-11-13, rue du Colonel Auvit, 75754 Paris Cedex 15
 Tél. : (01) 46 62 20 00

Directeur de la publication
 Antoine Ternès

Chef de publicité
 Sylvie Hooux

Assistante commerciale
 Claudine Ledebvre

Ventes
 Service Presse, Philippe Berrin, Chef des ventes
 9, rue du Colonel Auvit, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (01) 46 38 13 90.

Service abonnements
 Tél. : (01) 64 38 01 25.
 France : 1 en (12 numéros) : 229 F (TVA incluse)
 Etranger : 1 en (12 numéros) : 336 F (Bret., Suisse)
 Italie, Espagne : 1000 francs. Les règlements doivent
 être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement
 postal (3 vales) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Pour la Belgique, tarif : 1 en (12 numéros) = 2 000 F.
 Veuillez par virement au nom de la Banque Socié-
 Générale à Bruxelles n° 210 0805293 31.

Directeur administratif et financier
 Jean Weiss

Fabrication
 Jean-Michel Vallet

Éditeur
 - Tilt-Microloisirs - est un mensuel édité par
 Éditions Mondiales S.A., au capital
 de 10 000 000 F, R.C.S. de Paris B 300 508 799.

Durée de la société : 99 ans à compter
 du 19/12/1980. Principal associé : Sigeo
 Siège social : 9-11-13, rue du Colonel Auvit, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :
 Francis Morel

Directeur délégué :
 Jean Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copi-
 right) Tilt est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-
 Microloisirs » sont libres de toute publication. Les auteurs numéros de Tilt ont des
 problèmes à Tilt peuvent être concernés sous couvert (BOI) non consenti. Règlement
 article (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Ce-
 dex.

Trirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Teseyre, Inradec.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger

Dépot légal : 1^{er} trimestre 1991

Photocomposition et photographie : Digipix-Graphicop.

Imprimeries : Sima, Tercy Impression, 77200 Tercy.
 Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

8 AVANT-PRÉMIÈRES
L'Hit Devil, c'est démoniaque !

Ce jeu d'action/aventure est réalisé par des artistes formés par Don Bluth, lui-même issu des studios Disney : un assurance de qualité graphique ! *Cyber Assault* est la première simulation de qualité humaine (marche, jogging et course à pied). Une idée pour le moins originale ! Les dernières productions des éditeurs et, comme d'habitude désormais, *Nihon no Tilt* : les nouvelles toutes fraîches en provenance du Japon.

26 TILT JOURNAL
Les Tilts d'or, c'est la fête !

Découvrez les visages réjouis des personnalités de la micro et de vos journalistes préférés. Ensemble, c'est un logiciel qui rend votre PC presque aussi attrayant qu'un Mac. Vidéoélectronique, c'est une immense salle d'arcade de rêve située à Grenoble. Toutes les extensions mémoire de l'Amiga. Les projets secrets d'Atari et ceux de Commodore, avec l'Amiga 300.

46 ARCADES
L'arcade dépasse les bornes

Chaque année les professionnels du jeu sur borne d'arcade se réunissent à Amusexpo. C'est en professionnel qu'Alain Huguehues-Lacour a visité cette exposition. S'il a regretté l'absence des grosses machines japonaises, il s'est délecté devant l'abondance des jeux qui, demain, garniront vos bornes préférées.

52 HITS
Great Courts II

aura-t-il autant de succès que la première version ? En tous cas, c'est la simulation de tennis la plus complète à ce jour. A vos raquettes ! *Team Suzuki*, une course de moto, vous fera éprouver des sensations fortes. A vos guidons ! *Mickey Mouse Castle of Illusion* est un mélange explosif de dessin à la Disney et d'action à la japonaise. A vos joystick ! Les autres hits : *Vixen, Shadow Dancer, Quadrel, Team Yankee, The Amazing Spiderman, Spindizzy Worlds, Swap, Battle Command...*

70 ROLLING SOFTS
De Legion à Carthage.

de *Geisha à Ninja Remix, de Moonblaster à Line of Fire*, tous les jeux qui, bons ou mauvais, ont fait l'actualité du mois, sont jugés par les spécialistes de Tilt.

82 BANC D'ESSAI
Super Famicom, Game Gear, PC Engine GT,

les consoles de demain sont testées par les doigts agiles d'Alain Huguehues-Lacour. Son œil exercé les a examinées sous toutes les coutures. Sa connaissance encyclopédique des jeux lui permet de prédire ce que sera leur futur.

Ce numéro comporte un encart abonnements non folié entre les pages 34 et 38.



Great Courts II (Amiga), le programme de tennis le plus complet à ce jour.

90 CHALLENGE
Nitro, turbo, bobo !

Parmi les courses de voitures sur micro, il est un genre bien particulier : la course vue d'avion. Alain Huguehues-Lacour l'a exploré et vous dira qu'il emporte de *Super cars, Nitro, Super Off Road, Badlands ou Jupiter's Masterdrive*.

98 CREATION
Un grand programme de dessin :

Paint Designer, complexe et complet, tire le meilleur parti des capacités graphiques de votre ST monochrome. Si le traitement de texte *Burotext* mérite tout juste un bref coup d'oeil, *le Tilt C5.1* est digne de tous les éloges et les *Autoformations au GFA* et *au STOS* peuvent donner un bon coup de main aux débutants.

104 DOSSIER
Des journaux au-dessus de tout soupçon ?

A feuilleter la presse internationale, à voir partout les mêmes jeux, on se demande pourquoi il y a tant de journaux consacrés à la micro. Et pourtant, les aspects intéressants ne manquent pas. Si vous avez un *MSX*, consultez les magazines hollandais, un *C64* ou un *Spectrum*, les parutions anglaises ou allemandes, une console, les pavés japonais. Tout pour compléter « votre » Tilt !

112 SOS AVENTURE
Vous pouvez jouer les héros,

dans le futur spatial, en incarnant *Buck Rogers* aux prises avec une organisation oppressive. Dans le futur fantastique de *Battle-Tech II*, à la recherche de votre père. Dans le passé antédiluvien de *Savage Empire*, grouillant de créatures antipathiques.

120 MESSAGE IN A BOTTLE
La vie d'aventurier est imitable.

Même Indiana Jones a parfois besoin d'un coup de main pour s'en sortir. Aidez-vous les uns les autres, *Tilt* vous aidera.

124 FORUM
Console ou micro,

Mac ou *PC*, *Atari* ou *Amiga*, votre courrier trahit de nombreux dilemmes que nous tentons de simplifier. Et vos avis, parfois partiaux et provocateurs, témoignent d'une belle vitalité !

126 TAM TAM SOFT
Des informations primordiales,

des bruits de couloir, des communiqués des sociétés de logiciels, de clubs ou d'associations, tous ces petits riens qui font vivre intensément le monde de la micro-informatique.

128 SESAME
Juju est un vrai pro

et il se lève tôt. Comme le pro tôt colle, il s'est dit : tiens, je vais expliquer les protocoles de communication entre les différents ordinateurs ! Aussi tôt dit, aussi tôt fait !..

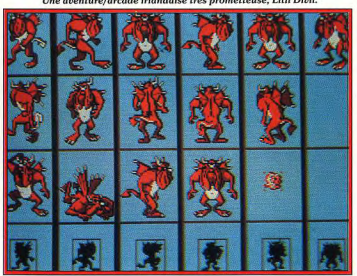
132 INDEX
Tous les hits de l'année,

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

134 PETITES ANNONCES
Acheter, vendre et échanger

des micros, des jeux, des infos ou simplement des idées, tout est possible avec les petites annonces gratuites de Tilt.

Une aventure/arcade irlandaise très prometteuse, L'Hit Devil.



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

Lilil Divil

Ce jeu d'action/aventure développé par l'équipe de Gremlin est un véritable dessin animé interactif ! Divil veut racheter son âme et atteindre les portes du Paradis. La lutte s'annonce rude car il n'y a qu'une place et ils sont six à la briguer. Monstres, labyrinthes, combats et puzzles sont les éléments essentiels de Lilil Divil.



Lilil Divil, traduction irlandaise de Little Devil (le petit diable), est le titre d'un jeu créé par une équipe de programmeurs irlandais. Lilil Divil est un projet ambitieux car il est présenté par Gremlin comme étant LE jeu d'aventure/arcade sur micro ! Selon les responsables de Gre-



Les trappes vous ralentissent.

lin, les précédents jeux du même genre avaient deux gros défauts : certains titres privilégiaient les graphismes à l'animation au détriment de la profondeur de jeu et de sa convivialité ; d'autres poussaient, en revanche, une excellente profondeur de jeu mais pas de graphismes dignes de ce nom. Lilil Divil sera, paraît-il, un jeu irréprochable dans tous les domaines (graphismes, animation et profondeur de jeu) avec, en prime, de réelles possibilités d'interactions. Mis en appétit par

de tels propos, je demande à voir ce nouveau programme . On me présente une démo de Lilil Divil sur Amiga. On y voit un petit démon (Divil), vu de dos et de face, courir dans les couloirs d'un labyrinthe (excellent scrolling, très rapide). L'animation de Divil est d'une fluidité exemplaire. Il faut le voir courir à travers ces couloirs, tomber, se relever, éviter les pièges avec dextérité, bref, c'est un régal pour les yeux ! Parfois, Divil entre dans une pièce où se trouvent des monstres (les graphismes sont démentis !) qu'il lui



Votre curiosité peut vous coûter la vie

faut combattre. Un dessin animé interactif, voilà de tout ce qui est d'étonnant à tout cela quand on se penche un tantinet sur le passé de Jerr O'Carroll, le graphiste et le programmeur de Lilil Divil. Jerr a travaillé avec Don Bluth (réalisateur du film *Le Secret de Nihm*) en irlandais sur des dessins animés tels que *The Land before Time*, *All Dogs go to Heaven*. Il a également travaillé en tant que dessinateur pour la série télévisée des *Tortues Ninja* (le dessin animé).



Utilisez vos armes et vos sorts magiques (Amiga).

Le scénario de Lilil Divil vous place dans une situation on ne peut plus inconfortable. Au début, Divil était un gentil petit ange qui vivait au paradis, cela va de soi. Pour des raisons obscures et peu avouables, Divil et six autres de ses compagnons sont jetés en enfer. Toutefois, Dieu revient partiellement sur sa décision et



Face à vos concurrents.

confronté soit à d'autres monstres (certains sont gigantesques) soit à d'inextricables puzzles. Afin de faire face aux monstres et autres obstacles divers, Divil dispose d'objets magiques ou non, qu'il peut récupérer sur son parcours. Mais tout cela n'est rien par rapport au danger permanent au



De superbes graphismes.

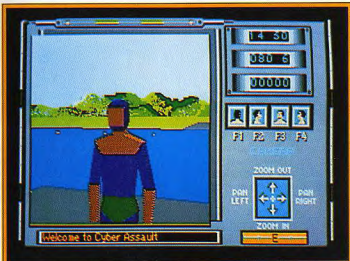
quel est soumis Divil. En effet, une entité vit dans ces labyrinthes, c'est le maître de ces lieux qui entend bien le rester ! Cette entité vous poursuit en permanence, ce qui vous oblige à surveiller sa position par rapport à la vôtre. En cas de rencontre avec elle, vous devez la combattre (ce qui sera très dur). Lilil Divil ne sera, hélas, pas disponible avant plusieurs mois ! Pour l'instant, il n'est prévu que sur Amiga et sur CDTV. Affaire à suivre... Dany Boolauck

Cyber Assault

Trax est condamné à mort pour meurtre. Il a néanmoins, une chance de changer le cours de son destin grâce au Cyber Assault. Cette course contre la montre et contre la mort propose un parcours du combattant à faire palir un bét vert ! La première simulation de la locomotion humaine.

C'est un fait admis, les logiciels de simulation utilisant des graphismes vectoriels sont de plus en plus nombreux. Les raisons du succès des simulations sont évidentes. La puissance sans cesse croissante des ordinateurs et les progrès effectués dans le domaine de la 3D permettent aux programmeurs de créer des simulations de plus en plus réa-

lacion : celle d'un humanoïde évoluant dans un univers en 3D. Le scénario place l'action dans un monde futuriste. L'histoire commence mal (comme d'habitude) : vous êtes un homme accusé du meurtre de cinq Citicops (des policiers). Tuer un flic, c'est la prison à vie assurée, éliminer cinq flics c'est la condamnation à mort ! Mais il vous reste



La caméra tourne autour de Trax épluchant ses moindres gestes.



En pleine action (ST).



Suivez les flèches (ST).

listes et spectaculaires. Ajoutez à cela l'engouement du public pour ce genre de produit et cela en fait un créneau que tout bon éditeur se doit d'occuper. On ne compte plus les simulations aériennes, spatiales, navales, les courses de voitures, de motos et de tanks... Avec Cyber Assault, s'ouvre une nouvelle catégorie dans la simu-

lacion... une faible chance de vous en sortir légalement ! En effet, la justice de ce monde du futur met vous condamné à mort de participer à l'épreuve télévisée la plus populaire de la planète : le Cyber Assault. Les règles de ce sport (si l'on peut le qualifier ainsi) sont strictes. Une fois par an, chaque pays envoie au Cyber Assault le condamné à mort qu'il

considère comme le plus dangereux. Les participants doivent terminer, en un temps limité, de véritables parcours du combattant où des obstacles ont été soigneusement placés. Ces obstacles sont non seulement difficiles à surmonter mais ils sont également périlleux et les participants peuvent y laisser leur vie. Toutefois le jeu en vaut la chandelle pour les condamnés à mort car une réhabilitation totale fait office de récompense pour le gagnant.

personnage et l'univers dans lequel il évolue sont en graphismes vectoriels. Avec plus de soixante-dix faces pour le représenter et une animation de 15 images/seconde, Trax est un des humanoïdes les plus complexes que l'on ait vu sur micro ! Il peut marcher, joggier, courir, sauter et tirer avec une arme, le tout dans des attitudes très réalistes. Dès que le jeu démarre, vous devez suivre le parcours qui est indiqué par des panneaux. Le moindre



Le premier obstacle (ST).



L'eau vous ralentit (ST).

A l'écran, le joueur peut voir Trax, le personnage qu'il dirige, sous les différents angles des caméras de télévision qui suivent l'événement. En fait, il est possible de contrôler la caméra et de faire un tour complet (360°) de Trax avec, en plus, une fonction zoom. Le point de vision avec Trax vu de dos est préférable. Le



Notes les zones d'ombre.



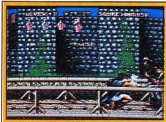
Les mouvements de Trax sont très réalistes.

Sword of Sodan

sur Megadrive

Les conversions Electronic Arts sur la Sega Megadrive continuent avec *Sword of Sodan*. Vous allez pouvoir passer au fil de l'épée tous les vilains de ce jeu d'action/aventure. Les sprites sont toujours aussi gigantesques, la jouabilité, elle, reste toujours aussi superflue.

Après avoir réalisé des conversions Megadrive de ses grands succès sur micro (*Populous*, *Budokan* et *John Madden Football*), Electronic Arts s'est procuré les droits de deux programmes de Discovery : *Battle Squadron* et *Sword of Sodan*, afin de les adapter sur cette



La sens de l'esquive.

console. Lors de sa sortie sur Amiga, *Sword of Sodan* avait fait l'objet d'une controverse à la rédaction de Tilt. Certains s'extasiaient devant la beauté de ses graphismes, tandis que d'autres jugeaient que ce programme n'offrait guère d'intérêt de jeu. Quoi qu'il en soit, *Sword of Sodan* reçut un très bon accueil de



Visez les jambes !



Quelques scènes sont délicieusement gore (Megadrive) !

them-up vous propose un enchaînement incessant de combats contre des adversaires de toutes sortes : des zombies dans un cimetière, des monstres dans la forêt ou encore le sorcier qui vous attend dans le château. Cette conversion présente des améliorations importantes : l'image passe en plein écran et, surtout, la version Megadrive bénéficie de la disparition des fréquents changements de disquettes qui entrecoupaient



Méfiez-vous ! Le danger vient également de l'arrière !

l'action d'interminables temps morts. En revanche, on pourra regretter que l'animation n'ait pas été améliorée par rapport à la version Amiga : les personnages avancent de manière si saccadée que l'on a l'impression qu'ils sont atteints de la maladie de Parkinson. A l'instar de la version précédente, la bande sonore

se limite à quelques cris gutturaux qui accompagnent les coups et sont loin d'être convaincants. Mais on retrouve également les sprites de très grande taille qui avaient contribué pour beaucoup au succès de ce programme. Cette nouvelle version reprend la plupart des éléments de la précédente, à quelques variantes près. Les différentes séquences sont nettement plus longues que celles de la version originale et le niveau de difficulté est bien plus



Vos erreurs donnent le temps à l'ennemi de s'organiser.



Le geste qui sauve !

découvrir les versions Megadrive d'un certain nombre de programmes micro, il est possible de se faire une opinion à ce sujet. On pouvait penser qu'il serait évident de garder uniquement le principe du jeu et de réécrire totalement le programme, en tenant compte des capacités propres à cette machine (cela en ce qui concerne les jeux d'action bien sûr, car il n'y aurait aucun intérêt à modifier un programme aussi riche que *Populous* par exemple). Mais, au contraire, la politique des différents éditeurs semble plutôt être de modifier le jeu le moins possible. Dommage !

Alain Huyghues-Lacour

Turrican II

Version ST

Pas de surprise pour la suite de *Turrican*, le Tilt d'or 90 : il est aussi prenant que ce dernier. Cinq mondes grouillants de monstres attendent votre robot et son impressionnante panoplie d'armes.

Pas de doute, vous replongerez avidement dans l'hécatombe d'aliens à laquelle vous conviez, sur ST, ce jeu d'action signé Rainbow Arts.



La chasse commence !

Après le succès remporté par le superbe *Turrican*, Tilt d'or 90 du meilleur jeu d'action, il n'est pas surprenant que Rainbow Arts ait songé à donner une suite à ce programme. Ce qui est plus étonnant, c'est que la version ST soit réalisée en même temps que celle de l'Amiga. En effet, cet éditeur allemand privilégie généralement l'Amiga, beaucoup plus répandu dans ce pays, et bon nombre de ses grands succès (comme *Demaris*, *X-Out* ou *Z-Out*) n'ont jamais été adaptés sur ST. Les possesseurs de cette machine seront gâtés cette fois-ci et ils ne risquent guère d'être déçus par ce programme soigné. Le



Dans les cavernes.

Cette fois, *Turrican* débarque sur une planète peuplée de créatures mécaniques très agressives. Il ressemble à ce que l'on trouve surtout sur les consoles et s'inspire plus particulièrement du célèbre *Metroid* de la console Nintendo.

Cette fois, *Turrican* débarque sur une planète peuplée de créatures mécaniques très agressives. Vous prenez juste le temps de sauter à un certain endroit, afin de récolter quelques armes supplémentaires, et votre longue exploration commence. Déjà, les premiers attaquants arrivent sur vous et vous vous en débarrassez d'une rafale bien ajustée. Mais, très rapidement, vous faites connaissance avec une des armes les plus redoutables dont disposent

NOBODY IS PERFECT..



... CORRECTEUR PENTEX.

Pentel

PERSONNE N'EST PARFAIT.

AVANT PREMIERE

TILT JOURNAL

vos adversaires : il s'agit de bombes qui tombent parfois du ciel et qui explosent à votre passage. Ce n'est que le début, car toutes sortes de créatures vont essayer d'avoir votre peau et elles créent tout de suite une forte tension. Cette nouvelle version présente une action encore plus soutenue

que la précédente et il vous faudra des nerfs d'acier pour tenir le coup. Turrigan saute toujours beaucoup tout au long de cette aventure et, si la précision est utile, la rapidité est essentielle car vos ennemis continuent de vous harceler pendant ce temps. Vous devez également trouver votre chemin dans des sombres



La récupération de diers bonus enrichit votre arsenal.



La vitesse est votre alliée.



Les vagues de monstres ne vous laissent aucun répit (ST).



L'animation est un des grands points forts de Turrigan II.



cavernes qui sont de véritables labyrinthes. À l'instar du programme précédent, c'est à une très longue exploration que *Turrigan II* vous convie. Cet univers particulièrement vaste se compose de cinq mondes, et chacun d'eux est dirigé en de très nombreux secteurs. En plus des nombreuses créatures de petite taille qui s'attachent sur vous, il faut également affronter d'énormes monstres mécaniques particulièrement redoutables.

de programmes de cette qualité, ou de celle de *Z-Out*, il est probable que beaucoup moins d'amateurs de jeux d'action seraient tentés d'abandonner leurs micros au profit des consoles. *Turrigan II* devrait être disponible en février sur ST, Amiga et CPC. Nous vous rappelons que la version peut présenter des changements par rapport à la préversion qui fait l'objet de cette avant-première.

Alain Huygheux-Lacour

NOUVEAU! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER!



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

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

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Reflexion etc... L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

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

4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile : *Burnin' Rubber* - sur cartouche.

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

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990^FTTC*
COMPLÉT

AMSTRAD

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

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

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

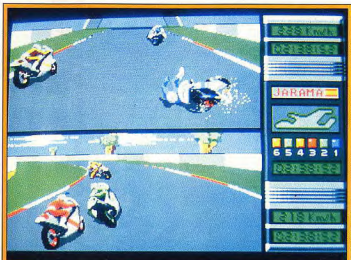
Adresse : _____ Tél : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 75 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

Microids reprend la compétition

Microids reprend un de ses vieux succès et le remet au goût du jour. Contrairement à son prédécesseur, *Grand Prix 500 II* retient uniquement l'aspect jeu d'action. Choix d'écuries, sélection des motos sur lesquelles vous désirez courir, participation au championnat, tout y est. Jouable à deux simultanément, ce logiciel devrait accrocher les amateurs. Vous pourrez donc faire crisser vos pneus sur le bitume des circuits de Microids !



Une course de motos pour deux joueurs (Atari ST).

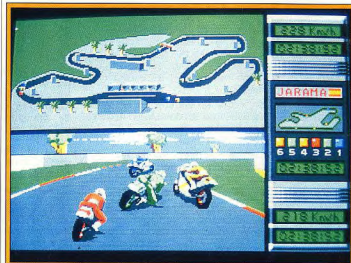
Il y a plus de trois ans, alors que le ST faisait tout juste son apparition, Microids avait publié une excellente course de motos sur cette machine, qui remporta un certain succès. La grande innovation de *Grand Prix 500 II* ce venait du fait qu'il s'agissait de la première course de motos pour deux joueurs. L'écran étant partagé en deux dans le sens de la



Deux circuits pour un championnat.

à 45 degrés, ou encore suivi de la progression de n'importe lequel de vos concurrents. Cette idée originale est vraiment très intéressante.

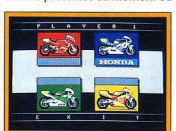
Si le programme précédent se situait à mi-chemin entre arcade et simulation, *Grand Prix 500 II* se range délibérément dans le créneau de l'arcade, avec des courses rapides et les commandes les plus simples possibles (par l'intermédiaire du joystick ou du clavier exclusivement). Dans le cas où vous utilisez le joystick, vous poussez le manche vers l'avant pour accélérer et vous pressez le bouton afin d'actionner le turbo. Pour l'instant, seules des vitesses automatiques sont envisagées, mais il n'est pas exclu qu'une option vitesses manuelles soit rajoutée par la suite. En revanche, ce programme reprend avec une précision scrupuleuse les tracés authentiques des douze circuits sur lesquels vous concourez. Vous avez le choix entre quatre écuries différentes, qui présentent des motos aux caractéristiques différentes. Certains disposent d'une vitesse de pointe beaucoup plus élevée, tandis que d'autres accélèrent plus rapidement.



La fenêtre supérieure est multivoisage (ST).

Que vous jouiez seul ou à deux, vous pouvez faire une course simple sur le circuit de votre choix, ou participer au championnat qui se déroule sur les douze circuits.

Dans le deuxième cas, vous avez bien sûr la possibilité de sauvegarder votre position. De plus, les scores réalisés pourront également être sauvegardés, ce qui est particulièrement appréciable dans un programme de course de motos.



Choisissez entre quatre écuries.

nous écrivons ces lignes, mais l'idée est accrochée. *Grand Prix 500 II* est un programme très prometteur, souhaitez qu'il puisse être au cours de motos ce que *Lotus Esprit* est aux courses automobiles. Ce logiciel devrait être disponible fin février.

Alain Hugué-Lacour



FLAMES OF FREEDOM

Les flammes brillent de tous leurs éclats – Une nouvelle ère est en train de naître

Midwinter II. Flames of Freedom sera disponible au cours du printemps 1991 pour Atari ST, Commodore Amiga et IBM PC



LES MAITRES EN L'ART DE LA STRATÉGIE



Nihon no Tilt

Banana San débouque inlassablement le moindre renseignement concernant les cartouches de jeux sur consoles japonaises. Notre incolable samourai du jeu vous informera régulièrement des dernières nouveautés sur NEC, Super Famicom, Game Gear, Neo Geo et Megadrive. A voir le nombre de titres présentés, il y a de quoi s'en donner à cœur joie !

Konichi wa ! Tout d'abord, quelques précisions au sujet de cette rubrique. *Nihon no Tilt* n'est pas une page de tests mais a pour but de vous donner quelques informations sur les jeux sur consoles qui vont sortir. La plupart d'entre eux seront testés dès leur disponibilité effective. Les dates données correspondent à la sortie japonaise. Dans cette rubrique, j'utiliserai les abréviations suivantes :

- Mo pour megaécart et Mb pour mégabite. Les Japonais utilisent

plutôt le terme mégabite, alors que nous préférons les mégaoctets. Mais il s'agit de diviser par 8 un nombre de Mb pour obtenir à peu près le même équivalent en Mo. - MD pour la console de Sega Megadrive. SGX pour la console de NEC SuperGrafx et PC Eng pour la NEC PC Engine.

PC ENGINE
1943 (4 Mb) est une licence de CapCom, récupérée par Naxat Soft. Vous pilotez ici un vieux coucou de la Première Guerre

mondiale et, léger anachronisme, vous affrontez l'aviation nipponne dans la Seconde Guerre. Certains sprites de l'adversaire sont impressionnants et une multitude de bonus vous permettent de doper un peu les capacités de votre appareil. Nec Avenue, devant le succès de son shoot-then-up **Down Load** a décidé de produire une suite sur CD-ROM. Votre moto volante a connu de petites améliorations esthétiques et bénéficie maintenant d'un aménagement plus puissant. Sur ce support également,

en survolant une planète (ou fin au sein du QG de l'ennemi (5ix niveaux). Deux particularités coexistent : les décors sont très beaux et les traditionnels gardiens de fin de niveau ont la possibilité d'aller chercher en renfort leur compagnon du niveau supérieur si vous leur donnez trop de fil à retordre. Les simulations de sport ont toujours inspiré les créateurs de jeux sur la PC Eng. Le dernier en date s'appelle **Final Match Tennis** de Human Soft (2 Mb). Très complet, il permet d'affronter



▲ **Big Run**, la première course de voitures sur Super Famicom.

▼ **PC Engine** : **Egzaido**, un jeu en deux parties.



Nec Avenue nous prépare une très belle version de **Dynasty War**. Le logiciel est en cours de confection et ne devrait pas sortir avant quelques mois. Nous redeviendrons bientôt sur celui-ci. Toujours sur CD-ROM, le mois de mars verra la sortie d'**Egzaido**. Ce jeu de rôle a été adapté d'une version micro pour PC-98 (un compatible PC japonais a peu amélioré). C'est très beau, complètement génial mais en japonais ! Heureusement, le jeu est divisé en deux parties distinctes : aventure à la *Ultima* et arcade. **Obaido** (2 Mo), de la société Sting, est un jeu d'arcade à scrolling vertical dans la pure tradition de *Gurndod*. On y retrouve les ingrédients habituels : bonus multiples, parcours qui commence

des adversaires en solitaire ou en équipe sur différents types de courts (gazon, quick ou terre battue). Il est également possible de s'entraîner contre un robot lanceur de balles, de participer à un match ou bien encore à un tournoi international. Pour les amateurs de jeux de stratégie, Item propose **Ile de Meigu Special** (4 Mb). Incarnant Meigu, petit personnage aux oreilles frileuses, vous devrez franchir les 110 salles en luttant contre les sales bestioles qui les peuplent et en manœuvrant certains objets, pour parvenir jusqu'à l'ultime objet de vos efforts : le sac de rêves. Tous ces efforts sortent au Japon au cours du premier trimestre 1991.

MEGADRIVE

Geigu Land de Sega vous emmène à travers plusieurs époques et dans plusieurs contrées. Dans chaque monde, il vous faudra découvrir la sortie qui vous permettra de passer dans un lieu différent. L'originalité de ce jeu qui sortira en janvier vient de vos adversaires : ceux-ci sont très nombreux, de petite taille et se déplacent en formation d'apparence très militaire. L'écran grouille littéralement de ces petits bonhommes qui avancent deux par deux ou quatre par quatre.

Wrestle Ball (4 Mb) est fortement inspiré du jeu équivalent des Bitmap Brothers. Là encore, il s'agit d'un sport futuriste dans lequel deux équipes s'affrontent. Tous les moyens sont bons pour s'emparer de la balle. Vous pouvez choisir l'art martial pratiqué par les membres de votre équipe (de la lutte en passant par le karaté, la boxe, le sambo ou encore la capoeira brésilienne). Sortie prévue en février.

Midnight Resistance (8 Mb) ravira les fans du jeu d'arcade à partir du mois d'avril. **Alisia Dragon** (8 Mb) est un jeu d'arcade d'heroic fantasy.

SUPERGRAFX

Le prochain jeu qui sortira en février pour la SGX devrait s'appeler **Oldness** (8 Mo). Il s'agit de la deuxième cartouche créée par Hudson Soft, concepteur de la plupart des circuits spécialisés de la PC Eng, et de la SGX. C'est un shoot-then-up classique, proche

日本のチルト

* *Nihon no Tilt (Tilt du Japon).*

de **Thunder Force III**. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau de combat ; votre mission débute à la surface d'une planète, puis vous entraînera dans des complexes de mieux en mieux défendus.

Quelques renseignements concernant **Strider**, le dragon volant. Cette adaptation qui avait été annoncée depuis un petit moment et qui devait sortir en même temps que la version MD, a été retardée. En effet, elle a été re-



▲ **PC Engine** : **Obaido** l'air au-dessus d'un génial jeu *Gurndod*.

▲ **SuperGrafx** : **Oldness**, votre vaisseau affronte le traditionnel monstre de fin de niveau.

▼ **Megadrive** : **Meigu Land**, la sortie n'est pas loin mais elle est bien gardée.

▼ **SuperGrafx** : **Strider**, la plus belle version de ce succès d'arcade.



manière pour laisser place à une version **PC Eng/SGX**. Les photos d'écran laissent présager une version un peu plus belle que celle de la MD. Enfin, NEC aura l'intention de s'occuper réellement de la SGX quand la **SuperFamicom** deviendra un concurrent de poids pour la PC Eng. En effet, jusqu'à présent cette dernière continuait à se vendre très bien, mais le marché est en train de se déplacer vers les consoles 16 bits. Deux autres nouveaux jeux sont en cours de réalisation sur la SGX : **Forgotten Worlds** et **Galaxie Force II**.

GAME GEAR

Head Buster de Masayuki est un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un robot de combat. **Devilish** de la société Gamit est un jeu de réflexion/stratégie, de même que **Jangshon** de MicroNet. **Super Golf** est traité de façon humoristique et s'approche plus du jeu d'arcade que de la simulation sportive. Sorties en février.

NEO GEO

Les trois prochains jeux annoncés sont **Blue's Journey** (jeu de plateaux à la **Super Mario Bros**), **Cyber Lip** (dans une colonie de espace où les androïdes sont devenus fous, vous devrez trouver un chemin jusqu'à l'ordinateur central) et enfin **King of the Monsters** (catch).

SUPER FAMILIUM

Eria 98 (8 Mo), adaptation du célèbre **UN-Squadron** de CapCom, est en cours de développement. Aux commandes d'un jet F4 Tomcat, F20, F200, A10 Tank Killer, VF-22 ou encore F18 Crusader, vous devez effectuer un raid en profondeur au sein des lignes ennemies. Les décors sont magnifiques.

Enfin, certains bruits de couloir prétendent que Bandai, distributeur exclusif de la console Nintendo, perdrait d'ici quelques mois cette exclusivité, son contrat prenant fin. Il est également possible que ce contrat de distribution exclusif soit reconduit. En tout cas, il faut s'attendre à des changements à Bandai, qui pensait se contenter de distribuer la **Super Famicom** en France dans un an et demi seulement, va devoir revoir sa stratégie. *Sayanara!*

Banana San



MICROMANIA

TOP 15

Tous ordinateurs

N° de classement	TITRE	Mois D'entrée
1	GOLDEN AXE Virgin (ST, Amiga, Amstrad)	4
2	LOTUS TURBO ESPRIT Commodore (ST, Amiga, Amstrad)	5
3	CELECA GT RALLY Gremlin (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
4	NARC Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	9
5	NARY SEALS Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
6	KOBIKOP 2 Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	1
7	SECRET AGENT Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
8	TOTAL RECALL Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	2
9	PANG Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	15
10	STRIDER 2 US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	2
11	SHADOW OF THE BEAST 13th Moon (ST, Amiga, Amstrad)	1
12	TEAM SUZUKI Force 1 (ST, Amiga, Amstrad)	14
13	LINE OF FIRE US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	3
14	SCI (Chasse HQ 2) US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	6
15	ESHWAT US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	7

TOP 5 DES COMPILATIONS

1	LES STARS DE HOLLYWOOD Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
2	LES CHERIERS NINJA Virgin (Amstrad, ST, Amiga)
3	LE MONDE DES MERVEILLES Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
4	LES CHEVALIERS Commodore (Amstrad, ST, Amiga)
5	SEGA ARCADE TURBO US Gold (Amstrad, ST, Amiga)

Vente par correspondance
92.94.36.00
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS

NOUVEAU
MICROMANIA VELY 2
Tél. 34.65.32.91

MICROMANIA LA DEFENSE

RER La Défense
Tél. 47.73.53.23

MICROMANIA LES HALLES

Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Métro Georges V - RER Etoile
Tél. 42.56.04.12

Gremlin en pleine mutation !

Après de longs mois « sabbatiques », Gremlin revient sur le devant de la scène par la grande porte. Cet éditeur renoue avec le succès. La série des hits risque d'être longue à en juger par la qualité des programmes à venir.

les bureaux administratifs de Gremlin étaient basés à Birmingham tandis que ceux des créatifs étaient à Sheffield. De cette manière, je pense pouvoir détecter assez tôt tout signe avant-coureur de malaise dans l'équipe et y

comporte le jeu vous propose de déloger des vilains à travers une centaine d'écrans ! Oui, on retrouve l'éternel monstre géant à éliminer en fin de niveau. Les armes mises à votre disposition sont classi-

Un parcours assez difficile pour Gremlin (nommé à l'origine Gremlin Graphics) depuis sa création en 1984. Créée par Ian Stewart, cette société a compté parmi ses actionnaires Geoff Brown, le PDG d'US Gold, qui s'est retrouvé, au bout de quelques mois, majoritaire dans la société. Pendant les quatre années

qui ont suivi, les orientations données par G. Brown n'ont eu un succès mitigé. « Certaines années furent euphoriques, tandis que d'autres furent tout simplement décevantes, explique Ian Stewart. Et l'avoue, les désaccords entre Geoff Brown et moi-même concernent l'évolution de Gremlin ont été à l'origine du départ (à l'amiable) de celui-ci. Mais les déboires de Gremlin n'étaient pas seulement liés à ce problème mais également au départ de quelques-uns de nos meilleurs programmeurs.

« C'est toujours le même scénario, poursuit-il, vous formez des collaborateurs, ils restent pendant un an ou deux, le temps d'apprendre toutes les ficelles du métier. Puis, ils démissionnent et vont créer leur propre société. Tout cela est tout à fait normal. Qui ne voudrait voler de ses propres ailes ? Naturellement, personne n'est à l'abri de ce genre de choses. Maintenant, j'essaie d'avoir un contact plus étroit avec mon équipe, ce qui n'était pas le cas avant puisque

parer avant de perdre de précieux collaborateurs. Pour résumer, disons que Gremlin part sur de nouvelles bases. Depuis quelques mois, Gremlin s'est doté d'une nouvelle équipe et avec un objectif prioritaire : redorer son image, tenue par la précédente politique commerciale. En d'autres termes, ne sortir que des produits de grande qualité et ne pas hésiter à mettre un produit au placard s'il ne satisfait pas nos exigences sur le plan qualitatif. » Il suffit de voir les derniers titres (*Lotus Turbo Esprit*, *Toyota Ralfe*, *Team Suzuki*), etc.) de Gremlin pour se rendre compte des progrès de la société. Les prochains semblent tout aussi prometteurs.

Prenons l'exemple de *Switchblade II* que nous vous présentons ici (voir également *Liti Devil*) : il s'annonce comme l'un des jeux d'action les plus prometteurs de l'année prochaine. Ce deuxième épisode ressemble beaucoup à son prédécesseur. Il s'agit d'un jeu d'action à la *Turrican* où vous dirigez des guerriers invincibles et armés jusqu'aux dents. Chacun des huit niveaux



Un laser dévastateur (Amiga).



Calculez bien vos sauts.



Les graphismes de *Switchblade II* sont remarquables sur Amiga.



L'animation de *Switchblade II* est un des points forts du jeu.



De l'action non-stop !



Une lance-flammes orientable, que s' lance-flammes, canon au laser, shuriken et missiles. Nous avons pu voir une version jouable sur Amiga. L'animation, les graphismes et la jouabilité sont de bonne facture. Tout cela nous laisse penser que *Switchblade II* ne décevra pas les amateurs du genre. Sortie prévue sur Atari ST et Amiga au début de l'année 1991. Danj Booklauck

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

A GRAPHIC ADVENTURE BY RON GILBERT

Il n'y avait pas de chance, pensais-je tout en glissant dans la gorge du Singe. Mes rêves de grog et de vaisseaux pirates seraient-ils réduits à néant ?

« Trois petites égrèuses et vous serez un Frank comme nous ! », me dirent-ils. Cela me paraît juste. Si seulement je pouvais saquer les mixtures que ces misérables pirates avalent à longueur de journée, tout serait plus simple !

Comment aurais-je pu imaginer que je rencontrerais une puissante et magnifique femme avec un prétendant jaloux et trop bête pour réaliser que cela fait longtemps qu'il est mort. Et pourquoi ramper à travers cet énorme singe en roche pour y trouver un fanlôme qui se déplace à 3 centimètres au-dessus du sol et brûle sa barbe tous les matins ?

Extrait de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les Années de l'Île du Singe"

LUCASFILM
GAMES

30 15 001

UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-S/BOIS
FRANCE
Tél. (1-61) 48 57 65 52
Fax (1-61) 48 57 07 41

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

AMSTRAD 464/6128

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER
 CELICA G4 RALLY 109/149F
 CHIPS CHALLENGE 109/159F
 NARCIS 109/159F
 SUPER MONACO GP 109/159F
 TOTAL RECALL 109/159F
 TURRICAN 2 109/159F
 ULTIMATE GOLF 149/179F

AUTRES NOUVEAUTES
 APPRENTICE 99/149F
 ADDIDAS C CHIP SOCCER 129/179F
 DISC 149/199F
 F1 ET COMBAT PILOT 149/199F
 JUDGE DREDD 99/149F
 METAL MASTERS 149/199F
 NIGHTBREED (JEU DE ROLES) 109/159F
 NIGHTSHIFT OUT BOARD 149/199F
 PLAYER MANAGER 139/179F
 SLIDERS ND/199F
 SWAY ND/199F
 WETTRIS 149/199F

TOP 10 AMSTRAD
 SECRET AGENT 109/159F
 GOLDEN AVE 109/149F
 LOTUS TURBO ESPR. 109/149F
 PUZZNIK 109/159F
 SUPER CARS 109/149F
 STUDER 2 109/159F
 SHADOW OF THE BEAST 129/159F
 SHADOW WARRIORS 99/149F
 RICK DANGEROUS 2 99/149F
 NINJA TURTLES 109/159F

LA SECTE NOIRE
 LE MONDE DE MORT
 LINE OF FIRE
 MIDNIGHT RESISTANCE
 MUKOWE
 MYSTICAL
 NEW YORK WARRIORS
 NIGHT BREED (ACTION)
 NORTH AND SOUTH
 RICHARD RICK BOXING
 PIRATES
 PRINCE OF PERSIA
 SIDA
 SOW CITY
 SIM CITY
 SLOUCHYCH
 STUN STRIKE
 STUN RUNNER
 SUPER OFF ROAD RACER
 SUPER SOWER
 TIGER AND CATS
 TENNIS CP
 TENNIS CU
 TURRICAN
 UN SQUADRON

LA CONSOLE GX 4000

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



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

TOP GX4000
 Robocop 2 (Action) 295F
 Navy Seals (Action) 295F
 Tang (Action) 295F
 Batman (Action) 295F
 Operation Thunderbolt 295F
 Barbarian 2 (Combat) 295F
 Fire and Forget 2 295F
 Tennis Cup (Simulation) 295F
 Max (Reflexion) 295F
 No Exit (Action) 295F
 Switchblade (Plateforme) 295F

Autres Titres à venir
 SnowBrother 295F
 Chase HQ (Course Auto) 295F
 Picking (Reflexion) 295F
 Dick Tracy (Action) 295F
 Crazy World of Gompas 295F
 Wires (Kung Fu) 295F
 Crazy Cars II (Course auto) 295F
 Timin sur la Lune (Action) 295F
 Ice (Arcade) 295F
 Gopher 271 (Simul) Arcade) 295F

3615 MICROMANIA - Toutes les descriptions détaillées des jeux et une Gameboy à gagner chaque semaine !

ACCESOIRES MICRO-ORDINATEUR
 Manette US Gold 109F
 (plus une montre digitale GRATUITE)
 Monetteur NAVIGATOR 149F
 QUICKJOY TOPSTAR 295F
 QUICKJOY JUNIOR 99F
 QUICKJOY JUNIOR STICK 69F
 QUICKJOY 2 PILOT 79F
 QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99F
 QUICKJOY VI JET FIGHTER 149F
 QUICKJOY SUPERBOARD 199F
 QUICKJOY INFRA REDGE 399F

OFFRE SPECIALE ANNIVERSAIRE MICROMANIA

LES VANQUEURS 59/99F
 + Forgation World + Thunderblade
 + Tiger Road + Last Hunt + Sledobots

LES 100 % A P'OP 59/99F
 + Quiver Mail + Afterburner + 1 type
 + Titan + 1 Autocollant indien
 + 1 poster de Miss X

Barbarian + Barbarian 2 59/99F
 Basket Master 295F
 59/ND
 Ocean Dynamite 99/149F
 Le Monde à ruder 99/149F
 Last Hunt Ocean ND/99F
 The Chase ND/99F
 Heliquest ND/99F
 Ghost's n Ghosts ND/99F
 Cabal ND/99F

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F

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

N°1 Arkonad 2 (Arkanoid 2 (Course Brigue))	N°5 Platoon + Predator (Action)	N°17 Madchick 2 (Foot + Basket) (Foot-Basket)
N°2 Gauntlet 1 (Arkanoid 2 (Course auto))	N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°18 Wonderboy + Witzball (Arcade)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°11 Bubble Bobble + Flying Shark (Arcade)	N°19 Quarter + Rampage (Arcade)
N°4 Enduro Race + Super Hang On (Course auto)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)	N°20 Hyperports + Track'n Field (Sport)
N°5 Intern Karaté + Ye Ar Kung Fu (Karaté)	N°13 Renegade + Tengel Renegade (Combat de rue)	N°21 Thunderblade (Arcade) NOUVEAU
N°6 Grysor + Green Brest (Combat)	N°14 Top Gun + Slop Fight (Arcade)	N°22 Road Runner + Metrocross (Arcade) NOUVEAU
N°7 California Games + Winter Games (Sim. sport)	N°15 Rolling Thunder + RYgar (Arcade)	N°23 Nemesis + R-Type (Shoot'em up) NOUVEAU
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°16 Dole Thompson + Super Test (Sport)	N°24 Afterburner + Star Wars (Arcade Espace) NOUVEAU

LES GUERRIERS NINJA 149/199F
 + Shinobi
 + Double Dragon 2
 + Ninja Warriors

SEGA ARCADE TURBO 149/199F
 + Turbo Out Run
 + Crack down
 + Super wonderboy + Thunderblade

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199F
 + Stormlord + Super Scagliarini + Skate Crazy + Night Rider + Artura + Dark Fusion
 + Gary Lineker Hot Shot + Arcade Football
 + Technocop
 + Motor Massacre
 + Marauder + Hate

ONE, TWO ND/249F
 Fire and Forget 2
 + Crazy Cars 2
 + Barbarian 2 - One

LES JUSTICIERS N°2 149/199F
 + Ghostbusters 2
 + Cabal + Opz. Thunderbolt

LES CHEVALIERS 149/199F
 + Strider + Ghoul'n Ghost
 + Dynasty Wars
 + Black Tiger
 + Led Storm (Gratuit)

LA COLLECTION N°2 175/249F
 + Dragon Ninja
 + Ocean Beach Valley
 + Wec le Mans + Bubble Bobble + Wanderer
 + Match Day 2 + Basket Master
 + Supersprint + Flying Shark + Rotagade

LE MONDE DES MERVEILLES 149/199F
 + New Zealand Story
 + Rainbow Island
 + Super Wonderboy
 + Bubble Bobble

Spécial Anniversaire !!!

Des milliers de jeux à des prix démentés sur Amstrad, ST, PC et Amiga dans les magasins !..

DES PRIX DEMENTES... DES PRIX DEMENTES...
 WING COMMANDER 31 et AMIGA 299F 199F
 GREAT COURSES 2 249F 179F
 MONKEY ISLAND 2 249F 179F

Le 14 février MICROMANIA ouvre un nouveau magasin au coeur du Centre Commercial VELIZY 2
 Plus de 6000 jeux sur Gameboy, Sega Megadrive, Lynx, Amstrad, Atari ST, PC, Amiga !!!

Cadeau Spécial ouverture:
 • Une montre jeux video GRATUITE pour tout achat de 250 F de logiciels à Velizy 2 sur Amstrad, ST, Amiga, PC
 • ou une pochette Gameboy pour 300 F d'achat sur Gameboy

(Offre valable jusqu'au 30 mars 91)

MICROMANIA VELIZY 2
 Centre Commercial Velizy 2
 Tél. 34 65 32 91 et 39 46 89 88



3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Venez tester la nouvelle console portable couleur GAMEGEAR



1490F plus 1 jeu gratuit au choix

TOP GAMEGEAR
 Super Monaco GP (Course Auto) 295F
 G Lrac (Afterburner 2) 295F
 Wonderboy (Plateforme) 295F
 Columns (Reflexion) 295F
 Warehouse Man (Arcade) 295F
 Dragon Crystal (Reflexion) 295F

Crackdown (Arcade) 395F
 Dynamite Duke (Arcade) 395F
 Poney (Labyrinthe) 295F
 Pro Baseball (Sim.) 295F
 Psycho Hero 295F
 Rainbow World (Plateforme) 295F
 Shogun (Arcade) 295F
 Sakoban (Reflexion) 395F
 US Mahjong 295F

MICROMANIA LA DEFENSE
 Centre Commercial des 4 Temps, Niveau 2
 Rotonde des Mirrors - RER La Défense
 Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
 Le plus grand magasin d'Europe spécialisée en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
 5 rue Prouette et 4, passage de la Réale, Niveau -2
 Métro et RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
 Galerie des Champs (Galerie Bosse)
 84, avenue des Champs Elysees
 RER Charles de Gaulle-Etoile
 Métro George V - Tél. 42 56 04 13

PRINTEMS HAUSSMANN
 614, boulevard Haussmann
 Espace Loisirs sous-sol
 75006 Paris
 Métro Haver Caumarlin
 Tél. 42 82 58 36

PRINTEMS NATION
 2125, cours de Vincennes
 4ème étage
 75006 Paris
 Métro et RER Nation
 Tél. 43 71 12 41

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 - 06560 VALBONNE

12	TITRES	PROX	NOM
Participation aux frais de port et d'emballage (attention 1 Console = 50 F)		+ 20 F	ADRESSE
Partiçez Cassette	DisK	Cartouche	Total à payer = F
Code postal		Tel	Code postal
Participation par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE		Date d'expiration - / - Signature	

Reglement : le jeu(s) ou le charge bonnaire(s) CCP ou mandataire(s) se préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24F pour frais de remboursement - N° de Member (licencié) ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464, AMSTRAD 6128, SEGA : PC 1512, ATARI-ST, AMIGA, NEC, LYNX, GAMEBOY, MEGADRIVE, GX 4000

COMMANDE PAR MINTEL 3615 MICROMANIA

SHADOW DANCER, STRIDER, THUNDERFORCE 3 ... Des méga Hits pour votre console !

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

- + 1 jeu Altered Beast
- + 1 manette de jeux

PRIX SPECIAL 1 790 F

VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur



DEMENT



TITRES A VENIR

- Bambal Benny 449F
- Bimini Run 449F
- Cursu 449F
- Dario 449F
- Gain Ground 369F
- Hellraiser 449F
- Joe Montana Football 449F
- Ka Ge Ki 449F
- Land Buster 449F
- Macross 449F
- Swordlord 449F
- Twin Hawk 369F
- Wonderboy 3 369F
- Wrestle War 449F

TOP 20 MEGADRIVE

- Shadow Dancer (Arcade) 449F
- Moonwalker (Arcade) 369F
- Strider (Arcade) 449F
- Thunderforce 3 (Arcade) 449F
- Mickey Mouse (Platforme) 399F
- Super Monaco GP (Course FI) 369F
- Revenge of Shinobi (Kung Fu) 369F
- E-Swat (Arcade) 369F
- Golden Axe (Arcade) 449F
- Baldok (Arts Martiaux) 449F
- Populous (Strategie) 449F
- Mystic Defender (Arcade) 369F
- Beast Battle (Arcade) 369F
- Ghost'n Goblins (Platforme) 449F
- World Cup Italia 90 (Foot) 299F
- Rambo 3 (Action) 299F
- Alex Kidd (Platforme) 299F
- Forgotten Worlds (Arcade) 369F
- Super Hang On (Sim. Moto) 369F
- Sword of Sodor (Arcade) 449F

La LYNX, la première console de jeux portable avec écran couleur



La console LYNX 1250 F

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

NOUVEAUTES	TOP LYNX
Shogun 275F	Zendro (Mercurio) 275F
Rampage 275F	Blue Lightning 275F
Rygar 275F	Chio Challenge 275F
Rock Busters 275F	Rock Busters (Arcade) 275F
Paperboy 275F	Guns of Icarodon 275F
Miss Pac Man 275F	Quantum (Arcade) 275F
Yamophy 275F	Time Warp 275F
Robo Sawch 275F	Kix (Reflexion) 275F

GENIAL!

Un nouveau magasin
MICROMANIA à VÉLIZY II



Venez tester * la nouvelle console portable

TURBO GT 2450 F
et profitez de la baisse de prix sur les logiciels NEC 299 F

Les Nouveautés

- Our Run 299F
- Saint Dragon 299F
- Bomber Man 299F
- Zipang 299F
- Devil Crush 299F
- Afterburner 2 299F
- Battam 299F
- Formation Soccer 299F
- Ninja Spirit 299F
- Opération Wolf F 1 Circus 299F
- Super Volleyball Klap 299F
- Flir Blastor 299F
- Devil Crush 299F
- W-Ring 299F
- Wonder Mondo 299F
- Robio Lepus Spécial 299F
- Wrestle War 299F
- Super Star Soldier 299F
- Die Hard 299F
- Pro Tennis Tour 299F
- Battle Ace 299F
- Puzznic 299F
- Blodia 299F

Les Hits

- Ninja Warrior 299F
- Chase HQ 299F
- Shinobi 299F
- New Zealand Story 299F
- Rastan Saga 299F
- Mister Hell 299F
- Vigilante 299F
- World Cup Tennis 299F
- Exp Explorer 299F
- Cyber Core 299F
- Zone Zone 299F
- Heavy Unit 299F
- Sam San 2 299F
- Ordyne 299F
- PC Kid 299F
- Psycho Chaser 299F
- Imag Fighter 299F
- Bloody Wolf 299F
- Download 299F
- Hyperlord Runner 299F
- Gainga 88 299F
- Rom Kom Stadium 299F

* Attention, stocks limités. ** Dans les Magasins MICROMANIA

La GAMEBOY une qualité de jeu incomparable !!

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

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F



Nouveautés à venir

- Beetle Juice (Arcade) 245F
- Chessmaster (Echecs) 245F
- Curtis Stranges Golf 245F
- Days of Thunder (Auto) 245F
- Dragon's Lair (Action) 245F
- Ghost'n Goblins (Arcade) 245F
- 1 Spirit (Auto) 245F
- Hunt for Red October (Arcade) 245F
- Jordan VS Bird (Basket) 245F
- Kid Niki (Action) 245F
- Ninja Boy (Art Martial) 245F
- Mechanoids (Arcade) 245F
- Mickey Mouse 2 (Plat.) 245F
- Monster Truck (T. T. 4X4) 245F
- R Type (Arcade) 245F
- Soccer Mania (Football) 245F
- Super Chinese Land (Plat) 245F
- Win Way (Course Brique) 245F
- Amazing Penguin (Arcade) 245F
- Alien Heavys (Platforme) 195F
- Baseball (Sim. Baseball) 195F
- Baseball Kids (Sim. Baseball) 175F
- Battle Ping Pong (Sim.) 245F
- Beach Volley (Sim. Volley) 245F
- Biodia (Reflexion) 195F
- Bowling (Sim. Bowling) 245F
- Bubble Gum (Platforme) 245F
- Bugs Bunny (Platforme) 195F
- Burai Fighter (Arcade) 195F
- Card Games (Jeux de Cartes) 195F
- Cosmo Tank (Arcade) 195F
- Deceitful (Reflexion) 195F
- De Mario (Nouveau Tetris) 245F
- Dragon Tale (Reflexion) 245F
- Duck Tales (Platforme) 245F

TOP 15 GAMEBOY

- Robocop (Arcade) 245F
- The Gremlins 2 (Arcade) 245F
- Chase HQ (Course Auto) 245F
- Contra (Style G. Beret) 245F
- Double Dragon (Arcade) 245F
- Teenage Mut. Turtle Ninja 245F
- Batman (Platforme) 245F
- Balloon Kid (Platforme) 245F
- Spiderman (Arcade) 245F
- Ghostbusters 2 (Arcade) 245F
- Yung Killer / Castle Vanio 245F
- Boulder Dash (Arcade) 245F
- Skate or Die (Skate) 245F
- Gargoyles Quest (Plat.) 245F
- F1 Race (Course Auto) 245F
- F1 Boy (Course Auto) 245F
- Final Fantasy (Aventure) 245F
- Pitfall (Ident. Plotting) 195F
- Fortress of Fear (Action) 245F
- Godzilla (Platforme) 195F
- Go Go Tank (Arcade) 195F
- Golf (Simul.golf) 195F
- Jack'n Chase (Type Pacman) 195F
- Kix (Reflexion) 245F
- Kuno Boy (Type Pacman) 245F
- Lock'n Chase (Type Pacman) 245F
- Master Kanata (Action) 245F
- Mexxonon Fight (Aventure) 245F
- Snake (Platforme) 195F
- Mr. Chin's Gourmet Paradise 245F
- Monocox (Minites) 195F
- Nemesis (Shoot'em up) 195F
- Nightstar Ken (Kung Fu) 245F
- Orthical (Reflexion) 195F
- Paperboy (Arcade) 245F
- Penguin Boy (Reflexion) 245F
- Penguin Land (Platforme) 195F

PROMOTION SPECIALE ANNIVERSAIRE 145 F

- After Burst (Action) 145F
- Aerik War (Platforme) 145F
- Cadillac (Reflexion) 145F
- Flappy (Reflexion) 145F
- Funny Field (Reflexion) 145F
- Palomades (Reflexion) 145F
- Penguin Boy (Arcade) 145F
- Penguin Wars (Arcade) 145F
- Pinball Party (Flipper) 145F
- Puzzle Road / Dead. Opus Wars (Platforme) 145F
- Zoids (Arcade) 145F
- Pipe Dream (Reflexion) 195F
- Pitman (Platforme) 195F
- Pocket Stadium 245F
- Popeye (Labyrinthe) 195F
- Super Rover (Reflexion) 245F
- Pro Wrestler (Simul. Catch) 245F
- Puzzle Boy/Kwik (Reflexion) 195F
- Puzzak (Reflexion) 245F
- Quillion (Reflexion) 195F
- Qu (Reflexion) 195F
- Quarth (Arcade/Reflexion) 195F
- Revenge of the Gator (Flipper) 245F
- Road Star (Auto) 245F
- Sailor Bobo (Kung fu) 245F
- Side Pocket (Billard) 245F
- Snooky (Arcade) 175F
- Soccer Boy (Sport/Football) 195F
- Sokoban / Boxole (Reflexion) 195F
- Solar Sinker (Shoot'em up) 175F
- Space Invaders (Shoot'em up) 195F
- Super Space Warrior (Tablou) 195F
- Super Marioland (Platforme) 195F
- Tamamori Story (Platforme) 195F
- Tennis (Sim. Tennis) 175F
- Volley Fire (Arcade) 195F
- World Bowling (Sim. Bowling) 195F

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

La sacoche MICROMANIA 199F
ou GRATUITE pour 400F d'achat



LES HITS SUR GAMEBOY



Le 2^{ème} catalogue MICROMANIA des jeux Gameboy est sorti !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

LIGHT BOY 275 F

Grandi l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAMEBOY 199 F

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

BOITIER NEXOFT 199 F

En matière plastique rigide, pour porter sur la bandoulière votre gameboy 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.



TUIE GAMEBOY 145 F

Etui de protection en caoutchouc.

SACOCHE DYNA 275 F

En tissu plastifié pour ranger votre Gameboy et 15 jeux.

Gameboy est une marque déposée de Nintendo

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

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

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

EPYX SPORTING GOLF 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR Epyx
110 mètres Haies, Jancet du marais, épau, la perche, barres asymétriques, botteligh, plongeon de haut vol, de vitesse.

PC GOLD HIT 2
+ E Motion+Indiana Jones Action
+ Moowalker+Heavy Metal

EDITION SPECIALE

INDY ADVENTURE + ZAC MAK CRACKHEN 299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 10 PC COMPATIBLES

OPERATION THUNDERBOLT 299F
MURDER 249F
NIGHTBRED (Avent.) 299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS... LA MENACE... 299F
ITALY 90 249F
INFESTATION 299F
FIRE AND FORGET 2 269F
MIDWINTER 249F
SILEN SERVICE 2 249F
STORMOVK 299F

COMPILATIONS

LES GUERRIERS NINJA 275F
+ Shinden + Dynast Warriors
+ Ninja Warriors

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

LES CHEVALIERS 249F
+ Strider + Dynast Warriors
+ Strider + Ghoul'n Ghosts

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

EPYX SPORTING GOLF 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR Epyx
110 mètres Haies, Jancet du marais, épau, la perche, barres asymétriques, botteligh, plongeon de haut vol, de vitesse.

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

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

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action + The Strider
+ Forgotten Worlds + Vigilante

EDITION N° 1 249F 179F
+ Silvers + Double Dragon
+ Xenon + Gemini Wing

WHEELS OF FIRE 299F 199F
+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard
Divin + Powerdirt

EDITION SPECIALE

INDY ADVENTURE + ZAC MAK CRACKHEN 299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 20 AMIGA

LOTUS TURBO ESPRIT 249F
SHADOW OF THE BEAST 2 349F
SECRET AGENT 249F
SHADOW WARRIORS 249F
GOLDEN AXE 249F
OPERATION STEALTH 299F
COMPACT DISC 249F
GOLD OF THE AZTECS 249F
PLOTING 249F
NIGHT BREED (ACTION) 249F
F20 RETALIATOR 249F
NIGHT PATROL 249F
LEGEND OF FAERGHAIL 249F
CADAVER 249F
NITRO 249F
MIDNIGHT RESISTANCE 249F
F19 STEALTH FIGHTER 249F
INDY 500 249F
M 1 TANK PLATOON 249F
VOODOO NIGHTMARE 249F

LOTUS TURBO ESPRIT 249F
SHADOW OF THE BEAST 2 349F
SECRET AGENT 249F
SHADOW WARRIORS 249F
GOLDEN AXE 249F
OPERATION STEALTH 299F
COMPACT DISC 249F
GOLD OF THE AZTECS 249F
PLOTING 249F
NIGHT BREED (ACTION) 249F
F20 RETALIATOR 249F
NIGHT PATROL 249F
LEGEND OF FAERGHAIL 249F
CADAVER 249F
NITRO 249F
MIDNIGHT RESISTANCE 249F
F19 STEALTH FIGHTER 249F
INDY 500 249F
M 1 TANK PLATOON 249F
VOODOO NIGHTMARE 249F

1 an de garantie sur tous les logiciels

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NINJA REMIX 51 et Amiga 249F-179F
WHEELS OF FIRE 51 et Amiga 299F-199F
EDITION N° 1 51 et Amiga 249F-179F

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

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !
BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92.94.36.00

NOUVEAUTES

A NE PAS MANQUER :

BATTLE COMMAND 249F
BILLY THE KID 249F
DELUXE GTA RALLY 249F
CRIME WAVE 249F
DICK TRACY 249F
EPIC 249F
LEGEND OF BOULDER 249F
LEMMINGS 249F
LINE OF FIRE 249F
MEAN STREETS 249F
MURDER 249F
NARC 249F
NINJA SEALS 249F
NIGHTBRED (ROLE) 249F
NIGHT BREED(AVENT.) 249F
OBITUS 249F
PANG 249F
POWERFOMER 249F
PUZZNIK 249F
ROBOCOP 2 249F
SO (CHASE HQ 2) 249F
STRIDER 2 249F
TEAM SUZUKI 249F
TOKI 249F
TOTAL RECALL 249F
VAXINE 249F

AUTRES NOUVEAUTES

Art de la Guerre 299F
Advanced Destroyer simul. 289F
ALCATRAZ 249F
ALPHA WAVES MENTAL 249F
AMAZING SPIDERMAN 249F
CRIME WAVE 249F
AQUAVENTURA 249F
ARMOURGEDDON 249F
BARBARIAN 2 (PSYGN) 249F
BATTLE STORM 249F
BETRAYAL 249F
BATTLESHIP 249F
CHAOS STRIKES BACK 249F
COUGAR FORCE 249F
CLUTPO 249F
EMPIRE(COCKTEL) 299F
FLIGHT OF INTRUDER 299F
GEISHA 249F
HARD DRIVIN' 2 249F
JUDGE DREDD 249F
KILLING GOLF 249F

ENSEMBLE DU CATALOGUE

688 ATTACK SUB 249F
ANVA BATTLE 249F
BATTLE OF BRITAIN 299F
BUDOKAN 249F
CAPTIVE 249F
CHUCK YEAGER 2.0 249F
DE LUXE PAINT 3(FR) 249F
EXPLORA 3 249F
FIRE AND FORGET 2 249F
IMPERIUM 249F
INTL SOCKER CHALL 249F
ITALY 90 (LES CHAMP) 249F
IVANHOE 249F
KICK OFF 2 249F
KILLING GAME SHOW 249F
MAGIC FLY 249F
MAULITI ISLAND 249F

ATARI ST/STE

LES CHEVALIERS 249F
STRIDER
+ GHOU'L'N GHOST
+ DYNAST WARRIORS
BLACK TIGER **NOUVEAU**

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

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Forgotten Worlds
+ Vigilante

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

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

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

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

EPYX SPORTING GOLF 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR Epyx
110 mètres Haies, Jancet du marais, épau, la perche, barres asymétriques, botteligh, plongeon de haut vol, de vitesse.

EDITION SPECIALE 299F
INDY ADVENTURE + ZAC MAK CRACKHEN
Texte à l'écran et manuel en français

NOUVEAUTES

A NE PAS MANQUER :

BATTLE COMMAND 249F
BETRAYAL 249F
BILLY THE KID 249F
DELUXE GTA RALLY 249F
CRIME WAVE 249F
DICK TRACY 249F
EPIC 249F
SWAT 249F
SUPER OFF ROAD RACER 249F
SUPREMACY 249F
SWAP 249F
TEEN AGE MUTANT TURT. 249F

AUTRES NOUVEAUTES

Art de la Guerre 299F
Advanced Destroyer simul. 289F
AMAZING SPIDERMAN 249F
APPRENTICE 249F
ARMOUR-GEDDON 249F
RAD LANS 249F
CARTHAGE 249F
COUGAR FORCE 249F
CLUTPO 249F
Disc 249F
FLIGHT OF INTRUDER 299F
GEISHA 249F
HARD DRIVIN' 2 249F
LEGEND OF THE DESERT 249F
JUDGE DREDD 249F
KILLING GAME SHOW 249F
LA BANDE A PISOU 249F
LE CRIME NE PAIE PAS 249F
LOST PATROL 249F
MASTER BLAZER 249F
MATRIX MARAUDERS 249F
MIG FULCRUM 249F
MONKEY ISLANDS 249F
MUDS 249F
MURDERS IN SPACE 249F
MYSTICAL 249F
NIGHTBRED (LE ROLE) 249F
NIGHTSHIFT 249F
NINJA TURTLES 249F
OBITUS 249F
OPERATION HARRIER 249F
SANT DRAGON 249F
SILVERCOP 249F

NOUVEAUTES (suite)

SPECIAL 2 249F
STUNRUNNER 249F
SUPER OFF ROAD RACER 249F
SWAP 249F
TENNIS 249F
UMS 2 249F
WOLF PACK 249F
ZOUT 249F

TOP 20 ATARI ST/STE

LOTUS TURBO ESPRIT 249F
SHADOW OF BEAST 249F
SECRET AGENT 199F
SHADOW WARRIORS 249F
GOLD OF THE AZTECS 249F
NIGHT BREED (AVENT.) 249F
NIGHT BREED ACTION 249F
PLOTING 249F
LEGEND OF FAERGHAIL 249F
TURNICAN 249F
VOODOO NIGHT MARE 249F
OPERATION STEALTH + LE COMPACT DISC 299F
F20 RETALIATOR 249F
NITRO 249F
CADAVER 249F
F19 STEALTH FIGHTER 249F
FIRE AND FORGET 2 269F
M 1 TANK PLATOON 249F
THE IMMORTAL 249F
BATTLE MASTER 249F

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

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

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action + The Strider
+ Forgotten Worlds + Vigilante

EDITION N° 1 249F 179F
+ Silvers + Double Dragon
+ Xenon + Gemini Wing

WHEELS OF FIRE 299F 199F
+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard
Divin + Powerdirt

LA CONSOLE 749 F

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

NOUVEAUTES

Aerial Assault 325F
Battle Squadron 325F
Double Hawk 285F
Gauntlet 325F
Impossible Mission II 325F
Indiana Jones (Action) 325F
Paperboy 325F
Space Master 325F
Grand Prix 325F
Ultima IV 325F

TOP 15 SEGA

Golden Axe 325F
Double Dragon 325F
Rastan Saga 295F
Alex Kidd 325F
Wonderboy M.L. 325F
Fire and Forget 2 325F
Assault City 325F
Battle Out 325F
Ghostbusters 295F
Imperial 325F
After Burner 325F
Shinobi 325F
Space Invader 325F
Tennis Ace 325F
Cloud Master 295F

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

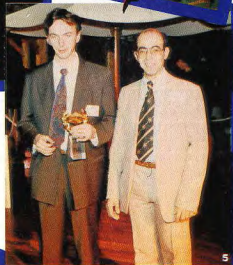
Les photos de la fête!



Acidine Bristow félicite Hervé Caen de Titus pour son Tilt d'Or (1). James Lotus de Storm et Dany Boolauk (2). Denis Frydman de Broderbund (3).



Marc Brégeault et Alain Chikhaoui de Freilass avec Jérôme Bonaldi de Canal+ et Olivier Hautefeuille (4). Emmanuel Denis de Minscape et Jacques Harboun (5).



Bruno Gouarier de Lanškhor (6).



Dany Boolauk avec Marc-Louis d'Océan France (7) et avec Marc-Louis d'Electronic Arts (8).



Marc-André Rampon et Judy Curtis d'Upgrade (9). Jérôme Bonaldi et Ian Staurari de Grenlin (10). Dany Boolauk et Peter Blotte de Mirosoft (11).



Jérôme Bonaldi, Manuelle Mauger, et Marielle Tramis de Coktel avec Jean-Michel Blatière (12).



Jérôme Bonaldi, Bruno Bonnel d'Infogramme, Bertrand Brocard de Hitch Production, Lesley et Peter D. Molyneux (Bullfrog) (15).



Le 4 décembre coïncidait avec l'anniversaire de Stéphane Lavoisard, rédacteur en chef de Génération 4. Nous ne passions que lui offre la collection complète de Tilt. Quelle affaire avec les 35 kg que pèsent nos entrées complètes ! (13)



Kristin Dodt de Reinboe Arts et Luc Boursier de Sega (14).



Jean-Yves Prima de Commodore Revue (16) et Marc-Louis d'Electronic Arts (17).

Tilt d'Or/Canal+

Ensemble c'est tout!

L'aspect monacal des écrans PC a suscité des vocations de décorateurs : les multiples « Dos-managers » et les interfaces graphiques du style GEM ou Windows en témoignent. Le dernier-né de ces cache-misère se nomme Ensemble, tout un programme. Il s'agit d'ailleurs d'un vrai programme, complexe à souhait, mais si simple à utiliser qu'on en oublie qu'on travaille sur un PC, c'est tout dire!

Comme il est triste l'écran noir du PC qu'on allume avec son message d'invité si poétique : « Ah... ou Cy-1 Cette aventure commençait fort bien tant que les PC restaient entre les mains des spécialistes. Mais le Macintosh est passé par là avec son système d'exploitation si simple que tout un chacun pouvait se mettre à l'in-

ter. Ici, ces interfaces ouvrent des ponts entre les différentes applications. A l'heure actuelle, GEM, de Digital, est le plus utilisé. Son lancement important sur les PC Amstrad et Atari, tombe lentement en désuétude. C'est Windows - développé par le géant Microsoft - qui emporte unanimesment, malgré une lourdeur

moire vive doit être au minimum de 512 Ko, ce qui, de nos jours, n'est pas excessif. Il faut absolument un disque dur : Ensemble fonctionne sur le principe de la mémoire virtuelle. Il va constamment lire et écrire sur le disque dur au fur et à mesure des besoins et a besoin d'un espace vital de 3 Mo.

Deuxième condition : la souris. Il n'y a pas de commandes clavier du type de celles que l'on connaît avec GEM - la touche Home remplaçant le double clic par exemple. Notez que si un nombre considérable de souris sont reconnues par le logiciel, la souris au clavier du PC 1512 Amstrad n'en fait pas partie.

Une fois installé, Ensemble propose trois menus principaux. Le plus simple, celui des applications - adresse de façon spécifique aux débutants - ceux qui n'ont pas encore intégré les notions de chargement et de sauvegarde. Disons qu'il s'agit d'un petit module pour se mettre en appétit. Il comporte un agenda, un gestionnaire d'adresses, un carnet de notes, une calculatrice, un jeu de cartes en solitaire et un curieux programme qui permet de fabriquer des bandeaux sur une imprimante.

Le second menu, appelé professionnel, est de loin le plus complexe et le plus intéressant. Dans les faits, il s'agit d'un intégrateur graphique qui permet l'accès aux programmes que le menu des débutants, avec des ajouts d'importance : un traitement de texte (Geowrite), un logiciel de dessin (GeoDraw), un logiciel de communication par modem et un tableau de préférences, un peu à la manière de l'Amiga, qui gère un peu tout de la gestion de l'écran l'installation de l'imprimante. Le traitement de texte, à lui seul, vaut le déplacement. Wysiwyg, comme il se doit, il est à la fois simple et d'une rapidité à toute épreuve. Le plus impressionnant est le nombre des polices de ca-

ractères fourni en standard (neuf fonds d'origine). Plus fort encore, la taille des lettres est modifiable, à volonté, point par point, jusqu'au gabarit respectable d'une seule lettre par page! Cela est rendu possible par une gestion vectorielle des caractères. Le revers de la médaille est que, l'impression se faisant automatiquement en mode graphique, il ne faut pas être pressé pour visualiser le résultat sur papier. Mais, même lente, l'impression pourra se faire sans problème sur votre imprimante : Ensemble en reconnaît près de trois cents. Geowrite peut aussi importer des textes vus de l'extérieur, pour peu qu'ils soient sauvegardés en mode ASCII. On l'a essayé, même avec des fichiers provenant d'un ST, ça marche.

Le logiciel de dessin, GeoDraw, ne fonctionne qu'en mode vectoriel. Lignes, figures, remplissages, rotations, agrandissements et réductions, rien ne lui fait peur. Mais pas moyen de dessiner en Bitmap (point par point) et absence de règle mais aussi de grille. Cela limite les possibilités de dessin. Heureusement, il est possible d'importer des dessins aux formats PCX et TIF, formats qui peuvent être



Un module réservé aux Etats-Unis.



L'agenda d'Ensemble.

créés à partir de logiciels aussi courants que PC Paintbrush et Deluxe Paint.

L'aspect le plus avantageux de ce menu professionnel est le passage d'une application à l'autre. Ensemble se comporte en effet comme un *switcher*. Exemple : vous travaillez en temps réel sur le traitement de texte et sur le logiciel de dessin. Vous pouvez passer de l'un à l'autre comme si de rien n'était et travailler selon le principe du couper-coller cher à ce bon vieux Mac. On découpe un morceau de dessin dans GeoDraw, y ajouter des dessins et fillets et, miracle !, on obtient, au seul prix de pas mal de patience, un mini

logiciel de mise en pages. Le principe reste valable pour les autres modules : agenda, gestion d'adresses et carnet de notes.

Tous ces programmes fonctionnent à la souris avec des menus déroulants, rien de plus normal. Ce qui l'est moins, c'est la facilité qu'ont ces menus, une fois ouverts, d'être déplacés puis posés à n'importe quel endroit de l'écran. Au premier abord, cela semble tenir du gadget. Mais c'est bien pratique lorsqu'on veut faire des essais de caractères ou de couleurs : plus besoin d'aller sans cesse ouvrir et fermer une suite de menus.

Le troisième menu, intitulé DOS, permet à tout moment de sortir pour aller au système d'exploitation traditionnel du PC, y effectuer des opérations, et revenir ensuite à Ensemble, à l'endroit où on l'avait quitté.

Il est à noter que certaines commandes typiquement Ms-Dos peuvent être exécutées directement à partir d'Ensemble au moyen d'un menu spécial toujours accessible. Le formatage des disquettes est un exemple saisissant : plus besoin de connaître la syntaxe exacte à employer, Ensemble vous demande simplement la taille de formatage que vous désirez (360 et 720 Ko, 2 et 4,4 Mo) et se charge de tout le reste.

Ensemble, au premier examen, est un logiciel performant et riche de promesses. Performant pas que ça, outre le confort apporté par l'intégration graphique, Ensemble est en quelque sorte un intégré comprenant des

Avec Ensemble, le logiciel PC se pare de couleurs, jongle avec les logiciels et devient presque Joyeux.



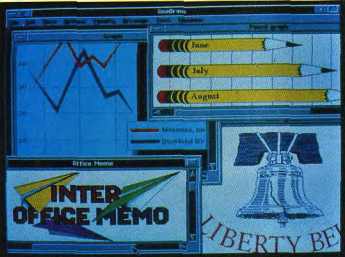
applications prêtes à l'emploi.

Riches de promesses parce que si Windows dispose de près de 300 logiciels, aucune application exotérique ne fonctionne sous Ensemble.

Selon The Disc Company, distributeur d'Ensemble en France, cela ne saurait durer. Des contacts poussés existent déjà avec des compagnies telles que Borland et Lotus. De plus, un kit de développement public devrait être disponible au milieu de cette année.

Le prix officiel d'Ensemble, qui sera disponible en version française la mi-février, n'est pas encore fixé. On pense généralement à un prix en boutique tournant autour de 1 500 F. Si l'on compare à Windows, ce n'est pas donné. Mais n'oublions pas que Windows ne fonctionne que sur un PC rapide.

Si l'on prend en compte les applications livrées, en particulier le traitement de texte, c'est donné. Une certitude, nous, à Tilt, on dit bravo ! Jean-Loup Renault

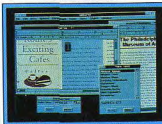


Ensemble agit un peu comme un intégré multitéle.

formatique les doigts dans le nez. Et, entre-temps, les PC sont devenus la machine à tout le monde. Il a bien fallu passer à tous ces utilisateurs néophytes qui n'avaient ni l'encre, ni le besoin d'apprendre toutes les complications du Ms-Dos, le système d'exploitation des PC. On inventa alors les « interfaces graphiques », type Windows ou GEM qui, avec une souris, faisaient rassembler l'écran du PC à celui d'un Mac. Il ne s'agit pas d'un nouveau système venant se substituer à Ms-Dos, mais d'un logiciel supplémentaire se superposant au Dos, comme une deuxième couche de peinture sur un mur. Outre la sécurité d'emploi (gestion à la souris, menus déroulants, copie et transfert des fichiers, etc.) et une meilleure efficacité (ce n'était pas très diffi-



Le menu de départ.



Le traitement de texte.



De nombreuses fenêtres.

Les prochains salons

Comme il est de tradition, les six premiers mois de l'année proposent un nombre important de salons et autres expositions. Nous vous proposons ici la liste de celles qu'il ne faut pas manquer !

C.E.S	SALON	DATES	LIEU	REMARQUES
	Imagina	du 10 au 13 janvier 1991 du 30 janvier au 1 ^{er} février 1991	Las Vegas (Etats-Unis) Monte-Carlo	La mière l'Américaine... On nous promet des surprises pour les dix ans d'Imagina
	Salon international du jouet	du 25 au 30 janvier 1991	Parc des expositions, Paris-Nord Villepinte	70 000 m ² , 700 exposants : c'est la 30 ^e de ce salon.
	PC Forum 1991	du 12 au 15 février 1991	Parc des expositions de la Porte de Versailles	Le salon français qui monte...
	CeBit 1991	du 13 au 20 mars 1991	Hanovre (Allemagne)	Le plus grand salon d'informatique au monde!
	Salon international de la maquette	du 30 mars au 7 avril 1991	Parc des expositions de la Porte de Versailles	Maquettes et ordonnances : à voir!
	European Computer Trade Show 1991	du 14 au 16 avril 1991	Business Design Centre, Londres (Grande-Bretagne)	L'ECTS, un salon des microloisirs pour les pros.

Videotronic: l'espace jeu

Récemment inauguré, l'espace de jeux Videotronic se propose de rénover le concept de salle d'arcade. En effet, l'intégration d'un magasin offrant à la vente des cartouches pour console permet de véritablement comparer jeu d'arcade et adaptation. Bref, le rêve !

Le 6 décembre une nouvelle salle d'arcade s'est ouverte à Grenoble dans le centre commercial Grand-Place. Mais, Videotronic n'est pas tout à fait comme les autres : Tout d'abord, c'est l'une des plus grandes salles de France : elle dispose d'une soixantaine de bornes d'arcade, y compris d'excellentes versions

assises de grands jeux comme Air Inferno ou Race Drivin'. Videotronic se remarque également par une décoration très soignée, qui change des salles habituelles éclairées au néon et c'est loin d'être un détail. Un espace de jeu se doit d'offrir une ambiance agréable, ce qui est souvent loin d'être le cas. Mais le



Videotronic : un espace de taille assez impressionnante.



Le magasin Shoot Again est posé tel une soucoupe volante.

plus important est que les créateurs de cette salle projettent de permettre aux mineurs de jouer, avec des jetons. Il n'est pas certain que cela puisse aboutir, les pouvoirs publics semblent penser que les salles d'arcade sont des lieux de perdite dont il faut préserver les très jeunes. On peut souhaiter que cet état de fait prenne fin car il n'y a aucune raison sérieuse de les empêcher de profiter des jeux d'arcade. Autre grande première : Videotronic accueille une boutique spécialisée dans les consoles et les jeux d'arcade. En effet, Shoot

Again Grenoble s'est installé dans une bulle située à l'intérieur de la salle. On y trouve des conversions sur console, ainsi que des machines qui permettront aux plus fortunés de disposer des succès d'arcade à domicile. Ce mélange des genres est très agréable ; quel amateur de jeu ne souhaiterait pas disposer d'une salle dans laquelle il serait possible d'essayer les derniers programmes d'arcade et d'acheter les nouveautés sur Megadrive ou PC Engine ? de l'Arcade pour tout le monde ! Alain Huyghues-Lacour

Macintosh: tout va très bien !

C'est courant janvier qu'Apple a mis officiellement en vente le Macintosh LC. Élément de la nouvelle gamme, ce nouveau modèle propose un Macintosh couleur pour environ 15 000 F ht, microprocesseur 68020, écran et disque dur compris pour plus d'informations, voir le Tilt Journal du n° 83. Inutile de préciser que le LC devrait permettre à Apple de renforcer un peu plus sa position face aux compatibles PC, Amiga 3000, Atari TT et autres. Tout va donc très bien ! Hé bien non, Apple se trouve confronté à de graves problèmes de production. Afin de préparer la venue de sa nouvelle gamme (constituée par les Classic, LC et II S), la firme de Cupertino a en effet augmenté de 40 % ses capacités

de production. Las, ce n'est pas encore suffisant. Le succès du Macintosh est tel qu'une véritable pénurie s'installe : d'après divers sources, les commandes dépassent les livraisons ! Le retour à une situation normale devrait intervenir au cours du premier trimestre de cette année. Nul doute en effet que des problèmes similaires se posent à propos du LC... Pour pallier cela, Apple étudie donc la possibilité de faire tourner son usine de Singapour 24 heures sur 24 et travaille d'arrache-pied à l'extension de son usine de Cork en Irlande. Cela suffira-t-il ? Les impatientes n'ont en tout cas cet espoir en attendant de recevoir leur machine en commande ! Mathieu Brisou

Compilations : l'avalanche !

Et voici les bonnes affaires du mois. Challengers (proposé par Ubi Soft) est composé de Protomix (Great Courts, CPC, Hit n° 70, Hit), Fighter Bomber (superbe simulateur de vol, n° 75, Hit), Stunt Car (course de stock-cars sur des montagnes russes ! Général, n° 70, Hit), Kick Off (la meilleure simulation de foot, n° 68, Hit), n'existe pas dans la version PC et Super Siki (très réussi, sauf sur PC où seule existe la version CGA, trop rapide sur 386). Tous

ces jeux sont très bons, voire excellents : à acheter les yeux fermés. Existe pour Atari ST, Amiga, CPC (disks et K7), C64, PC entre 150 et 300 F selon les machines. Finales nous est proposé par Elite et comporte : Paperboy (n° 71, Ghest), Ghost in the Shell (n° 79, Hit), Overlander (n° 77, RS) et Space Harrier (version comportant 20 niveaux, n° 65, Hit). Ces quatre classiques du jeu d'arcade sont disponibles pour Atari ST, Amii-



Les compilations Quatro.

ga et PC (qui comporte en plus Frank Bruno's Boxing), le tout pour environ 300 F. Soccer Mania (Addictive) inclut Foot Manager II, Foot Manager

World Cup Ed, Microprose Soccer et Gazza's Super Soccer. Quatre jeux sans grand intérêt, proposés sur ST, Amiga et CPC. Quatro, enfin, est une série de "packs" de quatre jeux pour Amstrad CPC. Au nombre d'une dizaine, ces compilations développent des thèmes variés (sport, action...) avec de petits programmes sans prétention. Chaque boîte contient une disquette et une page A4 décrivant chaque jeu. Chaque compilation de cette série est vendue à moins de 200 F.

Jean-Loup Jovanovic

Le compte est bon

Le Banquier est une gestion de budget personnel fonctionnant sur toute la gamme Atari ST, en monochrome ou en couleurs. Il est à même de gérer de multiples comptes. A la création de chacun, vous devez en saisir l'intitulé et le solde initial. Il faut ensuite enregistrer, dans le dictionnaire, les différents types d'opérations et leurs rubriques correspon-



Le Banquier (ST).

dantes. Toutefois le programme peut enregistrer même ces informations lors de l'entrée de nouvelles opérations. Le Banquier offre diverses facultés pour les opérations mensuelles qui seront réalisées automatiquement en fonction de la

date. La saisie des opérations est plutôt destinée aux émissions de chèques et de cartes bleues. Les intitulés d'opérations et de rubriques doivent être tapés au clavier alors qu'un choix à la souris parmi les possibilités existantes aurait été le bienvenu. Le pointage des opérations avec le relevé bancaire s'effectue très facilement mais on regrette l'absence de module de recherche avec filtres multiples.

Le Banquier offre en contrepartie un module d'analyse de votre solde, de la balance, et des dépenses mensuelles ou annuelles sous forme chiffrée ou graphique.

En conclusion, il s'agit d'un programme simple qui peut convenir à ceux qui effectuent surtout des opérations de débit sous forme de chèques ou en carte bleue. Mais il a l'avantage d'être complet et moins agréable d'emploi que d'autres logiciels de même type comme GestComptes, par exemple (disquette Numeric Art Technologie pour Atari ST). Jacques Harbont

Des astres !

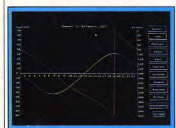
Astronomie est un superbe programme... d'astronomie, aussi intéressant que simple d'emploi (commandes souris doublées au clavier). Il fonctionne indifféremment sur moniteur monochrome

ou couleur. L'écran principal permet de régler le lieu d'observation, la date, l'heure, l'azimut et affiche en outre toute une série d'informations sur les planètes du système solaire : déclinaison,

hauteur, azimut, distance de la Terre et du Soleil, etc. Quatre autres options forment le corps du programme. Tout d'abord l'indispensable carte du ciel. Le calcul en est très rapide et il est possible de zoomer ou de scroller entre les différentes parties du ciel. L'écran affiche, à la demande, le tracé des constellations et un simple clic sur une étoile vous informera de son nom et de ses caractéristiques principales. On peut même observer la course des étoiles en sélectionnant l'intervalle de temps. Enfin, vous pouvez rechercher une étoile ou une planète au milieu du ciel, simplement en donnant son nom.

La seconde option permet de rechercher différents événements jusqu'à une date donnée : rapprochements avec des lunes, élongations maximales, éclipses de Soleil ou de Lune. Ces informations peuvent être sauvegardées et imprimées. La troisième partie est dédiée au système solaire. Vous de voir là encore du zoom, de la vi-

visualisation en continu avec tracé éventuel des trajectoires et réglage de l'inclinaison pour que les orbites soient bien visibles. La dernière partie calcule et affiche



Astronomie (ST).

le mouvement apparent (hauteur et azimut) des planètes du système solaire. Le manuel en français est clair et contient de nombreux éléments d'initiation à l'astronomie. S'il s'avère quasi indispensable à l'astronome amateur, Astronomie est également à même de séduire tous les curieux. Un fantastique logiciel qui va sans doute faire lever le nez à bien des gens (disquette Euro-pace, pour Atari ST ; prix : E).

Jacques Harbont

BADI NAGES

1990 : l'attente : Ton écran devenait monotone. Ton envie d'apprendre sommeilait. L'ennui s'installait dans ton micro et pourtant tu étais prêt à t'éclater pour gagner des lauriers et battre des records.

1991 : ADI débarque dans ton micro - un copain venu d'ailleurs va te guider, te motiver, te faire progresser dans les matières que tu choisis. Tu réussis ! ADI libère de nouveaux jeux et t'endos 2 ADI plantane et t'encourage... tu as du mal ? ADI est là pour t'aider.

ADI dit BONNE ANNEE

1991

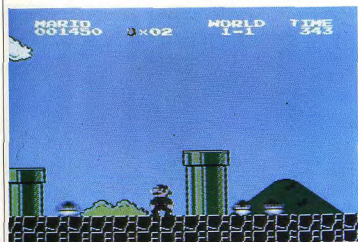
COKTEL VISION
91 rue Kléber, Bozonville
92366 MEUDON-LA-FORÊT

La ludothèque idéale de la NES

Lancée au Japon il y a déjà six ans et console de jeu actuellement la plus vendue à travers le monde, la **Nintendo Entertainment System** dispose d'un nombre impressionnant de jeux. A tel point qu'il arrive que l'on ne puisse se décider entre tel et tel programme. Notre docteur ex-console (A.H.-L.) fait le point et vous propose une sélection des cartouches à posséder à tout prix.

La console 8 bits de Nintendo est la plus vendue dans le monde et, en dépit de son ancienneté, sa place ne lui sera pas ravie de sitôt. C'est avant tout à la qualité de sa ludothèque que la Nintendo NES doit son formidable succès. On ne trouve en France qu'une très faible partie des programmes disponibles aux Etats-Unis et au Japon, mais le choix est quand même assez large.

riche que passionnant, qui fait suite à la Légende de Zelda. Rygar était un pur jeu d'arcade à l'origine, mais cette conversion introduit de nombreux éléments nouveaux qui enrichissent le jeu. Metroid est également un chef-d'œuvre dont on ne viendra pas à bout rapidement, mais cette fois c'est un système de codes qui vous permet de progresser dans le jeu. Castlevania (Tilt d'or 89)

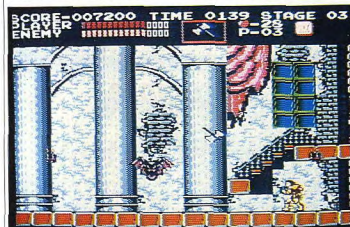


Super Mario Bros II (Nintendo) : le classique !

L'aventure/action est le point fort de la NES et aucune autre console ne peut rivaliser avec elle sur ce terrain. La force de ses programmes repose sur un parfait équilibre entre aventure et action, mais aussi sur un grand nombre d'astuces que l'on découvre progressivement. La Légende de Zelda est indiscutablement le chef-d'œuvre du genre et aucun possesseur de NES ne peut ignorer un tel classique. Cette quête vous tiendra en haleine durant des mois, d'autant plus qu'il est possible de sauvegarder sa position sur la cartouche. The Adventure of Link est un programme aussi

est une passionnante aventure qui se déroule dans le château du comte Dracula. La NES dispose également de jeux de plates-formes assez extraordinaires. Ils se caractérisent par une jouabilité parfaite, ainsi que par la présence de toutes sortes de bonus et de salles secrètes. Il convient de citer en premier Super Mario Bros I et II, qui sont ce qui se fait de mieux dans le genre. Ils ont inspiré de très nombreux clones, mais aucun de ces remakes n'est parvenu à les égaler. Kid Icarus est également un jeu d'une grande richesse, qui se rapproche de l'aventure/action.

Batman est un programme plus récent à l'action tout aussi prenante, et qui bénéficie d'une réalisation nettement plus soignée que les jeux précédents. Et puis, les nombreux fans des tortues ninja ne voudront pas rater le



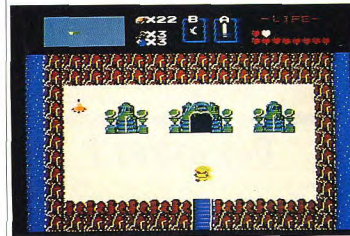
Castlevania (Nintendo) : un air de Vampire Killer.

programme consacré à carapace. Si vous êtes fans d'arcade, vous devez posséder Gradius et Life Force, deux grands shoot-them-up de Konami. Rush'n Attack est une excellente conversion de Green Beret et Ghost'n Goblins fera le bonheur de tous les amateurs du genre. Parmi les derniers titres publiés, il convient de citer Double Dragon II, un grand best-them-all pour deux joueurs, ainsi que la conversion de Bionic Commando, passionnante mais très difficile.

proposé de très nombreuses épreuves, toutes plus réussies les unes que les autres. Quant aux amateurs de golf, ils ne seront pas déçus par l'excellent Fighting Golf R.C. Grand Prix est une course de voitures télécommandées qui bénéficie d'une jouabilité exemplaire.

Tous ces jeux sont des indispensables, mais il y a encore bien d'autres programmes de qualité sur la NES. Il faut vous procurer ces classiques, vous ne le regretterez pas.

Alain Huyghues-Lacour



La légende de Zelda (Nintendo) : à ne pas manquer.

Au niveau de l'action/réflexion, vous n'avez que deux titres à vous mettre sous la dent, mais quels jeux ! Il s'agit de Tetris, le classique, et Solomon's Key, un jeu d'arcade dans lequel il faut vraiment se creuser les méninges. Les simulations sportives de qualité ne sont guère nombreuses sur la NES, mais cela devrait changer prochainement. Il faut absolument posséder Track'n Field II, un programme qui vous

MIG-29

F U L C R U M



L'Union soviétique a produit le meilleur avion de combat du monde.

Maintenant, Domark vous procure des sensations fortes en vous permettant de piloter le formidable MIG-29 Fulcrum sur votre ordinateur.

Démontrez vos compétences dans une série de missions exténuantes basées sur des scénarios réels.

MIG-29 Fulcrum - le summum de l'aviation de combat.

SEULE LA SIMULATION MIG-29 FULCRUM OFFRE :

- ❑ Modèles aériens pleins force
- ❑ Commandes ergonomiques
- ❑ Instruments et avionique réels
- ❑ Modélisation précise des forces élevées de la pesanteur sur le pilote, c'est-à-dire étourdissements simulés
- ❑ Systèmes de combat "commandés par des experts"
- ❑ Missions uniques avec des scénarios du monde réel

Le simulateur de vol le plus réaliste pour ordinateur individuel

Programmé par Sims
Logiciel, instructions, graphismes et emballage ©1990 Domark Ltd. Photos d'écran sur Amiga, Atari ST, IBM PC.
Publié par Domark Software Limited, Ferry House, 51-57 Lucy Road, Londres SW15 1PR.
Tél. : +44(0)1-760 0024. Disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" et 5,25".
Photo du MIG-29 avec la permission de John Lake/Disprey Publishing ©1990

La bonne mémoire du 500

Comment étendre la mémoire d'un Amiga 500 ? Cette question montre bien qu'il est difficile de s'y retrouver au milieu des diverses cartes d'extensions. Tilt fait le point.

Pourvu de capacités sonores et graphiques impressionnantes, la version Amiga 500 est une machine au fort potentiel. Toutefois, compte tenu d'une quantité de mémoire limitée, ses capacités de travail sont quelque peu restreintes en version de base. Ainsi, il existe déjà certains jeux nécessitant 1 Mo. De même, pour l'amateur de graphismes et de sons numériques, il est intéressant d'étendre le champ d'action de la machine en lui adjointant de la mémoire supplémentaire. Mais, lorsque l'on se penche sérieusement sur le problème il naît de quel tomber à la renverse ! En effet, comment s'y retrouver parmi les différentes cartes proposées sur le marché et dont le prix est extrêmement variable ?

Le point de départ de la quête de la mémoire idéale est constituée par l'extension officielle : la A501 de Commodore. Pour environ 800 F, elle propose 512 ko supplémentaires, avec en plus, une horloge/calendrier intégrée. Pour simplifier, disons qu'elle coûte 1,56 F au kilo... octet. Bien entendu, le tarif est même moins bon ici et s'indiquatif et il arrive que la A501 soit proposée à un tarif légèrement inférieur. Cependant, elle n'est pas en mesure de lutter à armes égales avec, par exemple, l'extension 512 ko de Microbotics, proposée, elle, à un peu moins de 600 F avec horloge/calendrier et switch. Bref, cette dernière est mieux et moins chère que la A 501. Dans le même ordre d'idée, certains vont même jusqu'à proposer 512 ko pour moins de 500 F, soit moins de 1 F au kilo ! Toutefois, bien souvent, ces dernières n'intègrent pas d'horloge ; si vous n'en ressentez pas le besoin - si votre Amiga n'a pas servi qu'à jouer - cela importe peu.

Le problème que posent ces extensions réside toutefois dans le fait que, pour un certain nombre d'applications, Mo n'est juste. En outre, si l'on désire aller un peu plus loin (monter à 2, 3 ou 4 Mo) il est nécessaire de remplacer la carte de 512 ko par une

autre. Il peut donc être intéressant de disposer d'une carte capable d'évoluer. C'est le cas de la IVS Meta 4/500. Livrée en différentes configurations (de 0 ko à 4 Mo), elle est proposée aux environs de 5 000 F avec 2 Mo. Elle permet de limiter l'investissement au début puis de voir venir. Toutefois, elle reste relativement chère comparée aux autres. Une alternative existe avec la IN 500 qui propose 2 Mo pour moins de 3000 F. Soulignons que ces cartes haut de gamme permettent, pour certaines, une

répartition entre Ram vidéo et mémoire utilisateur, cela en fonction, bien entendu, de la présence ou non, dans votre Amiga, des circuits adéquats. Dernière solution - étendre la mémoire de votre 500 par le biais du disque dur A 509. Cette solution se révèle toutefois coûteuse et la lenteur extrême du disque dur rend cette solution peu agréable. En revanche, il peut être intéressant d'utiliser sur 500 des cartes mémoires de 2000 par le biais d'un adaptateur de Bus +.

Défaut de la base : on y perd en compacité. Privilégiez donc les cartes connectables directement sur votre 500 et n'oubliez pas que les modèles les moins chers sont aussi pas forcément les plus intéressants. Mieux vaut rajouter une centaine de francs et disposer d'une extension basée sur des circuits rapides...

Mathieu Brisou

Handy Scanner

Print Technik nous propose une nouvelle version de son Handy Scanner beaucoup plus performante que la précédente. Rappelons qu'il s'agit d'un scanner à main, c'est-à-dire d'un procédé de digitalisation d'image (ou de texte) où le balayage est assuré par l'opérateur.

L'appareil est de bonne largeur et sa prise en main s'avère agréable. Il dispose de trois réglages hard pour la précision (de 200 à 400 dpi), la palette de gris (depuis les images au trait jusqu'aux images aux nuances fines) et le réglage de la sensibilité. Le soft qui le gère offre un large choix de formats, du A7 au A4 en passant par les formats B5 à B7. Il tourne sur écran monochrome ou couleur mais le présent écran est bien meilleur dans le premier cas. Il propose un certain nombre d'options complémentaires : vues diverses, outils de dessin très complets avec diverses manipulations de bloc, améloration du rendu de l'image, ou impression sur de nombreuses imprimantes matricielles, thermiques ou laser. Les résultats sont excellents tant pour les images monochromes que couleurs. La sauvegarde s'effectue dans différents formats : format propre au programme ou IMG pour l'image

complète et nombreux formats de logiciels de dessin (Degas, Neochrome, Art Director, etc.) pour les classiques du genre. Un excellent produit au prix intéressant (Print Technik, Atari ST).

Jacques Harbourn

101 logiciels!

101 jeux pour PC, rien de moins ! C'est ce que nous propose Logiciels & Médias dans ce coffret de onze disquettes. Evidemment, il s'agit de freeware : tous les classiques du genre rassemblés dans une seule compilation. Dans le lot, de très bons jeux, comme *Rogue* ou *Camel*. Quelques gadgets amusants, aussi, comme *Droit* ou *Bugs*. Certains programmes utilisent le mode EGA, mais la majorité se contente du CGA ou du mode texte IBM. Un seul point noir : le prix, 595 F pour des freewares qui n'ont peut avoir peu cher (pratiquement tous les jeux proposés sont des classiques, très répandus), c'est tout simplement exorbitant ! D'autant qu'une bonne partie du lot est sans intérêt. A acheter uniquement si vous n'avez aucun autre moyen de vous procurer du freeware. J.-L. J.

Nouvel Amiga ?

Suite à la venue de l'Amiga 3000 et à l'annonce du CDTV, certains pensaient que Commodore se désintéressait du bas de gamme, c'est-à-dire de l'Amiga 500. D'après nos informations, il n'en est rien... L'analyse de Commodore nous apprend que Commodore d'Amiga 500 sont utilisés comme consoles de jeu. Autrement dit, des éléments tels qu'une interface imprimante, des bus d'extension et autres sont totalement inutiles aux joueurs qui utilisent leur 500 comme une console.

D'où l'idée, pour proposer une machine au prix le plus faible possible et de supprimer ces éléments ! Le 300 serait donc un 500 sans capacités d'extensions et son prix public serait compressé au minimum. Ainsi, Commodore pourrait positionner le 300 comme concurrent direct des consoles japonaises haut de gamme tant du point de vue performances que prix, de même du reste pour les 8 bits d'initiation et les STE... D'après nos sources, le A 300 pourrait être lancé sur le marché pour Noël 1991. Soulignons que, dans ce cas, le 500 actuel serait amené à évoluer avec, par exemple, la mise en œuvre du système 2.0, la présence des circuits intégrés existants sur 200/300, voire même une mémoire vive portée à 1 Mo en standard. Rien de ce que nous venons d'exposer n'est officiel mais constitue une réflexion actuelle de Commodore. Une affaire à suivre...

Mathieu Brisou

Born in USA

Bien connu des amateurs de shareware/freeware sur PC et compatibles, AB Club (groupe AB) annonce la signature d'un accord avec PC Sig, le leader américain du domaine public. AB peut désormais distribuer les disquettes et éditer les guides de PC Sig : la gamme américaine comporte actuellement 2 500 disquettes, un recueil CD Rom, un livre appelé *L'Encyclopédie du Shareware* et un magazine, le *Shareware Magazine*. Ces produits seront adaptés pour la France. Cet accord permet aux auteurs français de shareware d'être édités mondialement. M.B.

TEAM SUZUKI



Photos-Action de la version Atari ST.



Approuvé par Suzuki-Grand Prix Team.

- Simulation 3-D ultra-rapide.
- Contrôle moto incroyablement réaliste.
- Plusieurs points de vue possibles.
- Reprise de l'action et retransmission télévisée
- Toute la saison du Grand Prix.



Disponible sur AMIGA ET ATARI ST/STE



ONLY GREMLIN CAN DO THIS



Atari: des projets!

Pris en tenaille par une concurrence féroce, Atari étudie actuellement le moyen de passer à la contre-offensive. Résultat : rééquilibrage de la gamme ST, étude de modèles plus puissants et surtout projet Panther. Nous vous dévoilons ici les caractéristiques de ces nouveautés...

La venue en force sur le marché des machines d'initiation d'IBM, Philips, Olivetti et Apple, oblige Atari à revoir sa stratégie sur l'ensemble de la gamme ST/TT. C'est pourquoi, les prochains mois, devraient apparaître un certain nombre de nouveautés d'importance dont la première a pour nom de code Panther. Véritable serpent de mer, cette appellation cache la fameuse console de jeux à base de 68010 annoncée officiellement par Jack Tramiel il y a plus de quatre ans. Comme qui, lorsqu'Atari fait une annonce il faut patienter avant de la voir se concrétiser. Mais, laissons de côté ce genre de polémiques.

Relancé par Sam Tramiel (fils du premier) lors d'entretiens avec des journalistes français et étrangers, le projet Panther semble s'emballer ces derniers temps. Divers développeurs d'outre-Manche travaillent déjà dessus et il semble que certains très proches soient arrivés en France. Bref, de quoi laisser filtrer certaines rumeurs...

La Panther est donc architecture autour d'un 68010, tout ce qui n'est pas entièrement compatible ST d'après nos informateurs. En effet, elle ne dispose pas de toutes les routines intégrées dans les ordinateurs Atari. Cependant, des passerelles seraient possibles.

En ce qui concerne les performances graphiques et sonores, des capacités seraient très proches de l'actuelle gamme ST, à savoir palette de 4 096 couleurs (mais avec une résolution limitée à 320x200, ou approchant) et possibilité de restituer des sons directement par l'intermédiaire d'un convertisseur numérique/analogue. Contrairement à la démarche d'Amstrad, Atari ne cherche donc pas une parfaite compatibilité mais tenterait plutôt de faire des économies d'échelle... en utilisant des éléments des ST/TT afin de concurrencer efficace-

ment les Japonais sur leur terrain. Ce serait certainement le meilleur moyen pour Atari de se faire une place au soleil sur le marché américain... En tout cas, sa console pourrait être présentée officiellement en septembre 1991. Seconde nouveauté : la gamme Mega STE. On le sait, les nouveaux Macintosh éprouvent durablement le jeu de gamme ST. D'autant plus que les Mega sont phagocytés par les... Atari STE, si aisément extensibles à 4 Mo! C'est pourquoi, Atari a présenté - lors du Comdex de Las Vegas - une nouvelle gamme de Mega en y intégrant la technologie des

actuels STE (notamment au niveau graphisme) et certains perfectionnements propres aux TT. Soulignons que le processeur est ici cadencé à 16 MHz contre 8 pour un STE et qu'une mémoire cache de 16 Ko est intégrée. Résultat, une machine aux bonnes performances dont le prix devrait rester accessible. Troisième information, à prendre avec les plus extrêmes réserves : Atari préparait un super-Mega et non un simple Mega STE. Les capacités graphiques de cette machine seraient à mi-chemin entre STE et TT, avec notamment une palette plus importante et des capacités avancées en matière de vidéo et de traitement d'images. Bref, de quoi prendre de court les Amiga et aussi attaquer le Macintosh LC sur son terrain.

Pour conclure, rappelons l'étude d'un STCD dont la venue est toutefois conditionnée à la réussite du marché des ordinateurs Multimedia et notamment à la venue du CDTV Commodore.

Mathieu Brisou

Mac connection

Proposé par MA & Associates, le Mac Brother est constitué autour d'un Atari Portfolio et permet de constituer un lien entre ce pocket et un Macintosh. L'ensemble constitue un câble de connexion entre les deux machines par l'intermédiaire de leurs ports série respectifs ainsi qu'un logiciel nommé Message Window.

Ce dernier se révèle plus accessible puisque proposé à un peu moins de 700 F. M.B.

AT-Speed

Evolution logique : les émulateurs PC tendent à évoluer en direction du standard AT plus puissant et plus performant. Mais, la tâche est ici autrement complexe. D'où la question des performances de cet émulateur et notamment du très récent AT Speed.

Upgrade nous propose un émulateur PC-AT reprenant la plupart de nos précédents émulateurs PC-Speed. Il s'agit d'une carte s'installant directement à l'intérieur des Atari ST tous modèles. En confiant l'installation de la carte à un revendeur agréé, vous

continueriez de bénéficier de la garantie, ce qui est un avantage certain. L'installateur sur STE est en projet, le problème venant du 68000 carré des STE. AT-Speed dispose d'un processeur AMD 286 cadencé à 8 MHz (pour ne poser aucun problème

de conflit d'horloge avec les circuits Atari). Le lancement de l'émulation peut s'effectuer directement au boot sur disque dur (tout cela en utilisant AHDI), par programme GEM ou par accès-soire de bureau (qui permet alors de passer instantanément d'une application GEM à une autre MS-DOS). Les performances sont tout à fait correctes avec un indice Norton de 6,7. On dispose de 704 ko en standard sous MS-DOS avec une mémoire d'un Mo. Sur un Mega ST 2 ou le reste de la mémoire peut être utilisé en disque virtuel.

Quatre modes graphiques sont émulés : Hercules, CGA, Olivetti et Tandy 1000. Un développement en ayant recours au même mode scrolling qu'avec l'émulation Hercules. Le son est géré complètement, le médiocre processeur sonore du ST n'ayant aucun mal à reproduire les sons encore plus pauvres des PC. Les lecteurs 3.5" et 5.25" : simple ou double face, et à très grande majorité des disques durs sont reconus. En revanche, il est dommage de ne pouvoir profiter des lecteurs haute densité 1,44 Mo qui ont fait leur apparition sur Atari ST. Espérons qu'une prochaine version comblera cette lacune.

Le port parallèle est géré complètement et le port série jusqu'à 2 400 bauds (pas de problème donc pour les imprimantes ou l'émulation Mintel mais les modèles puissants se verront bientôt). Le score fonctionnel en mode Atari et Microsoft, le blitter est pris en compte et l'impression sous laser Atari SLM 804 ne pose aucun problème. La compatibilité est excellente avec l'ensemble des programmes respectant les standards (Windows 3.0, Flight Simulator III, DBase 3, Norton Utilities, etc.). La gestion des fenêtres et des menus déroulants en mode PC s'effectue à une vitesse inhabituelle. L'explication est est le recours au VGA du GEM pour émuler l'écran : l'on ne peut qu'admirer le maintien de la compatibilité en dépit de ce moyen peu orthodoxe mais parfaitement efficace. En conclusion, AT-Speed est un excellent émulateur PC-AT aux bonnes performances. Son prix raisonnable constitue un atout supplémentaire (Upgrade, Atari ST 1 Mo minimum, prix 1. Jacques Farbon

PARIS



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

LYON



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



LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

ACHETER CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

PRIX GENERAL

GENERAL VOUS OFFRE LA COULEUR AU NOIR ET BLANC

1490 FTC

GARANTIE 2 ANS

Star LC 10, couleur
9 aiguilles
80 colonnes
144 CPS - 4 KO de mémoire - 4 poches de caractères

SUPPORTS-ENTRETIEN

SUPPORTS

- Support souple... 58 FTC
- 80 et 132 colonnes... 99 FTC
- avec emplacement pour carte de papier... 99 FTC
- Soft holder... 95 FTC
- Support document avec pince et réglage colorimétrique... 95 FTC
- Magis table... 65 FTC
- Magis box... 65 FTC
- Maëbla informatique... 1190 FTC
- Maëbla imprimante... 950 FTC

ENTRETIEN

- Topis sauveur... 49 FTC
- Diquettes de conservation 3 1/2"... 99 FTC
- Compagnon... 99 FTC
- Souffle-Roel... 99 FTC

ORDINATEURS

- AMSTRAD CPC 6128 mono... 2990 FTC
- AMSTRAD CPC 6128 couleur... 3990 FTC
- ATARI 520 STE... 3190 FTC
- ATARI 520 STE mono... 4190 FTC
- AMIGA 500... 3190 FTC
- AMIGA 500 couleur... 5190 FTC
- AMIGA 500 amélioré 1 Mo... 3390 FTC

LECTEURS DE DISQUETTES

3 1/2 ATARI ou AMIGA SERROTEC	690 FTC
5 1/4 ATARI ou AMIGA SERROTEC	990 FTC
3 1/2 PC INTERNE 720 KO	1 290 FTC
5 1/4 PC INTERNE 300 KO	890 FTC

SOURIS

SOURIS ATARI ou AMIGA	290 FTC
SOURIS PC	290 FTC

JOYSTICKS

Speed King - garanti un an	129 FTC
Speed King - modèle - garanti un an	149 FTC
Navigator - garanti un an	165 FTC
Top star - l'inconnable - garanti un an	129 FTC
Pro 5005 - garanti un an	290 FTC
Air Fighter - garanti un mois	169 FTC
Supercharger - garanti un mois	99 FTC

DISQUETTES VIERGES

3" 1/2 DFDD 135 TPI	2,50 FTC
3" CPC BULK	15,80 FTC
5" 1/4 DFDD 96 TPI	2,50 FTC

CONSOLES

CONSOLES PORTABLES

GAME BOT + 1 jeu	590 FTC
+ casque vidéo + câble de liaison	
ATARI LYNX + 4 jeux	1 490 FTC
TURBO EXPRESS + 1 jeu	2 490 FTC

CONSOLES 16 BITS

NEC PC ENGINE + 1 jeu	1 290 FTC
NEC SUPER GRAPHX + 1 jeu	1 990 FTC
SEGA MEGADRIVE + 1 jeu	1 690 FTC
CONSOLE SIMI NEO GEM	3 490 FTC

CONSOLES 8 BITS

CONSOLES G4 4000 + 2 manettes + 1 jeu	990 FTC
CONSOLE SEGA + 1 jeu + 2 manettes	690 FTC
CONSOLE NINTENDO + 2 manettes	690 FTC

NOTRE MATERIEL BENEFICIE D'UNE GARANTIE DE DEUX ANS PICES ET MAIN-D'OEUVRE ET D'UNE POSSIBILITE DE PAIEMENT EN QUATRE FOIS SANS FRAIS.

Après acceptation du dossier

LOGICIELS PC

EDUCATIFS PC	Jeux orthographe/grammaire de Labyrixe 6 ans 11/14 ans	295 275
COLORADO CARRAZ		
EVEL	Genios pour tous	199
	Genios pour tous (2 ans)	199
	Genios pour tous (3 ans)	199
	Genios pour tous (4 ans)	199
	Genios pour tous (5 ans)	199
COLE	Le dictionnaire des 1000 mots	199
	Le dictionnaire des 1000 mots (11/14 ans)	199
COLLEGE	Grammaire et conjugaison (9/11 ans)	199
	Orthographe grammaticale (9/11 ans)	199
	Orthographe grammaticale (9/11 ans)	199
COCTAIL LYONN		
COLLECTION ADI		
	Français - environnement (2/3 ans)	265
	Français - environnement (3/4 ans)	265
	Français - environnement (5/6 ans)	265
	Français - environnement (7/8 ans)	265
	Math - environnement (2/3 ans)	265
	Math - environnement (3/4 ans)	265
	Math - environnement (5/6 ans)	265
	Math - environnement (7/8 ans)	265
LES APPLICATIONS NE FONCTIONNENT QUE SUR UN PC EN POSSESSOR D'UN ENVIRONNEMENT		199
NATHAN		
EVEL	Donald et l'Alphabet magique (3/4 ans)	225
	Le Petit Espagnol de 2/3 ans	225
	Mickey et le Zoo de Tole (2/3 ans)	225
	Le Mouton & Hain cousin de Mickey (3/4 ans)	245
	Le petit cochon (4/5 ans)	245
	Les bonbons (4/5 ans)	220
	Le petit chapeau de tigre (2/3 ans)	220
MATHS PREMIERE		
	Apprends-moi à compter	295
	Apprends-moi à compter (2/3 ans)	295
	Apprends-moi à compter (3/4 ans)	295
	Apprends-moi à compter (4/5 ans)	295
	Apprends-moi à compter (5/6 ans)	295
GENERATION 5		
	Français (2/3 ans)	275
	Français (3/4 ans)	275
	Langue Française (2/3 ans)	275
	Langue Française (3/4 ans)	275
	Langue Française (4/5 ans)	275
	Langue Française (5/6 ans)	275
MATHS PREMIERE		
	Mathématiques (2/3 ans)	275
	Mathématiques (3/4 ans)	275
	Mathématiques (4/5 ans)	275
	Mathématiques (5/6 ans)	275
FRANCAIS COLLEGE		
	Langue Française (2/3 ans)	275
	Langue Française (3/4 ans)	275
	Langue Française (4/5 ans)	275
	Langue Française (5/6 ans)	275
COCTAIL LYONN		
	Langue Française (2/3 ans)	275
	Langue Française (3/4 ans)	275
	Langue Française (4/5 ans)	275
	Langue Française (5/6 ans)	275
COCTAIL LYONN		
	Langue Française (2/3 ans)	275
	Langue Française (3/4 ans)	275
	Langue Française (4/5 ans)	275
	Langue Française (5/6 ans)	275
COCTAIL LYONN		
	Langue Française (2/3 ans)	275
	Langue Française (3/4 ans)	275
	Langue Française (4/5 ans)	275
	Langue Française (5/6 ans)	275

LOGICIELS CPC

NEWS	Genius 2	249
	Alta in westernland	249
	Gen 4	249
	Moby knight	249
	Le grand jeu (2/3 ans)	249
	King King	249
	Elvis	249
	Le grand jeu (3/4 ans)	249
	Cook master	249
	Le grand jeu (4/5 ans)	249
	International soccer challenge	249
	Cuiga Fever	249
	Le grand jeu (5/6 ans)	249
	Le grand jeu (6/7 ans)	249
	Le grand jeu (7/8 ans)	249
	Le grand jeu (8/9 ans)	249
	Le grand jeu (9/10 ans)	249
	Le grand jeu (10/11 ans)	249
	Le grand jeu (11/12 ans)	249
	Le grand jeu (12/13 ans)	249
	Le grand jeu (13/14 ans)	249
	Le grand jeu (14/15 ans)	249
	Le grand jeu (15/16 ans)	249
	Le grand jeu (16/17 ans)	249
	Le grand jeu (17/18 ans)	249
	Le grand jeu (18/19 ans)	249
	Le grand jeu (19/20 ans)	249
	Le grand jeu (20/21 ans)	249
	Le grand jeu (21/22 ans)	249
	Le grand jeu (22/23 ans)	249
	Le grand jeu (23/24 ans)	249
	Le grand jeu (24/25 ans)	249
	Le grand jeu (25/26 ans)	249
	Le grand jeu (26/27 ans)	249
	Le grand jeu (27/28 ans)	249
	Le grand jeu (28/29 ans)	249
	Le grand jeu (29/30 ans)	249
	Le grand jeu (30/31 ans)	249
	Le grand jeu (31/32 ans)	249
	Le grand jeu (32/33 ans)	249
	Le grand jeu (33/34 ans)	249
	Le grand jeu (34/35 ans)	249
	Le grand jeu (35/36 ans)	249
	Le grand jeu (36/37 ans)	249
	Le grand jeu (37/38 ans)	249
	Le grand jeu (38/39 ans)	249
	Le grand jeu (39/40 ans)	249
	Le grand jeu (40/41 ans)	249
	Le grand jeu (41/42 ans)	249
	Le grand jeu (42/43 ans)	249
	Le grand jeu (43/44 ans)	249
	Le grand jeu (44/45 ans)	249
	Le grand jeu (45/46 ans)	249
	Le grand jeu (46/47 ans)	249
	Le grand jeu (47/48 ans)	249
	Le grand jeu (48/49 ans)	249
	Le grand jeu (49/50 ans)	249
	Le grand jeu (50/51 ans)	249
	Le grand jeu (51/52 ans)	249
	Le grand jeu (52/53 ans)	249
	Le grand jeu (53/54 ans)	249
	Le grand jeu (54/55 ans)	249
	Le grand jeu (55/56 ans)	249
	Le grand jeu (56/57 ans)	249
	Le grand jeu (57/58 ans)	249
	Le grand jeu (58/59 ans)	249
	Le grand jeu (59/60 ans)	249
	Le grand jeu (60/61 ans)	249
	Le grand jeu (61/62 ans)	249
	Le grand jeu (62/63 ans)	249
	Le grand jeu (63/64 ans)	249
	Le grand jeu (64/65 ans)	249
	Le grand jeu (65/66 ans)	249
	Le grand jeu (66/67 ans)	249
	Le grand jeu (67/68 ans)	249
	Le grand jeu (68/69 ans)	249
	Le grand jeu (69/70 ans)	249
	Le grand jeu (70/71 ans)	249
	Le grand jeu (71/72 ans)	249
	Le grand jeu (72/73 ans)	249
	Le grand jeu (73/74 ans)	249
	Le grand jeu (74/75 ans)	249
	Le grand jeu (75/76 ans)	249
	Le grand jeu (76/77 ans)	249
	Le grand jeu (77/78 ans)	249
	Le grand jeu (78/79 ans)	249
	Le grand jeu (79/80 ans)	249
	Le grand jeu (80/81 ans)	249
	Le grand jeu (81/82 ans)	249
	Le grand jeu (82/83 ans)	249
	Le grand jeu (83/84 ans)	249
	Le grand jeu (84/85 ans)	249
	Le grand jeu (85/86 ans)	249
	Le grand jeu (86/87 ans)	249
	Le grand jeu (87/88 ans)	249
	Le grand jeu (88/89 ans)	249
	Le grand jeu (89/90 ans)	249
	Le grand jeu (90/91 ans)	249
	Le grand jeu (91/92 ans)	249
	Le grand jeu (92/93 ans)	249
	Le grand jeu (93/94 ans)	249
	Le grand jeu (94/95 ans)	249
	Le grand jeu (95/96 ans)	249
	Le grand jeu (96/97 ans)	249
	Le grand jeu (97/98 ans)	249
	Le grand jeu (98/99 ans)	249
	Le grand jeu (99/100 ans)	249
	Le grand jeu (100/101 ans)	249
	Le grand jeu (101/102 ans)	249
	Le grand jeu (102/103 ans)	249
	Le grand jeu (103/104 ans)	249
	Le grand jeu (104/105 ans)	249
	Le grand jeu (105/106 ans)	249
	Le grand jeu (106/107 ans)	249
	Le grand jeu (107/108 ans)	249
	Le grand jeu (108/109 ans)	249
	Le grand jeu (109/110 ans)	249
	Le grand jeu (110/111 ans)	249
	Le grand jeu (111/112 ans)	249
	Le grand jeu (112/113 ans)	249
	Le grand jeu (113/114 ans)	249
	Le grand jeu (114/115 ans)	249
	Le grand jeu (115/116 ans)	249
	Le grand jeu (116/117 ans)	249
	Le grand jeu (117/118 ans)	249
	Le grand jeu (118/119 ans)	249
	Le grand jeu (119/120 ans)	249
	Le grand jeu (120/121 ans)	249
	Le grand jeu (121/122 ans)	249
	Le grand jeu (122/123 ans)	249
	Le grand jeu (123/124 ans)	249
	Le grand jeu (124/125 ans)	249
	Le grand jeu (125/126 ans)	249
	Le grand jeu (126/127 ans)	249
	Le grand jeu (127/128 ans)	249
	Le grand jeu (128/129 ans)	249
	Le grand jeu (129/130 ans)	249
	Le grand jeu (130/131 ans)	249
	Le grand jeu (131/132 ans)	249
	Le grand jeu (132/133 ans)	249
	Le grand jeu (133/134 ans)	249
	Le grand jeu (134/135 ans)	249
	Le grand jeu (135/136 ans)	249
	Le grand jeu (136/137 ans)	249
	Le grand jeu (137/138 ans)	249
	Le grand jeu (138/139 ans)	249
	Le grand jeu (139/140 ans)	249
	Le grand jeu (140/141 ans)	249
	Le grand jeu (141/142 ans)	249
	Le grand jeu (142/143 ans)	249
	Le grand jeu (143/144 ans)	249
	Le grand jeu (144/145 ans)	249
	Le grand jeu (145/146 ans)	249
	Le grand jeu (146/147 ans)	249
	Le grand jeu (147/148 ans)	249
	Le grand jeu (148/149 ans)	249
	Le grand jeu (149/150 ans)	249
	Le grand jeu (150/151 ans)	249
	Le grand jeu (151/152 ans)	249
	Le grand jeu (152/153 ans)	249
	Le grand jeu (153/154 ans)	249
	Le grand jeu (154/155 ans)	249
	Le grand jeu (155/156 ans)	249
	Le grand jeu (156/157 ans)	249
	Le grand jeu (157/158 ans)	249
	Le grand jeu (158/159 ans)	249
	Le grand jeu (159/160 ans)	249
	Le grand jeu (160/161 ans)	249
	Le grand jeu (161/162 ans)	249
	Le grand jeu (162/163 ans)	249
	Le grand jeu (163/164 ans)	249
	Le grand jeu (164/165 ans)	249
	Le grand jeu (165/166 ans)	249
	Le grand jeu (166/167 ans)	249
	Le grand jeu (167/168 ans)	249
	Le grand jeu (168/169 ans)	249
	Le grand jeu (169/170 ans)	249
	Le grand jeu (170/171 ans)	249
	Le grand jeu (171/172 ans)	249
	Le grand jeu (172/173 ans)	249
	Le grand jeu (173/174 ans)	249
	Le grand jeu (174/175 ans)	249
	Le grand jeu (175/176 ans)	249
	Le grand jeu (176/177 ans)	249
	Le grand jeu (177/178 ans)	249
	Le grand jeu (178/179 ans)	249
	Le grand jeu (179/180 ans)	249
	Le grand jeu (180/181 ans)	249
	Le grand jeu (181/182 ans)	249
	Le grand jeu (182/183 ans)	249
	Le grand jeu (183/184 ans)	249
	Le grand jeu (184/185 ans)	249
	Le grand jeu (185/186 ans)	249
	Le grand jeu (186/187 ans)	249
	Le grand jeu (187/188 ans)	249
	Le grand jeu (188/189 ans)	249
	Le grand jeu (189/190 ans)	249
	Le grand jeu (190/191 ans)	249
	Le grand jeu (191/192 ans)	249
	Le grand jeu (192/193 ans)	249
	Le grand jeu (193/194 ans)	249
	Le grand jeu (194/195 ans)	249
	Le grand jeu (195/196 ans)	249
	Le grand jeu (196/197 ans)	249
	Le grand jeu (197/198 ans)	249
	Le grand jeu (198/199 ans)	249
	Le grand jeu (199/200 ans)	249
	Le grand jeu (200/201 ans)	249
	Le grand jeu (201/202 ans)	249
	Le grand jeu (202/203 ans)	249
	Le grand jeu (203/204 ans)	249
	Le grand jeu (204/205 ans)	249
	Le grand jeu (205/206 ans)	249
	Le grand jeu (206/207 ans)	249
	Le grand jeu (207/208 ans)	249
	Le grand jeu (208/209 ans)	249
	Le grand jeu (209/210 ans)	249
	Le grand jeu (210/211 ans)	249
	Le grand jeu (211/212 ans)	249
	Le grand jeu (212/213 ans)	249
	Le grand jeu (213/214 ans)	249
	Le grand jeu (214/215 ans)	249
	Le grand jeu (215/216 ans)	249
	Le grand jeu (216/217 ans)	249
	Le grand jeu (217/218 ans)	249
	Le grand jeu (218/219 ans)	249
	Le grand jeu (219/220 ans)	249
	Le grand jeu (220/221 ans)	249
	Le grand jeu (221/222 ans)	249
	Le grand jeu (222/223 ans)	249
	Le grand jeu (223/224 ans)	249
	Le grand jeu (224/225 ans)	249
	Le grand jeu (225/226 ans)	249
	Le grand jeu (226/227 ans)	249
	Le grand jeu (227/228 ans)	249
	Le grand jeu (228/229 ans)	249
	Le grand jeu (229/230 ans)	249
	Le grand jeu (230/231 ans)	249
	Le grand jeu (231/232 ans)	249
	Le grand jeu (232/233 ans)	249
	Le grand jeu (233/234 ans)	249
	Le grand jeu (234/235 ans)	249
	Le grand jeu (235/236 ans)	249
	Le grand jeu (236/237 ans)	249
	Le grand jeu (237/238 ans)	249
	Le grand jeu (238/239 ans)	249
	Le grand jeu (239/240 ans)	249
	Le grand jeu (240/241 ans)	249
	Le grand jeu (241/242 ans)	24

Amuseexpo : l'arcade dépasse les bornes

Pour la seconde fois, le parc des expositions du Bourget s'est transformé en temple de l'arcade du 12 au 14 décembre, grâce à Amuseexpo, le grand salon annuel réservé aux professionnels de l'arcade et aux touristes. La moitié de l'exposition était réservée aux jeux d'arcade, flippers et autres juke-box se faisant de plus en plus discrets. L'ambiance était assez morose chez les distributeurs et les exploitants à cause des mauvais résultats de l'année. Ils ont sans doute de bonnes raisons de se plaindre. Cependant la production ne cesse de croître : on ne savait plus où donner du joystick devant une telle avalanche de programmes. Les bornes d'arcade sophistiquées étaient peut-être un peu moins nombreuses que les années précédentes et, surtout, l'ombre des machines révolutionnaires de Sega et de Taito planait sur ce salon. Mais ces dernières ne sont pas prêtes à faire leur apparition dans notre pays en raison d'un prix à donner une crise cardiaque au propriétaire de votre salle d'arcade habituelle.

Pour Sega, il s'agit d'une énorme boule dans laquelle vous vous asseyez. Une fois votre ceinture bouclée, la boule se met à tourner sur elle-même au gré des mouvements de votre appareil. Le programme qui tourne sur cette fantastique machine est G-Loc, la suite d'Afterburner (Tilt n° 82, page 49) ; les loopings que l'on peut faire dans cette machine doivent être impressionnants.

De son côté, Taito

Moins grosses machines, des professionnels moroses, Amuseexpo version 90 n'est pas un grand cru. Heureusement, un grand nombre de nouveautés compensaient cette mélancolie. Le poignet agile d'Alain Huyghues-Lacour s'est particulièrement trémoussé sur *Cisco Heat*, une poursuite sensationnelle dans les rues de Frisco, et sur *Space Gun*, une angoissante aventure spatiale farcie de monstres mordants et griffus.

Les hits de demain...



Cisco Heat, une folle course-poursuite dans les rues de San Francisco ou volant d'une voiture de police.

SEGA

Commençons donc par Sega et Taito, les deux géants de l'arcade, dont peu de programmes étaient présentés cette année. Sega mise une fois de plus sur les courses de moto, ce qui lui a toujours réussi (avec *Hang On*, *Super Hang On* et *Racing He-*

ro). *GP Rider* est une grande course, qui est à la moto ce que *Super Monaco GP* est à la Formule 1. Ce programme pour deux joueurs est présenté en deux versions. La meilleure est évidemment sur la machine qui permet à chacun des joueurs d'entourer une moto et de la conduire à l'aide d'un guidon. La course est de conception classique, mais l'animation est impressionnante, ce qui n'est pas étonnant de la part de Sega. Contrairement à l'excellent *WGP* de Taito, qui est plus proche d'une simulation, *GP Rider* présente des commandes très simples. Il suffit de se pencher sur son engin pour négocier un virage et seuls vos réflexes sont sollicités. Chose surprenante, le second programme de Sega est... un jeu de motos ! Toutefois, *Air Bike Cop* ne ressemble en rien au programme précédent. Puisqu'il s'agit d'un engin futuriste capable de voler. D'autre part, il ne s'agit pas d'une course, mais de la poursuite de divers criminels qu'il faut neutraliser en percutant leur véhicule (vous avez dit *Chase HQ 2* ?). Tout d'abord, vous prenez en chasse des gangsters qui s'entraient en moto après avoir commis un hold-up. Vous forcez dans les rues de la ville en vous envoyant le temps d'éviter un obstacle et vous éliminez les fuyards l'un après l'autre. Ensuite, vous rattrapez le chef de la bande, un colosse assis à l'arrière d'une camionnette qui vous accueille au lance-flammes. Une fois que vous avez rempli votre tâche, on vous confie une nouvelle mission. Cette fois il s'agit de traquer des monstres génétiques qui s'engouffrent en traversant des marais. C'est une folle course-poursuite qui vous attend, et il ne faut pas avoir peur de se mouiller. Une variante de *Chase HQ* très excitante qui vous fera vous accrocher au guidon.



▲ Air Bike Cop.

Dragon Saber.

Thunder & Lightning. ▲

Final Lap II.

Carrier Airwing.

Hammerin' Harry.

Magic Sword.

P.N. INC.

FIRST

ARCADES

TAITO

Alors que Taito est l'éditeur le plus prolifique de la profession, seulement deux nouveautés étaient présentées à Amuse-Exo. Et encore, on ne peut pas tout à fait parler de nouveauté dans le cas de *Space Invaders 91*, puisqu'il s'agit d'un remake du grand classique de l'arcade. On retrouve toujours les aliens qui descendent inexorablement en vous noyant sous une pluie de bombes, tandis que vous déplacez votre vaisseau latéralement pour les abattre avant qu'ils ne touchent le sol. Il présente cependant de nombreuses petites variantes qui donnent une nouvelle jeunesse à l'ensemble. Selon les niveaux, vous récupérez des armes supplémentaires et certains aliens grossissent lorsqu'ils sont touchés, ou encore descendent pour prendre la fuite. Les bonus qui viennent d'être abattus, *Space Invaders 91* est loin d'être



Amuse-Exo : le temple de l'arcade.

le jeu d'arcade le plus novateur de l'année mais son principe n'a rien perdu de sa puissance ludique et cela vaut la peine de glisser une ou deux pièces dans la machine pour s'amuser un moment. Taito a souvent tendance à se plagier lui-même et c'est également le cas avec *Space Gun*, un programme qui s'inscrit dans la lignée de *Operation Wolf* et d'*Operation Thunderbolt*. L'action se déroule au début du XXI^e siècle alors que les hommes se sont lancés à la conquête de l'espace. Des créatures monstrueuses introduisent sur la colonie lunaire. Seul ou à deux, vous agrippez votre fusil-laser et vous explorez

le vaisseau terrien qui tourne en orbite autour de notre satellite. Dans une atmosphère angoissante digne des films *Aliens* et *Il*, vous circulez dans le vaisseau alors que des monstres déchainés surgissent dans les couloirs en tentant de vous abattre à coups de griffes ou de vous mordre en ouvrant des gueules monstrueuses. Ne ménagez en aucun cas vos munitions : les aliens ont vraiment le peau dure et votre niveau d'énergie aura vite fait de tomber à zéro si vous les laissez s'approcher, ce qui vous fait perdre une vie. Comme dans les programmes précédents, vous pouvez récupérer des chargeurs et un viseur en tirant dessus, mais il faut bien choisir son moment car vos adversaires profitent du moindre instant de répit pour se jeter sur vous. L'un des éléments les plus intéressants de ce programme vient des étages humains que vous devez libérer.

Ils courent vers vous dès qu'ils vous aperçoivent, mais des aliens se jettent sur eux pour les massacrer avant qu'ils n'aient pu vous rejoindre. Il faut tirer vite et juste pour abattre les aliens sans toucher les humains. Une fois que vous avez « nettoyé » la navette, vous montez à bord d'un module de reconnaissance pour vous déplacer à la surface de la Lune et le carnage redouble d'intensité : là, vous pouvez tirer sur tout ce qui bouge. Dans le niveau suivant, vous commencez l'exploration de l'immense base lunaire dans laquelle de nombreux humains sont retenus prisonniers. *Space Gun* séduira autant les fans de

science-fiction, que les dingues de la gâchette.

JALECO

Cisco Heat de Jaleco est sans doute l'une des nouveautés les plus séduisantes de ce salon. Au volant d'une voiture de police, vous devez traverser San Francisco pour vous rendre en des points donnés. Il faut rouler à toute allure, car vous ne disposez que de très peu de temps pour rejoindre votre destination. Tout d'abord, vous avez le choix entre deux véhicules différents dont le premier est plus rapide, tandis que le second négocie mieux les virages. Mais, que vous choisissiez l'un ou l'autre, vous allez en bavé ! En effet, ce n'est pas un hasard si les rues de San Francisco servent souvent de décor aux poursuites en voitures dans le cinéma américain. La ville est construite sur des collines particulièrement pentues, ce qui donne les courses les plus spectaculaires. Pour gagner du temps, vous êtes obligé de prendre le risque de rouler dans des rues en sens interdit. Vous montez sans visibilité en roulant sur des rails et, bien sûr, vous allez vous retrouver face à face avec des tramways en haut de la côte. Le jeu est particulièrement réaliste, grâce à une excellente animation et de superbes graphismes qui fournissent de détails, comme, par exemple, l'eau qui jaillit d'une bouche à incendie que vous venez de percuter dans un virage. Le jeu est encore plus impressionnant si vous utilisez la version assise, car votre siège bouge dans toutes les directions. Les amateurs de sensations fortes ne seront pas déçus lorsque leur véhicule décollera un instant de la route, en haut d'une côte, avant de rebondir sur le macadam en amorçant la descente.

CAPCOM

Cet éditeur était fort bien représenté à ce salon dans la mesure où l'on pouvait découvrir ses trois derniers programmes. *Magic Sword* est un beat-them-all qui s'inscrit dans la lignée de *Black Tiger*. Vous tenez le rôle d'un barbare armé avec une lourde

épée et vous devez progresser dans les nombreux étages d'une tour gigantesque. Vous affrontez toutes sortes d'ennemis et vous ramassez des clés et des pièces d'or qui apparaissent lorsque vous abattez un adversaire. Si ce programme n'est pas particulièrement original, il n'en présente pas moins une innovation très intéressante. En effet, si vous disposez de la bonne clé, vous pouvez ouvrir les portes des cellules qui se trouvent sur votre chemin. Le plaisir réside dans le fait de vous libérer vous-même en combattant à vos côtés. Vous pouvez ainsi libérer différents personnages, comme un géant, un ninja ou une amazone, mais seul l'un d'eux peut vous accompagner. *Magic Sword* ne figure pas parmi les plus grandes réussites de Capcom, mais il faut bien reconnaître que c'est un programme assez accrocheur. La seconde nouveauté se nomme *Carrier Airwing* et il s'agit d'un shoot-them-up très excitant. Ce programme s'inscrit dans la lignée de *UN Squadron*, mais en beaucoup mieux, et il est possible de jouer à deux. Le Japon a été envahi et vous voulez lancer une contre-attaque à partir d'un porte-avions. Rassurez-vous, le temps des kamikazes est passé et on ne vous demande pas de vous jeter sur l'ennemi avec votre appareil. Votre mission n'est cependant pas de tout repos. Tout d'abord, vous choisissez l'un des trois appareils disponibles et vous sélectionnez une arme supplémentaire. Ensuite, vous décollez et foncez vers le Japon en affrontant les escadrilles ennemies. Votre première mission consiste à détruire une importante usine chimique, en plein centre de Tokyo. L'action est frénétique, avec des scènes spectaculaires comme celle où vous devez détruire plusieurs étages d'un gratte-ciel, avant de le traverser avec votre avion. Vous effectuez une suite

d'actions dans les zones occupées en attendant que vous puissiez lancer une contre-attaque à partir d'un porte-avions. Rassurez-vous, le temps des kamikazes est passé et on ne vous demande pas de vous jeter sur l'ennemi avec votre appareil. Votre mission n'est cependant pas de tout repos. Tout d'abord, vous choisissez l'un des trois appareils disponibles et vous sélectionnez une arme supplémentaire. Ensuite, vous décollez et foncez vers le Japon en affrontant les escadrilles ennemies. Votre première mission consiste à détruire une importante usine chimique, en plein centre de Tokyo. L'action est frénétique, avec des scènes spectaculaires comme celle où vous devez détruire plusieurs étages d'un gratte-ciel, avant de le traverser avec votre avion. Vous effectuez une suite



▲ Pipe Dreams.

Space Invaders 91.

Space Gun ▲

Nemo.

Super Fang.

Double Dragon III.

Dark Seal.

ARCADES

quant la flotte ennemie, des trains blindés ou encore d'étonnantes machines de guerre. *Carrier Airwing* est passionnant et bénéficie de superbes graphismes.

Enfin, *Nemo*, la toute dernière nouveauté de Capcom, est très différent des jeux précédents de cet éditeur. Il met en scène Little Nemo, le héros d'un grand classique de la BD américaine. Seul ou à deux, vous partez pour de folles aventures dans lesquelles vous affrontez toutes sortes de personnages diaboliques. L'aventure commence alors que vous voyagez sur le toit d'un train miniature en repoussant les attaques de zoépépins et de ballons à l'aide d'un bâton. Ce beat-them-all assez original se détache surtout par la qualité de sa réalisation. Les graphismes sont vraiment magnifiques avec des scènes d'une bonne taille et des décors très soignés.

Les habitués du style Capcom risquent fort d'être déçonnés par ce programme. Mais si vous appréciez l'originalité, vous ne serez pas déçu.

DATA EAST

Dark Seal, proposé par cet éditeur, est un excellent beat-them-all pour deux joueurs, qui nous ramène dans l'univers de l'heroic fantasy. Vous avez le choix entre quatre personnages qui disposent d'armes et de caractéristiques différentes. Les scènes sont représentées en 3D isométrique et bénéficient d'excellents graphismes. A chaque niveau, vous devez remplir la mission confiée par le roi. La première vous mène dans un château peuplé de créatures maléfiques. Chaque étage est un véritable coup-de-éponge, et lorsque vous débouchez enfin sur les remparts c'est pour vous retrouver face à un énorme dragon dont vous ne viendrez pas à bout aisément. Un programme très soigné, qui dégage une atmosphère assez particulière.

IREM

Cette compagnie présente un beat-them-all assez original, qui se nomme *Hammerin' Harry*. Harry est un petit bonhomme qui se sert d'un gros marteau pour massacrer allégrement

De multiples suites de jeux à succès : manque d'imagination ?

ses adversaires. Il traverse un labyrinthe en éliminant les attaques des ouvriers qui semblent déterminés à se débarrasser de lui. Au passage, il détruit toutes les caisses qui se trouvent sur son chemin afin de récupérer les bonus qui y sont cachés. Mais il faut rester très vigilant car des agresseurs surgissent des bouches d'égout, tandis que les serveurs de la carlinette tentent de l'abattre en lançant des assiettes de riz. En dépit de ses graphismes inspirés des dessins animés japonais, *Hammerin' Harry* n'est pas un jeu d'enfant et il faut vraiment s'accrocher pour progresser dans le jeu. Un certain entraînement est nécessaire avant de maîtriser parfaitement cette arme originale. Ensuite, on apprécie ce beat-them-up, bien que ce ne soit pas l'un des meilleurs d'Irem.

Pipe Dream n'est pas inconnu des possesseurs de micros, car il s'agit de la version arcade du *Pipemania* (Tilt d'or 90 du meilleur jeu d'action/réflexion). Cette dernière peut également se jouer seul ou à deux et elle ne présente que de légères différences par rapport au programme original. La principale nouveauté est la présence d'une cascade arrivée, en plus de la case départ. Vous devez construire la canalisation la plus longue possible entre ces deux points. Le jeu est toujours aussi prenant, mais le niveau de difficulté augmente beaucoup plus rapidement que sur les versions micro.

TECHNOS

Pas plus que les programmeurs sur micro, les éditeurs d'arcade ne débordent d'imagination, mais la présence de très nombreuses suites de célèbres programmes n'a surpris personne. Tout d'abord, Technos présente *Double Dragon 3*, ainsi nommé parce qu'il est le troisième épisode de la série, mais aussi parce que l'on peut y jouer à trois. Les trois frères dragon voyagent à travers le monde pour accomplir de dangereux missions et il y a de la baston dans l'air. Cette nouvelle version n'est guère différente des précédentes, bien que le

graphisme soit nettement plus soigné. La seule innovation est la possibilité de renouveler son équipement dans des boutiques. Vous n'y faites pas vos achats contre des pièces sonnantes et trébuchantes gagnées dans le jeu, mais en crédits. Les Japonais ne sont pas à cours d'imagination quand il s'agit de vous faire mettre plus de pièces dans leurs machines.

NAMCO

Les dragons sont tous de retour cette année dans la suite de *Dragon Spirit*, qui se nomme *Dragon Saber*. Il ressemble beaucoup à l'épisode précédent, mais cette fois-ci on peut jouer à deux. On retrouve les deux boutons de tir qui vous permettent d'abattre les créatures qui volent ou qui rampent, les œufs rouges qui augmentent votre puissance feu et les bleus qui vous procurent des têtes supplémentaires. Cependant, les graphismes sont beaucoup plus beaux et les décors magnifiques. *Dragon Saber* séduira dans des fans de shoot-them-up par son action passionnante et la qualité de sa réalisation. Sur le salon, on pouvait découvrir un autre remake de Namco : *Final Lap II*. C'est toujours une course de Formule 1 qui se joue à deux, chaque joueur disposant de son propre écran. La seule nouveauté tient aux trois circuits qui viennent s'ajouter à celui du programme original. C'est une bonne course d'arcade, mais on aurait souhaité un peu de renouvellement.

SNK

Cette compagnie était très présente sur le salon. On pouvait découvrir les jeux Neo Geo sur de très nombreux stands. SNK fournit un très beau meuble bas, pourvu d'un siège pour deux personnes. Deux petits haut-parleurs assez performants sont disposés de chaque côté de l'écran et le meuble est surmonté d'un panneau sur lequel sont disposées les jaquettes de six jeux de la console Neo Geo. Ce système offre aux joueurs le choix entre six programmes et des nouveautés devraient paraître régulièrement. C'est sans doute sur le marché de l'arcade que se joue l'avenir de la Neo Geo, car si cette console est trop coûteuse pour un usage personnel, elle peut représenter un investissement intéressant pour les exploitants de salles. Toutefois, si ces derniers semblent intéressés par le principe, certains préfèrent attendre et s'assurer que la console a augmenté très rapidement, car cela est indispensable dans une salle.

MITCHELL

Fort du succès de *Pang*, l'éditeur nous offre une nouvelle version de ce programme : *Super Pang*. Le principe du jeu reste le même : un ou deux joueurs tirent sur des ballons qui se divisent chaque fois qu'ils sont touchés. Contrairement au programme précédent, les bonus s'obtiennent en tirant sur certaines balles, mais ce sont des balles de mêmes couleurs. Seul change le fait que les balles tombent de manière continue. Il n'y a donc aucun temps mort dans l'action, les passages de

niveau ne sont indiqués que par les changements de décor, qui interviennent pendant que vous jouez. Cette innovation accentue nettement l'aspect stressant de ce programme et cela vaut bien la peine de faire quelques parties pour découvrir combien de temps on peut tenir avant de craquer. *Thunder & Lightning* n'est pas la suite d'un programme connu, mais ne brille pas par son originalité. Il s'agit d'un casse-briques ; le filon est tellement usé qu'on ne pensait pas revoir de sitôt un jeu de ce type dans les salles d'arcade, même si c'est un petit bonhomme qui tient la raquette sur sa tête et qui doit délivrer sa fiancée. Ce jeu, qui n'est vraiment pas engageant, se révèle pourtant très prenant. Les différents tableaux sont très variés, les nouveautés sont incessantes et l'on se surprend à remettre une autre pièce lorsque l'option continue apparaît sur l'écran.

NAMCO

Cette compagnie était très présente sur le salon. On pouvait découvrir les jeux Neo Geo sur de très nombreux stands. SNK fournit un très beau meuble bas, pourvu d'un siège pour deux personnes. Deux petits haut-parleurs assez performants sont disposés de chaque côté de l'écran et le meuble est surmonté d'un panneau sur lequel sont disposées les jaquettes de six jeux de la console Neo Geo. Ce système offre aux joueurs le choix entre six programmes et des nouveautés devraient paraître régulièrement. C'est sans doute sur le marché de l'arcade que se joue l'avenir de la Neo Geo, car si cette console est trop coûteuse pour un usage personnel, elle peut représenter un investissement intéressant pour les exploitants de salles. Toutefois, si ces derniers semblent intéressés par le principe, certains préfèrent attendre et s'assurer que la console a augmenté très rapidement, car cela est indispensable dans une salle.

AMUSEXPO

Amusexpo est un rayon de soleil en hiver, mais il est vraiment dommage que ce salon soit uniquement réservé aux professionnels et qu'il n'y ait pas une journée ouverte au public.

Alain Huyghues-Lacour

KNIGHTS of the SKY

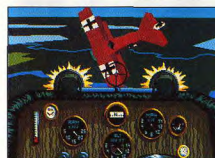
Les créateurs de F-19 Stealth Fighter sortent une simulation de vol qui utilise la plus récente technologie informatique pour les premiers aéroplanes de combat. Il n'y a pas de radar. Pas de brouilleur E.C.M. (Electronic Counter Measures). Juste votre habileté et votre ambition pour vivre et combattre un jeu de plus. En un mot, le style MicroProse.

Pour mon pays, mon honneur et ma vie - je suis un Chevalier du Ciel.

- **Pilotez 20 avions, y compris les principaux avions de combat de la Première Guerre mondiale.**
- **Repez sur les cartes réelles les tranchées, routes, villes, aérodrômes, canons anti-aériens, etc.**
- **Effectuez des centaines de missions dans 7 catégories, entre autres l'assistance au sol, les bombardements et les duels aériens.**
- **Voyez l'action sous 13 perspectives 3-D éblouissantes.**
- **Affrontez un ami par l'intermédiaire d'un modem ou d'un câble direct.**
- **Faites la synthèse des nouvelles et des rapports des services secrets avec votre propre intuition pour traquer les 16 hommes dont les succès entravent les vôtres.**
- **Dans la tradition courtoise des chevaliers d'antan, vous défilez chaque adversaire pour déterminer qui est réellement l'As des As de la Première Guerre mondiale.**

Fendant l'air frais et pur au-dessus des Flandres, mon terrain de chasse privilégié, mon domaine. Les vrombissements assourdissants du moteur, le vent glacial qui fouette mon visage, la tension de savoir que je suis à deux doigts de la mort. Les obus pionnent les tranchées boueuses en-dessous de moi, les tirs anti-aériens enflamment le ciel tout autour, mais je ne vois que le défi devant moi. Pour mon pays, mon honneur et ma vie — je suis un Chevalier du Ciel."

MICRO PROSE
SIMULATION SOFTWARE





Vaxine

ATARI ST
Vaxine ouvre la voie à un nouveau type de programme : le shoot-them-up intellectuel ! Vous incarnez en quelque sorte un médecin militaire réduit à la taille d'un microbe. Votre mission : éliminer les virus qui infectent le corps de votre patient et se multiplient à toute allure. Représentation magnifique en ray tracing, action d'enfer, réalisme des mouvements, débâche de couleurs. Vaxine est un jeu réellement prodigieux !

US Gold. Programmation : The Assembly Line.

US Gold nous offre avec Vaxine un logiciel absolument étonnant, renouvelant le genre des shoot-them-up tout en l'enrichissant de multiples manières. Vous allez contrôler la prolifération des virus à l'intérieur du corps humain en leur tirant dessus. Ce corps humain est représenté comme un vaste univers 3D au sol en damiers, parsemé de cellules et de micro-organismes nocifs. Ces derniers, en forme de boule, disposent d'une représentation absolument superbe en ray tracing, méthode bien connue pour fournir un excellent rendu du relief. Ce procédé exige une vaste

palette de couleurs et les programmeurs n'ont pas lésiné puisque le jeu offre plus de cent couleurs simultanées à l'écran sur un simple Atari ST ; les possesseurs de STE bénéficieront, bien entendu, d'un rendu encore meilleur. On aurait pu penser que cette débâche de teintes serait au détriment de la rapidité de l'animation. Il

vous prendrez au contraire des munitions. La gestion de ces munitions est capitale car le jeu s'arrête si vous venez à en manquer. Heureusement, au début de chaque niveau, une ronde d'étoiles vous permettra de recharger le plein. Il faut une certaine habitude pour tirer car vous ne disposez d'aucun visuel. Vous devrez vous rapprocher de votre objectif et suivre ses



Grâce au ray tracing, l'animation avec ombrages est impressionnante.

n'en est rien et l'animation au sein de cet univers 3D ray tracing tient du prodige, tant par sa rapidité que par sa finesse et sa fluidité ! L'ombre des virus et des projectiles sur le sol ainsi que la trajectoire courbe de vos tirs accentuent encore le réalisme de cet univers.

Mais revenons au jeu lui-même. Les virus sont de quatre types (couleurs) différents et vous devrez les détruire en les touchant avec des projectiles de même couleur. Si toutefois vous les touchez avec un projectile différent, ils restent actifs mais produisent une étoile qui renouvellera vos munitions si vous parvenez à la saisir. Attention, si vous la laissez disparaître,

mouvements pour tenter de le centrer sur l'écran le temps que votre tir parte. En contrepartie, la remarquable maniabilité à la souris (recommandée) facilite l'appréhension de vos conseils cependant de vous entraîner auparavant car, par la suite, tout va très vite.

Les virus se multiplient et se transforment en formes encore plus redoutables. Au début, ils se lient en chaînes plus molles et plus faciles à abattre et ne vont pas tarder à attaquer les quelques cellules capitales à votre survie. D'autres virus, encore plus dangereux, apparaissent à haut niveau ou si vous ne complétez pas le tableau assez vite.

Les éclosures éclatent en boules multiples quand on les touche, mais éclatent aussi en boules encore plus nombreuses quand on les laisse tranquilles ! Quant aux cracheurs, ils parcourent cet univers au ras du sol, et sont donc difficiles à toucher car il faudra prendre en compte la portée de votre tir, en éjectant de nombreux virus au passage.

Vous disposez cependant d'aides complémentaires dans cette lutte épuisante. Tout d'abord, le radar vous signale la direction du virus le plus proche de la couleur sélectionnée. Là encore l'aspect graphique est splendide. Il ne s'agit pas en effet d'un banal radar mais des mots de direction (right, left, back, etc.) affichés en lettres en relief ombrées au sein de l'univers. Vous disposez aussi de portiques qui permettent de



Vous allez être attaqué par derrière.

gérer temporairement les virus, le temps d'analyser un peu la situation, et de chaînes d'ADN qui servent de leurre. Ces moyens sont efficaces, mais vous feront perdre plus de munitions ou augmenteront l'agressivité des virus. Le jeu est vraiment difficile et l'on ne sait rapidement plus où dormir de la tête dès les premiers niveaux.

La réalisation est au top niveau. Je vous ai déjà parlé de la qualité des graphismes et de l'animation qui dépasse, et de loin, tout ce qui existe. Les brulages (digitalisés) sont réduits mais servent directement au jeu. En effet, ils vous informent de l'éclosion des virus, de leur liaison ou de l'attaque des cellules.

Un grand bravo à l'équipe de The Assembly Line qui est parvenue à réaliser un shoot-them-up vraiment original, enrichi d'aspects tactiques, le tout servi par une réalisation hors du commun (notice en français).

Jacques Harbort

Type	shoot-them-up/stratégie
Intérêt	19
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brulages	★★★★★
Prix	★★★ C

Version Amiga

La version Amiga de Vaxine est tout aussi réussie, l'animation semblant même être légèrement plus rapide, ce qui tient de la gageure quand on voit celle de l'Atari ST ! Un shoot-them-up inventif et difficile qui vous enchanteur quelle que soit la version.

Intérêt	19
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brulages	★★★★★
Prix	★★★ C



Version Amiga.

Great Courts II

AMIGA

Plus réaliste, cette seconde mouture de Great Courts permet au joueur d'acquiescer de l'expérience et d'agir avec précision sur les coups. Résultat : la plus complète des simulations de tennis à ce jour !

Ubi Soft. Programmation : Lothar Schmitt ; animation : Uwe Meier ; graphisme : Janos Toth, Uwe Meier et Thorsten Knop ; musique : Halko Ruttmann.

Il y a un peu plus d'un an, on se lamentait devant l'absence d'une bonne simulation de tennis. Aujourd'hui, nous avons l'embaras du choix... Great Courts a été le premier grand tennis sur 16 bits, et voici maintenant la suite de ce classique qui présente des améliorations notables par rapport à son prédécesseur. Cette fois encore, les programmeurs allemands de Blue Byte ont fait un excellent travail et le jeu a encore gagné en réalisme, sans rien perdre sur le plan ludique.

Si cette nouvelle simulation est encore plus réaliste que la précédente, la présence de trois niveaux de difficulté rend ce programme accessible à tous les publics.

Le mode Junior s'adresse aux novices : l'ordinateur gère vos déplacements et la force des coups, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le bouton pour renvoyer la balle. Le mode Normal vous donne le contrôle des mouvements de votre personnage et vos capacités sont au maximum. Mais les joueurs recherchant la simulation la plus réaliste choisiront sans doute le mode Caractère, dans lequel vos capacités à réussir certains coups varient selon votre expérience et les résultats enregistrés précédemment.

En effet, l'ordinateur prend en compte tous les coups que vous réussissez, que ce soit à l'entraînement ou

en compétition, afin de modifier en permanence les caractéristiques de votre joueur. Il suffit pour cela de sauvegarder le jeu après chaque partie. Si vous choisissez cette option, il faudra vous entraîner avec acharnement et méthode, pour faire de sérieux progrès. Contrairement au jeu précédent, vous pouvez programmer la machine d'entraînement de manière à ce qu'elle vous envoie certains types de balles, afin d'améliorer vos points faibles.

Cette simulation est vraiment très complète car non seulement vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou un autre joueur, mais il est également possible de jouer à trois ou à quatre en utilisant l'interface pour deux joysticks supplémentaires. Les parties sont passionnantes et c'est un atout non négligeable pour ce programme. De plus, le mode de contrôle a été nettement amélioré : ce n'est plus uniquement votre position par rapport à la balle qui détermine la direction dans laquelle vous la renvoyez. En effet, si vous armez toujours en pressant sur le bouton avant de le lâcher pour frapper, votre coup dépend de la direction que vous imprimez, dans laquelle on a moment de la trappe et la balle est plus ou moins rapide selon le temps d'appui sur le bouton. Il n'est pas évident de maîtriser ces divers éléments au début, mais on ne devient pas un champion facilement ; une fois



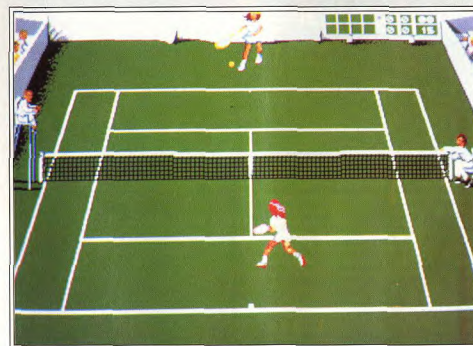
Gardez-vous à gauche...



Gardez-vous à droite !



Il y a du monde à abattre.



Mode junior, normal ou caractère, Great Courts II est très complet.

que vous aurez assimilé parfaitement ce mode de contrôle vous serez un adversaire redoutable. Le système de service est le même que celui de Great Courts, mais il y a une marge d'erreur, car dans la réalité on ne place toujours la balle à l'endroit que l'on a visé.

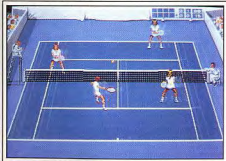
Great Courts II bénéficie toujours des excellents graphismes de la version précédente avec, cette fois, le choix entre une femme ou un homme, ainsi qu'une



Les parties à quatre joueurs...



... un atout de choix !



Désormais, les filles peuvent aussi jouer. bande sonore avec des voix et des effets digitaux très convaincants.

En fait, ce programme reprend les meilleurs éléments de Great Courts, de *The Break* (la possibilité de jouer à quatre) et de *Tennis Cup* (ses caractéristiques des joueurs). Le résultat est la simulation de tennis la plus complète à ce jour sur micro.

Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	1/5
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Shadow Dancer

MEGADRIVE

Shinobi est de retour : le ninja blanc, épaulé par son chien, fait des ravages dans les rues de New York en flammes. Des séquences impressionnantes, des graphismes et une bande sonore remarquables font de Shadow Dancer un jeu d'arcade d'exception.

Conception Sega



Le ninja et son chien s'attaquent aux incendiaires de la ville.

Shinobi est en passe de devenir l'un des héros les plus populaires de l'histoire du jeu vidéo, car on ne compte plus les jeux dans lesquels il apparaît. Le jeu d'arcade original a remporté un tel succès qu'il a été adapté pratiquement sur tous les formats.

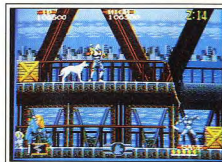
Notre héros s'est ensuite fait remarquer sur la Megadrive avec un programme original intitulé *Revenge of Shinobi* (Titl d'or '90 du meilleur jeu d'action). Voilà quelques mois, nous avons découvert dans les salles d'arcade *Shadow Dancer*, la suite du *Shinobi* original. Ce qui est assez surprenant, c'est que la plupart de ces jeux sont excellents.



L'action ne faiblit pas.

Cette version Megadrive de *Shadow Dancer* figure parmi les meilleures. Pourtant ce logiciel original, réalisé par l'équipe de programmeurs de Sega, est totalement différent du jeu d'arcade du même nom. Leur seul point commun est la présence du chien qui accompagne notre héros dans tous ses déplacements.

L'action se déroule à New York en 1997, alors que le chaos règne sur la ville et que les rares survivants sont retenus en otage. Heureusement, le ninja blanc arrive pour remettre de l'ordre dans tout cela avec ses poignards, ses shuriken et sa légendaire maîtrise des



Le chien se lance à l'attaque.



Une séquence peu convaincante.

arts martiaux. Cette fois, son chien l'aidera beaucoup dans sa tâche. En effet, plutôt que de tirer des risques lorsque vous êtes coincé par un ennemi perché derrière des caisses, vous lancez votre chien contre lui et vous l'abattez alors qu'il est occupé à se défendre contre les attaques de l'animal. De plus, vous pouvez toujours avoir recours à la magie ninja une fois par secteur, pour vous tirer d'affaire dans les moments vraiment délicats.

L'action commence dans les rues de New York en flammes, où vous affrontez de nombreux adversaires dans une atmosphère d'apocalypse. Les bâtiments



Et les combats s'enchaînent...

s'écroulent autour de vous, et des colonnes de feu jaillissent des bouches d'épout à intervalles réguliers. Vous adversaires vous attaquent sans relâche tandis que vous libérez les otages, mais il faut surtout se méfier des redoutables guerriers qui surgissent sans crier gare des fenêtres des bâtiments.

Comme dans les deux jeux d'arcade, vous passez ensuite à un tableau de bonus dans lequel vous abattez des ninjas avec vos shuriken. Ils ne descendent pas vers vous, comme dans le *Shadow Dancer* d'arcade, mais vous vous laissez tomber entre deux gratte-ciel en tirant sur les ninjas qui sont au-dessous de vous. Il

faut reconnaître que cette séquence joue convaincant est le seul point faible du programme.

Dans le niveau suivant, le combat reprend le long d'une route bordée d'un grillage et vous pouvez sauter pour passer d'un côté à l'autre à volonté. Cet épisode est assez proche du second niveau du jeu d'arcade. Ensuite, les combats s'enchaînent dans des décors toujours aussi magnifiques. Vous affrontez, par exemple, un hélicoptère sur un monte-charge qui remonte le long de la statue de la Liberté. Cette séquence est une petite merveille.

La réalisation de *Shadow Dancer* est aussi impressionnante que celle de *Revenge of Shinobi*, ce qui n'est pas une mince référence. Le graphisme et l'animation sont d'un niveau arcade et la bande sonore est toujours aussi bien faite. La jouabilité n'est pas en reste, et on progresse régulièrement dans le jeu. *Shadow Dancer* est un grand jeu d'action qui vous fera craquer. Merçi Monsieur Sega... à quand le prochain *Shinobi* ?

Alain Huyghues-Lacour

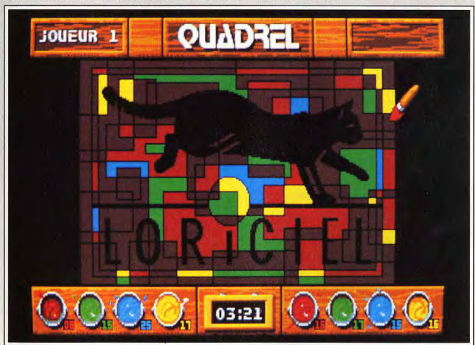
Type	action
Intérêt	1/5
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Quadrel

PC TOUTS ECRANS

Quadrel est un jeu de réflexion très original qui change un peu de Tetris et ses multiples variations. Le principe est d'une simplicité étonnante, mais la stratégie à employer risque de donner des maux de tête à tous les amateurs de creuse-cellules grises. En gros, selon Jean-Loup Jovanovic, un aimable turturé de l'esprit qui n'en quitte plus son écran, c'est génial !

Licence : programmation : Clément Loryel ; graphisme : Emmanuel Vasse ; musique : Michel Winogradoff.



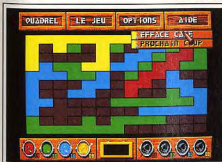
Un niveau qui vous donnera bien du fil à retordre...

Me voilà retombé en enfance : je fais des colorages, avec pleins de peinture partout. Non, ce n'est pas la sénilité précoce ! Il s'agit de *Quadrel*, l'un des casse-tête les plus originaux que nous ayons vu depuis longtemps (depuis *Tetris*, en fait). Le principe est d'une simplicité désarmante : vous disposez de quatre couleurs en quantité limitée, et vous devez remplir un dessin plus ou moins complexe. Facile ? Non, car la même couleur ne peut pas se trouver dans deux cases adjacentes.

Dix tableaux vous sont proposés, que vous pouvez affronter dans quatre modes : solitaire libre, où vous ne subissez aucune contrainte, solitaire imposé, où l'ordinateur vous indique la case à colorier, double contre humain et double contre l'ordinateur. Ce dernier mode dispose de trois niveaux, et il risque de vous poser des difficultés dès le premier.

Si vous jouez en solitaire, vous pouvez effacer des cases que vous auriez colorées par mégarde. Une horloge vous permet d'ajouter un « temps limité », pour corser encore les choses. Il est évident que le jeu contre un adversaire est bien plus difficile et intéressant que le jeu solitaire.

Que ce soit contre un autre joueur humain ou contre l'ordinateur, vous devez épouser vos collinaires en empêchant l'adversaire d'en faire autant. Au début de la partie, vous disposez de la même quantité de couleurs mais répartie différemment.



De multiples options.



Perdu !...

Par exemple, vous aurez dix carrés rouges, huit bleus, douze verts et huit jaunes. L'adversaire aura huit rouges, douze bleus... Vous devez répartir vos couleurs stratégiquement, en mettant une ténite que vous possédez en petite quantité (et que l'ordinateur lui, possède en grande quantité) à un endroit où le maximum de cases seront adjacentes, empêchant ainsi votre adversaire de poser sa couleur. Et vous devez dans le même temps vous assurer que vous pourrez poser la totalité des couleurs que vous avez en stock... Diabolique !

Les graphismes sont très bons (ce n'est pas difficile, étant donné la simplicité du principe de ce programme) que ce soit en CGA, EGA ou VGA, et la manipulation se fait à la souris comme au clavier à l'aide de menus déroulants. Il n'est pas indiqué dans la notice comment installer le jeu sur un disque dur, il vous suffira pour cela de copier tous les fichiers. Le programme cherchera la disquette 1 dans le lecteur A, mais chargera sur le dur, ce qui va sensiblement plus vite.

En conclusion, Quadrel est un excellent programme de réflexion, très original et où chaque partie apporte du nouveau. Un achat obligatoire pour tous ceux qui aiment se titiller les méninges.

Jean-Loup Jovanovic

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

Version Atari ST

Cette version de Quadrel est très proche de la version sur compatible PC. Un « plus » à signaler : la jolie petite musique qui accompagne le jeu.

Un défaut, en mode « double », certains tableaux ne sont plus accessibles, et le jeu est un peu plus lent, surtout à la fin d'une partie. Les graphismes sont



La version Atari ST.

cependant toujours aussi bons et la qualité du jeu identique. J.-L. J.

Intérêt	18
Graphisme	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Version Amstrad CPC

La version Amstrad de Quadrel est excellente. La musique est identique à celle de la version Atari ST, les graphismes sont beaucoup plus détaillés et plus colorés que sur compatible PC (en CGA !) et la rapidité



La version CPC, très réussie.

est excellente. Seul le manquement au joystick laisse un peu à désirer, surtout si vous choisissez l'option temps limité. En effet, une souris est bien mieux adaptée à ce type de programme qui demande des déplacements rapides et précis. Un superbe programme, dont la conversion ne détonne pas face aux versions des autres machines. Indispensable donc aux vrais amateurs de jeu de réflexion. J.-L. J.

Intérêt	18
Graphisme	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Version Amiga

La musique est beaucoup plus belle sur Amiga que sur Atari ST, la vitesse un peu supérieure. À part cela, aucune différence entre ces deux versions de Quadrel qui est, sans contestation possible, un excellent casse-tête. J.-L. J.

Intérêt	18
Graphisme	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



La version Amiga va encore plus vite.

Team Suzuki

ATARI ST

Fans de moto, à vos guidons ! Team Suzuki n'est pas seulement un jeu de vitesse, c'est aussi et surtout une vraie simulation où les sorties de route ont des conséquences graves pour votre engin. Comme les authentiques champions, il vous faudra garder votre sang-froid pour gagner.

Music : J.M. Slack ; graphismes additionnels : Jer O'Carroll.

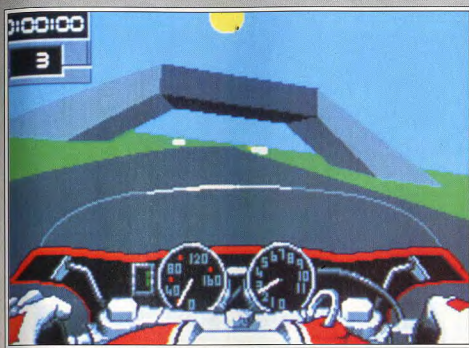
Gremlin, qui nous a offert bon nombre de programmes de qualité cette année, s'est fixé l'objectif de réaliser la simulation de moto la plus réaliste. Avec le concours de Suzuki, Gremlin a étudié très soigneusement les différents circuits internationaux sur les quels se déroule le championnat, allant même jusqu'à



Le circuit japonais du championnat.



Et c'est le crash !...



Une simulation de moto où l'on voit le paysage basculer dans les virages.

faire filmer chacun d'eux en fixant une caméra sur une moto. Team Suzuki, très différent des courses d'été comme Super Hang On, s'adresse aux amateurs de simulation réaliste. Le jeu consiste à terminer une saison à la première place du classement général, mais vous pouvez également faire une seule course sur le circuit de votre choix.

Une saison comporte seize courses qui se déroulent sur des circuits différents, et vous pouvez sauvegarder votre position. N'allez cependant pas croire qu'il vous suffise de sauvegarder le jeu chaque fois que vous avez réalisé une bonne performance sur l'un des circuits, pour remporter le championnat. Gremlin y a pensé avant vous ; on ne peut sauvegarder que trois fois dans une saison.

Avant une course, vous avez le choix entre trois motos différentes. Les novices peuvent opter pour la 125cc, qui est la seule équipée de vitesses automatiques, mais il est fort improbable que l'on puisse remporter la saison sur un engin aussi modeste. En effet, les grosses cylindrées, qui sont équipées de vitesses manuelles, sont bien plus rapides. C'est bien évidemment avec la moto la plus puissante que vous pouvez réaliser les meilleures performances, mais il faudra s'accrocher. Vous pouvez également décider

de la longueur des courses, mais celles-ci ne pourront être inférieures à cinq tours. Le choix du mode de contrôle n'est pas moins large dans la mesure où l'on vous propose deux modes à la souris et un troisième au joystick. Les trois sont précis, mais le mode joystick n'est pas tout à fait aussi performant que les autres. En effet, l'accélération s'effectue en poussant le manche vers l'avant, ce qui crée quelques interférences avec les changements de direction. Mais, quel que soit le mode sélectionné, votre moto garde la même inclinaison tant que vous n'agissez pas à nouveau sur le joystick ou la souris, ce qui offre une grande précision dans le maniement de l'engin. Il ne faut surtout pas agiter le joystick dans tous les sens, car votre engin se renverserait. Il faut garder son sang-froid et rechercher la précision. Votre engin sera endommagé si vous tombez, si vous heurtez un autre concurrent, ou encore si vous sortez largement de la piste. Vous risquez fort de ne pas pouvoir terminer la course.

Une excellente utilisation de l'animation en 3D sur surfaces pleines procure un grand réalisme à cette simulation. En effet, l'action est représentée du point de vue du pilote et le paysage bascule lorsque vous finissez votre moto dans les virages. Il défile de manière aussi fluide que rapide - il est possible d'améliorer encore cet effet en choisissant l'option sans tableau de bord, mais cela est bien plus difficile. Les motos sont représentées sans conducteur. Vous pouvez les faire apparaître à l'écran mais cela ralentit le jeu. Team Suzuki présente une excellente jouabilité, mais à être un programme difficile qui offre un challenge à la mesure des fans de simulation.

Alain Huygheux-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Team Yankee

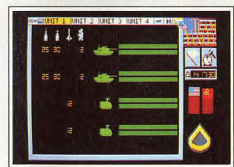
PC TOUTS ECRANS

Diriger simultanément quatre tanks américains et détruire une armada de chars russes, c'est un scénario un peu dépassé, mais qu'importe, l'action est si prenante qu'on en oublie les inconvénients ! Un jeu en trois versions tout à fait identiques.

Empire Software. Programmation : Steven Green et Richard Horrocks ; graphisme : Kevin R. Ayre.

Team Yankee est une simulation de combats de tanks dont le scénario est basé sur le roman du même nom. Vous y dirigez un groupe de quatre chars américains et vous participez à une contre-offensive contre l'URSS qui envahit l'Europe (ce livre date un peu !). Le jeu comporte quatre phases de combats : prendre une colline, la défendre, escorter les forces de l'OTAN et enfin arrêter l'offensive russe. Chaque fois que vous finissez les quatre scénarios, le niveau de difficulté change, de même que votre grade. Très

faciles les premières fois, les missions deviennent rapidement infernales : les tanks russes deviennent plus durs, et surtout les avaries ne sont plus réparées que partiellement entre chaque phase... plus plus du tout ! Les véhicules détruits pendant les premiers mouvements sont alors perdus pour toute la durée du niveau, ce qui rend le jeu très difficile. Le stress augmente au fur et à mesure, et on se surprend à s'approcher de l'écran pour mieux quitter un mouvement qui révélerait la présence de l'ennemi !



L'état de vos troupes.



Les tanks ennemis sont derrière la fumée.

Team Yankee n'est pas une simulation de tanks (comme MI Tank Platoon) mais bien une simulation de combats de tanks. Vous ne pilotez pas les chars, vous leur donnez des ordres sous forme de trajectoires et de vitesses sur une carte. Vous passez d'un tank à l'autre d'une touche (ou d'un clic de souris) : vous tirez avec l'un d'eux à la fois.

Dans ces phases de tir (qui ressemblent au tir au pigeon), vous êtes aidé par la visée infrarouge, qui permet de voir l'ennemi la nuit (les missions sont, selon les niveaux, diurnes ou nocturnes), ou derrière un écran de fumée. Selon le tank, vous disposez d'obus de courte portée ou de missiles longue portée (mais qui nécessitent que votre tank soit arrêté), soit des déjecteurs (pour votre véhicule numéro 1).

Une mitrailleuse est disponible lors des combats rapprochés, mais n'en espérez pas des miracles. Pour certaines missions, vous aurez droit à un support d'artillerie qui, à une heure fixe, submergera une zone déterminée sous une pluie de tirs ou de fumée. Il est possible d'avoir, dans quatre fenêtres, les vues de tous vos tanks simultanément, mais le manque de précision amène rapidement à n'utiliser que la vue



On peut avoir les vues des quatre tanks simultanément.

« plein écran », d'autant que le passage d'un tank à l'autre est instantané. La manipulation est très facile, surtout à la souris, toutes les options étant accessibles directement. Les graphismes 3D sont très bons, les animations fluides (sur 286). Les quatre scénarios que vous devez exécuter sont toujours les mêmes mais, à chaque niveau, la tactique ennemie est suffisamment différente pour en renouveler l'intérêt. S'il est un jeu ridicule d'imaginer quatre tanks américains détruisant une armada de chars russes, cela

s'obtient vite dans le feu de l'action. Le côté réaliste de la simulation a été sacrifié au profit du côté ludique, mais qui s'en plaint! Un très bon programme qui séduira les amateurs d'action.

Jean-Loup Jovanovic

Type	combat de tanks
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	★

Version Atari ST

Pratiquement identique à la version compatible PC, la version Atari ST souffre seulement d'une animation un peu moins rapide. Le programme reste excellent et la difficulté est toujours aussi bien dosée. Le son est bien meilleur mais inférieur cependant à celui de la version Amigo. Bref, un jeu d'action qui mérite bien qu'on s'y arrête.

J.-L. J.

Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	★

Version Amiga

Les seules différences notables entre les versions PC et Amiga sont la musique de début et les bruits de tir digitalisés. Les graphismes sont quant à eux identiques et l'animation est tout à fait comparable. Les programmeurs ont réussi à faire trois versions presque identiques, sans que cela ne nuise à aucune des versions. Du beau travail!

J.-L. J.

Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	★



Briefing avant la première mission.



Des tanks détruits en vue normale.



... et en visée infrarouge.



La version Atari ST.



Sons digitalisés sur la version Amiga.

The Amazing Spiderman

AMIGA

Pour gagner à ce jeu, il faut savoir allier la puissance de l'esprit à celle du poignet, sinon vous risquez de vous engluier dans la toile du célèbre homme araignée. Malgré ses petits sprites et son graphisme sommaire, il s'agit d'un programme attachant et original qui profite d'une bonne animation.

Empire. Programmation : J. Wood, R. Horrocks ; graphisme : K. Ayre, C. Swinbourne ; bruitages : S. Green.

Bien souvent, les adaptations de bandes dessinées sur nos micros sont le prétexte à des logiciels d'action bâclés, le nom suffisant à faire, dans un premier temps, la réputation du jeu. Tous les programmes ne tombent pas dans ce travers. Empire nous propose en effet avec *The Amazing Spiderman* un logiciel prenant et original.



Il est minuit : la partie commence.



Un voyage en ascenseur.

Au premier abord, on peut penser qu'il s'agit d'un « banal » jeu de plates-formes. En fait, si l'adresse a son mot à dire, c'est surtout vos méninges, et non votre poignet, qui seront mises à rude épreuve. Vous incarnez donc Spiderman, le célèbre homme araignée. La petitesse du sprite qui le représente surprend un peu désagréablement au début, en revanche sa maniabilité fait vite oublier ce point. Notre héros peut marcher, sauter, s'accroupir, marcher à quatre pattes sur le sol, les murs et même sur le plafond et, bien entendu, utiliser son fameux fil d'araignée pour atteindre un lieu inaccessible, en grimpaient verticalement ou encore en se balançant comme Tarzan sur sa liane.

Quelques monstres fréquentent les pièces (robot, momie, chat, etc.), mais ils ne constituent pas une grande difficulté, car ils effectuent le plus souvent un trajet fixe sans chercher à vous rejoindre. Cependant, à haut niveau, les choses se compliquent nettement de ce côté, les créatures faisant preuve d'une intelligence certaine pour chercher à vous coincer. Fort heureusement, vous disposez de votre indispensable toile pour les immobiliser quelques instants. Outre les monstres, vous devez éviter les pièges : flammes, boîtes qui vous écrasent, et bien d'autres. Mais le plus difficile est de trouver l'entrée du tableau suivant. Pour cela, il faut positionner différents interrupteurs d'accès plus ou moins facile. De plus, l'ordre de déroulement des opérations est souvent capital. Ainsi un premier interrupteur va déplacer une paroi, donnant accès à un second bouton que vous allez vous presser d'utiliser. Mais l'ouverture ne se dévoilera pas pour autant. Il faut alors revenir vers le premier bouton et le repousser dans sa position initiale pour vous permettre d'emprunter un troisième passage, actionner un nouvel interrupteur qui dévoile enfin l'issue tant attendue.

Tout n'est pas simple, et le jeu rappelle l'excellent *Goines* de nos chers Apple II et C64. N'oubliez pas à la lecture de mon exemple que tout se résume à des boutons à utiliser dans le bon ordre. En fait les solutions des différents tableaux sont très variées et les moyens d'accès parfois étonnants.

La progression de difficulté est parfaitement menée et si le premier tableau paraît facile après quelques



Pas où faut-il donc passer ?



En rampant dans les sous-sols.



Si le personnage est petit, ce n'est pas le cas du programme !



Le spectacle est dans la salle.

Spindizzy Worlds

ATARI ST

Clone de Marble Madness, Spindizzy Worlds y ajoute la richesse des graphismes, la variété des situations et l'obligation de réfléchir avant de jouer. Si vous parvenez à faire fonctionner simultanément votre tête et votre joystick, vous adorez...

Electric Dreams. Programmation et design : Paul Shirley ; graphismes : Debbie Sorrell ; musique : Martin Walker.

Il y a quelques années, Marble Madness remporta un tel succès dans les salles d'arcade que non seulement il fit l'objet de conversions sur tous les formats, mais que l'on vit arriver de nombreux clones reprenant le même principe de jeu. Tous ces clones passèrent inaperçus, à l'exception de Spindizzy qui fit un malheur sur C64. Ce soft utilise le principe de base de Marble

parties, il n'en est pas de même au début. Heureusement, le temps ne vous est pas compté. En revanche, chaque contact dangereux (monstre ou piège) affaiblit le vêtement de Spiderman, révélant son squelette. Une fois le squelette entièrement mis à jour, la partie s'arrête. La réalisation est correcte, sans plus. Si la présentation est excellente avec musique et paroles digitalisées et slides-show de mise en ambiance, le reste du jeu n'est pas de la même trempe. Les écrans sont très variés, mais leurs graphismes sont souvent un peu sommaires. Les sprites sont de petite taille mais bien animés, en particulier pour Spiderman. Enfin les bruitages digitalisés sont rares. Tous ces défauts ne parviennent cependant pas à entamer

certains diamants ne sont pas accessibles directement et il faut découvrir la solution de diverses énigmes avant de pouvoir les attendre. Vous devez alors activer des switches dans un ordre bien précis afin de dégager le passage ou de mettre en marche des ascenseurs. D'autre part, certains secteurs sont fort accidentés et il faut faire preuve de beaucoup d'habileté pour franchir des passages très difficiles, d'autant plus que différentes créatures vous pourchassent parfois. Enfin, un troisième élément vient encore vous compliquer les choses dans quelques secteurs : en effet,

Madness, mais c'est beaucoup plus qu'une simple copie de ce programme. Le jeu est nettement plus riche et la réflexion y joue un rôle au moins aussi important que l'habileté. Aujourd'hui, Spindizzy fait enfin une apparition sur 16 bits dans une nouvelle version. Vous dirigez une toupipe nommée Gerald dans une multitude d'univers représentés en 3D isométrique. Chaque monde est constitué de plusieurs secteurs que vous devez explorer soigneusement afin de résoudre une tâche bien précise et, généralement, il s'agit de récupérer tous les diamants disséminés dans le décor. Vous n'aurez pas la tâche facile. Tout d'abord,



L'intérêt de jeu qui reste excellent. On se prend à vouloir trouver la solution de ces puzzles complexes. Un excellent programme d'action/reflexion.

Jacques Harbonn

Type : action/reflexion
Intérêt : 17
Graphisme : ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★
Bruitages : ★ ★ ★ ★
Prix : C

certains diamants ne sont pas accessibles directement et il faut découvrir la solution de diverses énigmes avant de pouvoir les attendre. Vous devez alors activer des switches dans un ordre bien précis afin de dégager le passage ou de mettre en marche des ascenseurs. D'autre part, certains secteurs sont fort accidentés et il faut faire preuve de beaucoup d'habileté pour franchir des passages très difficiles, d'autant plus que différentes créatures vous pourchassent parfois. Enfin, un troisième élément vient encore vous compliquer les choses dans quelques secteurs : en effet,



Ce casse-tête est un vrai bonheur.



Les graphismes sont agréables.

fait, un temps limite vous est parfois imposé et il faut alors prendre des risques pour accomplir votre tâche avant que le monde n'explose. Cette nouvelle version présente des graphismes très agréables et l'animation est irréprochable. Mais, plus important encore, les commandes répondent merveilleusement bien, ce qui vous permet de débloquer la toupipe avec beaucoup de précision. Celle-ci est soumise à un effet de gravité qui offre vraiment beaucoup de réalisme. Spindizzy Worlds est un grand jeu d'action/reflexion qui présente des centaines de mondes - de quoi faire le bonheur des amateurs de casse-tête. De plus, la longévité de ce programme est assurée par la grande



Attention à la gravité...



Les diamants sont à prendre.

variété des situations. Il est également très motivant de se croquer les méninges pour trouver la solution d'une énigme avant de passer à un autre secteur, dans lequel votre seul problème est d'être très précis dans vos déplacements. Si votre tête fonctionne bien et si vos mains ne tremblent pas, tentez donc l'aventure !

Alain Huguères-Lacour

Type : action/reflexion
Intérêt : 17
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★
Bruitages : ★ ★ ★ ★
Prix : C

Version Amiga

Cette version de Spindizzy Worlds est strictement identique à la précédente que ce soit au niveau du scénario ou de la réalisation. Aucun fan d'action/reflexion ne sera déçu par cet excellent programme.

A. H. L.

Intérêt : 17
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★
Bruitages : ★ ★ ★ ★
Prix : C



Amiga ou ST, du pareil au même.

Mickey Mouse Castle of Illusion

MEGADRIVE

Quoi ? Pas de coups d'épée ! Pas de têtes qui tombent ! Eh, non ! Pas avec Mickey, ce gentil héros parti au secours de Minnie. Cela n'empêche pas ce jeu d'être passionnant - bien au contraire ! Dessin Walt Disney et esprit japonais : une bonne recette !

Conception Sega

C'est la première fois que Sega prend une licence aux studios Disney, mais espérons que ce n'est pas la dernière car le résultat est particulièrement convaincant. Il faut dire que ce programme est consacré au plus célèbre personnage de Walt Disney, la star des stars, j'ai nommé le merveilleux Mickey Mouse ! Figurez-vous que la sorcière Mizrabel a eu la campagne d'enlever Minnie sous les yeux de son compagne. N'écoutez que son courage proverbial, Mickey se lance à la poursuite de la sorcière et rien ne pourra l'arrêter. Bien qu'il ne dispose pas d'un très grand arsenal de magie, ni des shuriken de Shinobi, notre souris a des ressources et ses adversaires vont en faire l'expérience à leurs dépens. À la manière du non moins célèbre Mario, Mickey peut assommer ses adversaires en leur sautant sur la tête, mais il peut également utiliser comme projectiles les pommes ou les billes qui lui ramassent sur son chemin. Si vous pensiez que Mickey allait massacrer ses ennemis à grands coups d'épée, comme le premier barbare venu, vous allez être dé-

çu : les héros de Disney sont bien trop gentils pour agir ainsi. Mickey compte également beaucoup sur son habileté pour se tirer d'affaire. Pour franchir les nombreux obstacles qui lui barrent la route dans cet univers, il n'hésite pas à sauter de liane en liane, histoire de prouver que Tarzan n'est pas meilleur que lui. Dans un autre niveau, Mickey devra trouver son chemin en nageant dans une rivière souterraine.



De feuille en feuille : inoubliable.



Mickey l'intrépide ne recule devant rien pour délivrer Minnie.



Mickey Mouse Castle of Illusion est avant tout un jeu de plates-formes qui séduira tous les fans du genre. Il faut sauter avec beaucoup de précision, et un bon timing est souvent la clé du succès. La séquence dans laquelle il saute de feuille en feuille en évitant d'entrer en contact avec des araignées est une pièce d'anthologie. De plus, l'esprit des frères Mario souffle également sur ce programme, car notre souris peut découvrir des bonus cachés et des passages secrets.



Presque un vrai dessin animé.

Dès les premières images, on se rend compte que les programmeurs de Sega n'ont pas ménagé leurs efforts pour se montrer à la hauteur des studios Disney. Tout d'abord, le graphisme est vraiment superbe, on croirait regarder un dessin animé de Mickey.



Une attaque de jouets.



Il faut prendre les bons.

Mais c'est l'animation qui est la plus impressionnante. Le moindre mouvement de Mickey est un véritable régal pour les yeux. Les différents sauts sont parfaitement décomposés : lorsque vous le faites pas avancer, Mickey se dandine sur place ; s'il s'a-



Une partie fantastique...

réte au bord du vide, il fait des moulinets avec ses bras pour retrouver son équilibre. Il faut aussi le voir dévaler une pente à toute allure, pour éviter d'être écrasé par une énorme pomme qui roule derrière lui. C'est la plus belle réalisation que l'on ait vue sur Megadrive, avec Moonwalker. Mais, alors que le jeu consacré à Michael Jackson n'a d'autre intérêt que sa beauté, Mickey Mouse, programme passionnant, offre un véritable challenge. Un graphisme style Walt Disney au service d'un esprit de jeu très japonais, c'est une excellente recette. Un must!

Alain Huyghe-Lacour

Type	plates-formes	19
Intérêt		5
Graphisme	★★★★★	
Animation	★★★★★	
Brutalités	★★★★★	
Prix	★★★★★	D

Swap

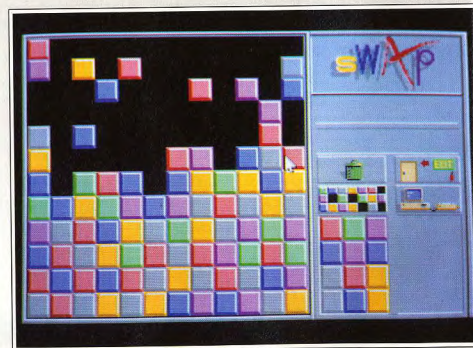
AMIGA

Echanger, voilà le sens du mot anglais swap. Si vous savez cela, vous savez tout. Il suffit d'accorder les pièces pour les échanger. Simple ? Oui, en principe. Mais essayez, vous verrez que ce n'est pas facile et vous serez content de pouvoir utiliser les options d'aide !

Microdis. Auteur : Christian Bertrand ; programmation : Julien Berthel et Emmanuel Forsans ; musique : Emmanuel Forsans.

Après l'excellent Sliders, Microdis nous présente un second programme de qualité, un jeu de réflexion dans lequel l'habileté ne joue absolument aucun rôle. Swap est un casse-tête d'un nouveau type qui va drôlement vous prendre la tête. Lâchez donc votre joystick à tir automatique quelques instants, ça va vous faire du bien de vous creuser un peu les méninges, et les alliés vous attendront bien.

L'écran est rempli de carrés de différentes couleurs et



Swap, un jeu sans action où tout est question d'intelligence.

cela est beaucoup plus facile à dire qu'à faire. En effet, si vous ne calculez pas parfaitement votre coup, des pièces se retrouveront isolées et vous serez coincé. Heureusement, vous avez accès à plusieurs options



Bon, grandiose, sublime, meilleur

élite, n.f. : les éléments les plus remarquables d'un groupe, d'une communauté ; la fine fleur (de). plus, n.m. : un élément positif supplémentaire.



Les bons jeux vont et viennent et ceux qui sont grandioses durent beaucoup plus longtemps. Les meilleurs peuvent rafler des récompenses, mais un seul peut prétendre être l'élite.

Des que l'histoire des jeux informatiques a commencé à sécher, son nom est apparu et resté en haut de l'affiche. Des générations y ont joué ; certains en ont triomphé ; mais aucun ne s'en est lassé.

Le mélange original d'exploration spatiale, de commerce et de combats a résisté aux imitateurs, aux prétendants au titre et aux millions d'heures de jeu. Maintenant le sublime est en passe de devenir encore meilleur.

Rainbird a mis à jour la version IBM PC compatibles pour utiliser la technologie qui s'est développée depuis la naissance de ce jeu.

Des graphiques 3-D étonnants, en modes EGA, VGA et MCGA donnent encore plus de vie au combat cosmique ; une interface à la conception nouvelle, contrôlée par icônes, accélère le commerce, le recueil d'informations et la lecture de cartes ; l'acceptation de cartes sonores AdLib et Roland vous permet de partager les plaisirs intenses de la vie dans les immensités spatiales ; et des missions flamboyantes donnent à la jouabilité une dimension jamais atteinte jusqu'alors.

La recette classique, vieille de six ans, demeure la même ; de nouveaux ingrédients s'ajoutent à la préparation de base : offrez ce qui se fait de mieux à vos papilles gustatives. Elite Plus.



Elite Plus sera disponible pour IBM PC compatibles au prix de 34,99 €. Les versions originales d'Elite sont encore disponibles pour Atari ST et Commodore Amiga, au prix de 24,99 €.

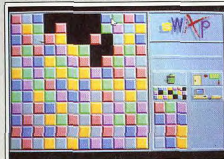
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tebbury, Glos. Tel: 0666 594326



L'écran se vide peu à peu.



La variante triangles : dure !...



Le début est facile, mais après...



... Il faudra bien s'accrocher !

qui peuvent vous aider de manière importante. L'une de ces options vous permet de déclencher une avalanche, qui fait tomber toutes les pièces vers le bas de l'écran. Mais là encore, il faut bien calculer son coup pour tirer le meilleur parti de cette aide. Une autre option vous donne accès à un certain nombre de pièces de différentes couleurs, que vous pouvez utiliser pour désigner les pièces isolées. Et, si vous le désirez, vous pouvez reculer en arrière de plusieurs coups pour corriger vos erreurs.

Pour encore mieux vous prendre la tête, les créateurs de ce programme ont ajouté deux autres variantes, dans lesquelles les carrés sont remplacés par des triangles ou des hexagones. Là, les choses se com-

pliquent vraiment ; un bon conseil : ne commencez pas par les hexagones si vous ne voulez pas attraper une sacrée migraine. Si vous parvenez à maîtriser correctement ce jeu, la meilleure formule est celle des crédits, qui est en effet la plus riche. Dans ce cas, vous n'avez le droit d'utiliser une option d'aide que dans la mesure où vous pouvez en payer le prix. Vous gagnez un crédit lorsque vous faites disparaître une pièce, mais chaque permutation vous en coûte deux, ce qui vous complique encore les choses. Suop est aussi intéressant que difficile ; heureusement vous pouvez modifier la plupart des paramètres du jeu afin de moduler le niveau de difficulté à votre convenance : ainsi, vous décidez du nombre de couleurs (de 2 à 6). La réalisation n'a rien d'exceptionnel, mais il est vrai que ce type de programme ne se prête pas particulièrement aux effets spectaculaires.

Tout repose sur l'intérêt de jeu et, sur ce plan, ce programme est vraiment irréprochable.

Alain Hugué-Lacour

Type	_____	réflexion	_____
Intérêt	_____	17	_____
Graphisme	★★★★	Graphisme	★★★★
Animation	_____	Animation	_____
Brutalités	★★★★	Brutalités	★★★★
Prix	_____	Prix	_____



Les hexagones, pour les champions.

Version PC

Cette version de Suop est quasiment identique à la précédente ; elle offre également la possibilité de moduler de nombreux paramètres de jeu et de choisir son niveau de difficulté. Un excellent casse-tête difficile à maîtriser qui présente un intérêt incontestable.

A. H. L.

Battle Command

ATARI ST

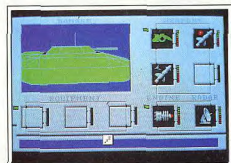
Simulation de tanks ou jeu d'action ? Difficile de trancher. En effet, simulation pour l'armement et action pour le maniement, Battle Command fait partie des deux catégories. On y ajoute un zeste de stratégie et on obtient un programme qui, s'il déçoit les puristes, ravira les débutants dans chacun des domaines abordés. Intéressant, non ?

Ocean, Réalisation : Realtime Games Software.

Les fans de simulations futuristes avaient fait un excellent accueil à Carrier Command lors de sa sortie. Ils ne seront pas déçus par la suite de ce programme, Battle Command.

Ce jeu se déroule dans le futur, alors que la guerre vient d'éclater entre le Nord et le Sud. Il n'est pas

question pour les belligérants d'« échanger » des bombes atomiques, car ce serait la fin du monde ! Alors, ils se contentent de régler leurs différends sur un plan tactique. Les capacités défensives des adversaires sont telles qu'une offensive de grande envergure serait promise à l'échec : ils privilégient donc tout spécialement des opérations éclairées exécutées derrière les lignes ennemies. Pour ce type d'actions, les forces nordistes disposent du Mauler, un tank té-



L'équipement de bord.



Le choix de l'armement.

QUICK GUN

TURBO

PROFI

2 BOUTONS DE TIR

LAMPE DE CONTROLE POUR TIR RAPIDE

2 BOUTONS DE TIR

INTERRUPTEUR DE TIR RAPIDE

CARACTERISTIQUES

- 8 MICROSWITCHES
- 4 BOUTONS DE TIR
- LAMPE DE CONTROLE TIR RAPIDE
- INTERRUPTEUR TIR NORMAL/RAPIDE
- 4 VENTOUSES

The Top Line

LAMPE DE CONTROLE POUR TIR RAPIDE

2 BOUTONS DE TIR

INTERRUPTEUR DE TIR RAPIDE

CARACTERISTIQUES

- 6 MICROSWITCHES
- 2 BOUTONS DE TIR
- LAMPE DE CONTROLE TIR RAPIDE
- INTERRUPTEUR TIR NORMAL/RAPIDE

PRO

QUICK GUN
TURBO

JONG RICH S.A.
IMPORTATION / DISTRIBUTION



Vu de l'intérieur du tank...

sophistiqué qui peut être largué dans le camp opposé à l'aide d'un hélicoptère de transport, capable d'échapper aux radars.

Vous choisissez tout d'abord l'une des nombreuses missions qui vous sont proposées. Après en avoir pris connaissance, vous examinez soigneusement la carte des opérations, sur laquelle sont indiqués la position de votre objectif ainsi que le point de largage et celui de récupération. Les objectifs à détruire (raffineries de pétrole, usines et autres équipements) sont plus ou moins bien protégés et faciles à atteindre ; le relief pose également des problèmes (traverser barrant le chemin, escalade obligatoire...).

En cours de mission, vous avez la possibilité de consulter cette carte à tout moment et la position actuelle de votre char y sera également indiquée. Ensuite, vous choisissez les armes dont vous avez besoin pour remplir votre mission. Vous avez le choix entre différents types de missiles, dont certains sont guidés par radar tandis que d'autres se guident sur les sources de chaleur, ainsi qu'un canon, un mortier ou encore des bombes à retardement. Vous pouvez également vous procurer divers équipements qui ont pour effet de tromper les missiles à têtes chercheuses ennemis. Ensuite, c'est à vous de jouer.

Si vous n'êtes pas un habitué des simulations, il est préférable de commencer par la première mission



... le défilement du paysage.

afin de vous familiariser avec le fonctionnement de votre tank et de ses armements. Cette mission ne présente aucune subtilité tactique et il suffit de détruire les tanks ennemis qui vous barrent le passage pour atteindre votre objectif. Cela vous permet d'apprendre à utiliser correctement les armes dont vous disposez, mais ce n'est quand même pas une partie de plaisir car vos ennemis sont aussi nombreux qu'agressifs. En revanche, les missions suivantes seront de plus en plus difficiles et il vous faudra faire preuve d'astuce et d'un bon sens stratégique pour atteindre votre objectif. Signalons que vous n'êtes pas tenu de faire toutes les missions en une seule partie : vous pouvez sauvegarder vos positions et reprendre le jeu ultérieurement.

Battle Command bénéficie d'une réalisation soignée. L'animation en 3D surfaces pleines est fluide et, comme dans toute simulation qui se respecte, vous avez accès à plusieurs angles de vue.

En fait, on peut parler que les puristes diront que ce n'est pas une véritable simulation car le char se dirige très simplement contrairement à ce qui se fait d'habitude dans ce type de jeu. Mais ce programme met l'accent sur le combat et c'est l'utilisation des armes et des lettres qui pose le plus de problèmes. Cela rend Battle Command accessible aux habitués de shoot-them-up, dans la mesure où le tank se dirige



Battle Command mêle simulation, action et stratégie.



par l'intermédiaire du joystick ou de la souris et qui est rarement nécessaire d'avoir recours au clavier. Tr. simulation et stratégie font bon ménage dans ce programme très intéressant.

Alain Hughes-Lacour

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



Consultation de la carte.



Des attaques aériennes...

Version Amiga

Cette version de Battle Command ne présente guère de différences avec la précédente, le scénario est identique de même que la réalisation. Une simulation de tanks accessible aux amateurs de shoot-them-up et aux débutants.

A.H.L.

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



... sautées de parachutages.

SODIPENG PC ENGINE



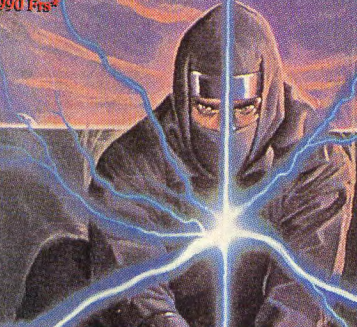
CORE GRAFX + 1 JEU 1290 Fts*

CD ROM 2990 Fts*

CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU 3990 Fts*



PC ENGINE GT + 1 JEU 2490 Fts*



SUPER GRAFX + 1 JEU 1990 Fts*



(16)99.08.89.41
HOT LINE (16)99.08.95.72

Distributeur:

ESPAÑA: TOUR VISION S4 358 55 86 - BENELUX: S.P. ELECTRONICS (0)2120 93 80 - SUISSE: LOGICOSOFTWARE 212 55 212

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

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

Dragon Breed Atari ST, disquette Activision

Ce bon shoot-them-up (version Amiga dans le n° 86 de Tili) s'apparente à Saint Dragon. Comme dans ce dernier, vous contrôlez un dragon, mais aussi son cavalier, l'un et l'autre pouvant être indépendants à l'occasion. Ainsi, pour récupérer certains



bonus sur les « planètes », vous devez démenter et effectuer le trajet à pied. Homme et dragon disposent de leurs propres armes et il retrouve les habituels équipements supplémentaires.

La réalisation graphique est correcte, sans atteindre cependant le niveau de Saint Dragon. En revanche, l'indépendance des deux créatures apporte un « plus » non négligeable et les différents niveaux sont très variés tant en créatures qu'en types d'attaques. Un shoot-them-up difficile.

Jacques Harbont

Type	shoot-them-up
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Brutalités	★★★
Prix	C

Faxanadu NES Nintendo, cartouche Nintendo

Rien ne va plus dans l'arbre du monde depuis que des monstres encerclent les cités des Elies. Vous devez entreprendre une



longue et périlleuse quête afin de retrouver la source de vie, ainsi que l'antidote au poison qui la tarit. Il faut discuter avec les habitants que vous rencontrez dans les villes et entrer dans les boutiques pour y acheter d'utiles équipements. Pour rester en vie hors des cités, vous devez combattre de nombreux monstres et sauter avec beaucoup de précision. Un système de codes permet de reprendre le jeu à partir de certains points.

De nombreux éléments de jeu de rôle se retrouvent dans ce jeu d'aventure/action qui s'inscrit dans la lignée de The Adventure of Link. Sans être aussi riche, Faxanadu vous tiendra en haleine durant des semaines. Contrairement à La légende de Zelda, il n'est pas possible de se déplacer en toute liberté sur le territoire, car l'action est linéaire. Ce programme qui se prend en main tout de suite constitue une parfaite initiation aux jeux d'aventure/action comme aux jeux de rôle. Il est à noter que les textes apparaissant à l'écran sont traduits dans la

Type	aventure/action
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	D

Carthage Amiga, disquette Psygnosis

Carthage est attaquée par les légions romaines et vous devez constituer des ar-



mées au plus vite pour tenter d'enrayer l'invasion. Pour cela, vous voyagez de ville en ville afin de gérer leurs finances et d'organiser la résistance. Chaque déplacement est l'occasion de séquences d'action en 3D, parmi lesquelles un combat de chars

contrôle. Le programme original présente un surprenant mélange entre wargame, simulation économique et jeu d'action. Le temps est un facteur important, car il faut réagir très vite tandis que les Romains progressent inexorablement. Une fois de plus, on re-

trouve les deux constantes des jeux de Psygnosis : une réalisation irréprochable et un niveau de difficulté très élevé. Ce programme vaut surtout pour la gestion de l'argent et l'aspect wargame car, en dépit de leur beauté, les scènes d'action ne sont pas passionnantes et elles manquent nettement de variété.

Type	stratégie/action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

Geisha PC, disquette Tomahawk

Votre petite amie a été kidnappée par un riche chinois, maniaque sexual à ses heures. Vous devez la sauver avant qu'il n'ait pu abuser d'elle. Geisha est un jeu d'a-



venture graphique où vous allez participer à un certain nombre de « petits jeux » pour arriver au grand méchant. Il s'agit en l'occurrence d'un jeu de cartes, poils de la bataille, d'un jeu de « tir aux poissons », d'un shoot-them-up sans prétention et d'un Mastermind particulièrement difficile. Chaque jeu est mis en scène dans l'aventure, et les graphismes (VGA) sont très jolis. L'humour est présent, mais cela n'empêche pas le soft de manquer singulièrement d'intérêt.

Un « jeu d'enfants » pour adulte.

Jean-Loup Jovanovic

Type	aventure
Intérêt	9
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

Dynamite Duke Megadrive, cartouche Sega

Dynamite Duke est une variante de Cabal dans laquelle vous affrontez des armées entières que vous décimiez à la mitrailleuse. La scène est représentée en 3D et il faut se



déplacer pour éviter les tirs ennemis. La seule innovation de ce programme assez classique repose sur le fait que les guerriers de fin de niveau se rapprochent pour vous attaquer au corps à corps et qu'il faut les assommer en les frappant à coups de pieds ou avec la crosse de votre arme. Cette conversion du jeu d'arcade de Sega est assez plaisante, mais le concept souffre de son manque d'originalité. Comme toujours dans ce type de programme, l'action est très répétitive mais les fans de jeu de tir seront séduits. La réalisation est honnête, on a déjà vu mieux sur Megadrive.

Type	arcade
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	D

Golden Axe Atari ST, disquette Virgin

Seul ou à deux, vous affrontez les troupes de Death Adder, qui ravagent la région.



Vous incarnez un barbare, une amazone, ou un nain, qui disposent d'armes et de caractéristiques différentes. Les combats se suivent mais ne se ressemblent pas, car vos adversaires sont très variés et vous pouvez avoir recours à la magie lorsque le combat devient par trop ingéant.

Cette conversion du célèbre jeu d'arcade de Sega fera le bonheur des fans de beat-them-all, car c'est l'une des meilleures réussites du genre. Toutefois, il convient de signaler qu'elle est quand même nettement inférieure à celle de l'Amiga, car la fenêtre graphique est plus petite, le scrolling est

saccadé et les chargements en cours de jeu sont plus fréquents. En dépit de ces quelques défauts, l'action est passionnante grâce à une excellente jouabilité.

Alain Huyghues-Lacour	
Type	arcade
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

Dark Legend PC Engine, carte Victor

Dark Legend nous emmène une fois de plus dans l'univers de l'heroic fantasy, pour nous faire vivre le combat d'un barbare contre les forces du mal. Tout au long de votre quête, vous récupérez des armes et des pouvoirs magiques et ce n'est pas de trop pour survivre. En effet, vos ennemis sont très rapides et ils vous attaquent de toutes parts, sans même mentionner les redoutables monstres de fin de niveau. Ce programme est la suite de Legendary Axe, qui reste le meilleur beat-them-all sur



cette console. Ce n'est certes pas un programme des plus originaux, mais l'action est aussi frénétique que prenante. Le niveau de difficulté est assez élevé, mais les fans d'arcade tiendront le coup, grâce à une excellente jouabilité. Les décors sont un peu pauvres, mais les sprites sont fort bien dessinés et l'animation est irréprochable. Même si ce programme ne parvient pas tout à fait à égaler le génial Legendary Axe, il est autrement plus réussi que Rastan II ou bien d'autres jeux de ce type. Un programme passionnant.

Alain Huyghues-Lacour	
Type	beat-them-all
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Prix	D

Burning Angels PC Engine, carte Naxat Soft

Burning Angels est un shoot-them-up à scrolling vertical qui se joue seul ou à deux. Vous affrontez des aliens très rapides et récupérez des modules et des armes supplémentaires qui vous seront fort utiles pour



venir à bout des énormes vaisseaux qui passent à l'attaque à intervalles réguliers. Ce soft, qui rappelle un peu Gunbird, ne surprendra personne par son originalité. Mais la réalisation est irréprochable et les jeux de ce type se jouant à deux sont assez rares. Les parties en duo sont très plaisantes, d'autant plus que les deux vaisseaux sont différents et que les armes qu'ils récupèrent ne sont pas les mêmes. D'autre part, on appréciera la présence de plusieurs options qui vous permettent de modifier le niveau de difficulté ou de choisir entre les deux vaisseaux lorsque vous jouez seul.

Alain Huyghues-Lacour	
Type	shoot-them-up
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	D

L'Art de la guerre Atari ST, ROM 1.2 uniquement, disquette Broderbund

L'Art de la guerre est l'adaptation entière-



ment française d'un très ancien wargame paru initialement sur Mac et PC. Le programme vous propose de nombreux scénarios de difficulté croissante et de multiples ennemis aux stratégies très différentes. Vous devrez bien évidemment contrôler vos troupes, mais vous aurez aussi la possibilité de visualiser chaque combat en plan rapproché pour pouvoir éventuellement intervenir. La réalisation est d'un niveau, exploitant bien les capacités graphiques de la machine et mettant à profit fenêtres et souris. Ce wargame est intéressant et l'ordinateur constitue un bon

ROLLING SOFTS

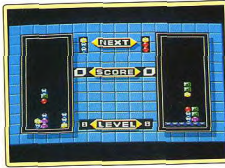
partenaire. Malheureusement le jeu plante lamentablement aussi bien sur les anciennes ROM 1.1 que sur les nouvelles ROM 1.6 des STE. C'est d'autant plus inadmissible que la mention « STE » visible sur la disquette sous-entend cette compatibilité. Messieurs les éditeurs, vérifiez donc les compatibilités avant de commercialiser les jeux. Jacques Harbnon

Type	logarithme graphique
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

Gremlins 2

Amiga, disquette Elite

Aie, aie, aie, les gremlins sont de retour ! Ces démons créatures vont vous en faire voir de toutes les couleurs. Vous allez parcourir de nombreuses salles en évitant leurs attaques variées. Il en vient de devant ou de derrière, certains roulent, d'autres sautent ou bondissent sur vous. Votre tir vous en débarrassera mais certaines im-
meurent qu'après avoir reçu plusieurs im-



avez le choix entre deux options. La plus silencieuse est l'option versus, dans laquelle les pièces de votre adversaire montent d'un cran chaque fois que vous réalisez une figure complexe. Un must.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action/réflexion
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

packs. Pour tout arranger, de nombreux pièges parsèment les salles et vous devez escalader armées et coffres pour les éviter. La réalisation est d'un bon niveau. Le graphisme des pièces est assez fouillé et les gremlins bien représentés. L'animation reste rapide et fluide, quel que soit le nombre de créatures à l'écran. Les troupes complètent bien l'action. En dépit de ce car trop difficile et trop répétitif.

Jacques Harbnon

Type	shoot-them-up/plates-formes
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

Columns

Sega Master System, cartouche Sega

Columns est la conversion d'un jeu d'arcade de Sega qui s'inspire à la fois de Tetris et de Klax. Vous devez placer des pièces comportant des boules de couleurs diffé-



rentes de manière à former des lignes de la même couleur. Les pièces ne tournent pas sur elles-mêmes, mais vous pouvez modifier l'ordre des couleurs. Il est avantageux de chercher à faire des diagonales ou des figures de quatre ou cinq boules, mais il faut jouer serré lorsque la vitesse s'accroît. La Master System, qui ne dispose même pas d'une version de Tetris, est pauvre en jeux d'action/réflexion et Columns est le premier arrivé. C'est un jeu envoûtant qui vous bloque devant votre écran durant des heures. Le jeu à deux est particulièrement passionnant, d'autant plus que vous

ront de nombreux ennemis qu'il faudra abattre. Mais vous devez aussi détruire des portes blindées à l'aide des missiles, déconnecter par les terminaux (situés souvent dans des couloirs latéraux) les caméras de surveillance et les tourelles de tir automatique d'autres tunnels, et soigner le soldat à temps et bien d'autres choses encore. La réalisation est correcte. Le rendu 3D des tunnels est bon et le graphisme des personnages ligné.

L'animation est en revanche un peu lente ; surtout lors des combats, où votre homme ne réagit pas avec la célérité voulue. Ce n'est pas bien des problèmes. C'est d'autant plus dommage que l'aspect stratégique et la coopération entre les équipes sont intéressants. Un jeu à qui il ne manquait pas grand-chose pour devenir un hit. Jacques Harbnon

Type	shoot-them-up/stratégie
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

Version Atari ST



Cette version de Narco Police est identique à la précédente et se trouve dans un contexte sonore moins riche ; brutalités des tir plus sourds et absence des cris digitalisés des blessés. J.H.

Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

Moon Blaster

PC, disquette Loriciel

Jeu d'arcade en 3D surfacés pleines, Moon Blaster vous propose de piloter un « space » véhicule qui vous permettra de combattre aussi bien sur terre que dans l'espace. Vous participez aux Olympic Craters Games, jeux qui chaque année ont lieu sur plusieurs planètes différentes. Seul le gagnant peut sortir du cratère qui compose chaque arène. Votre engin dispose d'un champ de force, d'un radar et d'un armement évolutif au fur et à mesure que vous vous emparez de lui. En cas de problème, il vous restera toujours la possibilité de vous éjecter pou-



regagner le vaisseau mère, après avoir franchi un champ d'astéroïdes. Un jeu un peu répétitif, et qui ne met pas assez en valeur la 3D. Moon Blaster est un jeu sympathique, surtout si vous possédez une machine un peu rapide et un écran VGA.

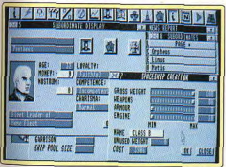
François Hermelin

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

Imperium

PC, disquette Electronic Arts

La version PC d'Imperium tire pleinement partie des possibilités d'une carte VGA (monochrome) ou Hercules. Voilà un jeu de « royaume » particulièrement complexe. Vous y incarnez le dirigeant d'un empire composé de planètes réparties sur de nombreux systèmes solaires. D'autres empires sont là pour vous mettre des bâtons dans les roues. Économie complexe, combats spatiaux, colonisations jalonnent ce jeu en



mode texte où tout est géré à la souris. Les commandes se font par l'intermédiaire de fenêtres nombreuses et ergonomiques. En revanche, la complexité de la simulation déroute : on cherchera en vain la raison de certaines baisses de fonds... Une bonne simulation malgré son interface un peu austère.

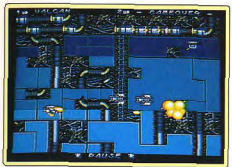
Jean-Loup Jovanovic

Type	simulation économique/militaire
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★
Prix	C

Legion

CD Rom NEC, CD Reno

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous partez « casser de l'alien » sur différentes planètes. Dans ce shoot-them-up à scrolling horizontal, vous affrontez des vaisseaux, des tourelles de tir, des nuées d'astéroïdes et bien d'autres agresseurs encore. Legion est le premier programme de ce type sur CD Rom à se jouer seul ou à deux. Encore un shoot-them-up des plus classiques, mais qui bénéficie d'une réalisation



irréprochable. L'animation est particulièrement rapide, ce qui rend l'action très excitante. Cela est assez déconcertant lors des premières parties, car les aliens arrivent, lancent des bombes et repartent tellement vite que l'on n'a pas le temps de réagir. En revanche, la bande sonore est un peu décevante, à l'exception d'une voix digitalisée, de très bonne facture, qui intervient au cours du jeu pour raconter l'histoire (en anglais). Legion est efficace, mais on peut demander plus sur un tel support.

Alain Huyghues-Lacour

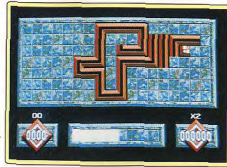
Type	shoot-them-up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutalités	★★★★★
Prix	D

Loopz

Atari, ST, disquette Audiogenic

Loopz est un jeu d'action/réflexion qui s'inscrit dans la lignée de Pizarrama. Vous devez disposer les pièces qui vous sont proposées de manière à créer des boucles, et plus elles sont grandes, plus vous marquez de points. Le problème vient surtout du fait que vous ne disposez que de quelques secondes pour placer les pièces et que vous les perdez si vous n'êtes pas assez rapide. Vous avez le choix entre trois variantes différentes et il est possible de jouer à deux simultanément.

Loopz est un jeu très prenant qui vous oblige à réagir très rapidement. Sans être tout à fait aussi envoûtant que Tetris ou Pizarrama, c'est un programme qui vous prendra la tête durant de longues heures, sans que vous puissiez vous arrêter de jouer. Les différentes variantes relan-



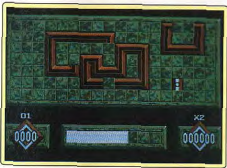
l'intérêt de jeu et les parties à deux sont particulièrement amusantes.

Alain Huyghues-Lacour

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

Version Amiga

Cette version de Loopz est identique à la précédente et est un amateur d'action/ré-



flexion ne pourrait ignorer un programme aussi accrocheur.

A.H.L.

Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalités	★★★★
Prix	C

Silent Sledge

NES Nintendo, cartouche Konami

Quel possesseur de micro n'a pas pris du bon temps avec cette grande simulation de sous-marins, dans laquelle vous attaquez les convois japonais lors de la guerre du Pacifique ? Vous pouvez attaquer en surface ou élaborer une discrète approche pour surprendre l'ennemi, mais il faut également savoir décrocher lorsque les destroyers d'escorte vous traquent. Vous avez le choix entre plusieurs scénarios et il est possible de modifier de très nombreux paramètres de jeu. Ce programme est historique, dans la mesure où c'est la première simulation sur console. Pour un essai, c'est un coup de maître, car Konami a su conserver toutes les qualités qui ont fait le succès de ce clas-

ROLLING SOFTS



qui ont un effet sur le déroulement du jeu. Votre mégalomanie souffrira sans doute (vous n'êtes plus Dieu), mais vous serez quand même emporté par cet extraordinaire programme.

On est totalement émerveillé par le souci du détail, d'autant plus que la gestion du jeu ne devient jamais trop complexe. Un nouveau chef-d'œuvre de Bullfrog.

Alain Huyghues-Lacour

Type	reflexion
Intérêt	19
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

siège de Microprose sur micro. Les graphismes sont réussis et la bande sonore convaincante mais, surtout, le mode de contrôle est aussi simple que rapide. Il suffit de déplacer un curseur et de cliquer sur des icônes pour contrôler tous les postes du sous-marin.

Cette grande simulation qui offre des combats passionnants devrait faire un malheur sur la NES. Les simulations ne sont plus un domaine réservé aux micros !

Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Powermonger

Atari ST, disquette Electronic Arts

Ce jeu est si riche qu'il est difficile de le classer dans une catégorie existante. Vous vous lancez à la conquête d'un vaste



monde à la tête d'une poignée d'hommes et tous les moyens sont bons pour réaliser votre ambition. Vous pouvez attaquer des villes, vous faire des alliés ou former de nouvelles troupes, mais si l'aspect militaire joue un rôle important dans ce programme, bien d'autres éléments entrent en ligne de compte.

Après le génial Populous, Bullfrog nous présente un programme qui paradoxalement lui ressemble, tout en étant très différent. La représentation des territoires a été améliorée et le jeu a encore gagné en profondeur grâce à de nouveaux éléments



territoire irréprochable et ce n'est pas pour rien qu'il a remporté le Tilt d'or 90 de la meilleure conversion d'arcade. Le principe du jeu est on ne peut plus simple et la jouabilité parfaite, ce qui nous donne l'un des programmes les plus ludiques de l'année. Les cette version est identique à celle de l'Amiga. Un programme passionnant, que l'on joue seul ou à deux.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Stun Runner

Amiga, disquette Tengen

Cette conversion d'arcade vous invite à guider un vaisseau-bobsleigh à travers un réseau de tunnels et routes. S'il faut éviter certains obstacles en tirant dessus ou en sautant beaucoup de mal à tenir le coup. Il est surprenant qu'un programme aussi prometteur soit aussi bécote... Image Works a



sante pour finir dans les temps. Vous devez ramasser les étoiles et bonus divers et passer d'une parcelle à l'autre pour accélérer. La réalisation est d'un bon niveau avec une 3D bien rendue et une animation assez fluide mais un peu lente. Cependant on est loin de retrouver le plaisir du jeu d'arcade qui vous plonge dans les tunnels à une vitesse étourdissante. Jacques Harbiron

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

Teenage Mutant Ninja Turtles

Atari ST, disquette Image Works

Ce programme n'est pas la conversion du jeu d'arcade du même nom, mais une version du jeu de Konami qui est disponible sur la console Nintendo. Dans ce jeu de plates-formes, les tortues ninja traversent New



York, pour tenter de libérer leur amie, la journaliste April. Il vous faudra affronter de nombreux adversaires tout au long de votre quête, mais n'oubliez surtout pas de deviner des pizzas pour reprendre des forces. Les tortues ninja sont très populaires ces temps-ci, aussi ce programme devrait-il remporter un certain succès. L'action est plaisante, mais il est vraiment regrettable que le scrolling soit aussi saccadé. Cela gâche le plaisir de jouer, car vos yeux auront beaucoup de mal à tenir le coup. Il est surprenant qu'un programme aussi prometteur soit aussi bécote... Image Works a



dû se dire qu'il se vendrait de toute façon sur le nom des tortues ninja. A réserver uniquement aux inconditionnels.

Alain Huyghues-Lacour

Type	plates-formes
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Version Amiga

Cette version est hélas identique à la précédente et le scrolling est le plus saccadé que l'on ait vu sur l'Amiga depuis très longtemps. Le jeu aurait pu être intéressant si la réalisation avait été confiée à des programmeurs compétents.

A. H.-L.

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

Ilyad

Amiga, disquette Ubi Soft



Aux commandes d'un vaisseau spatial vous traquez les aliens sur différentes planètes et vos ennemis se défendent avec acharnement. Vous récupérez des armes supplémentaires en cours de route et, contrairement aux autres programmes de ce type, vous les conservez après avoir perdu une vie.

On ne peut pas dire que ce shoot-them-up très classique soit très original, car la seule particularité d'Ilyad est d'être un programme français, ce qui est assez rare dans le genre. Les graphismes sont honnêtes, l'animation rapide et le niveau de dif-

ficulté assez élevé, mais on est quand même loin de la qualité d'un Z-out. Ce programme n'apporte rien de neuf et vous en possédez sans doute déjà des dizaines qui lui ressemblent comme un frère.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Robocop 2

Amiga, disquette Ocean

Le justicier mi-homme mi-robot est de retour, mais cette fois il ne s'agit pas de la conversion d'un jeu d'arcade, mais d'un programme original qui s'inspire du second film de la série. Vous devez massacrer les gangs qui font régner la terreur dans Detroit, sans faire de bavures, car il faut sauver les innocents. A l'instar du précédent programme, Robocop 2 présente également des scènes d'entraînement au tir et des séquences de réflexion.

Ce jeu assez violent séduira tous ceux qui ont aimé Robocop, car l'action est toujours aussi soutenue et les séquences intermédiaires apportent une agréable variété au jeu. Le niveau de difficulté est étudié pour vous occasionner des montées d'adrénaline, mais on peut vraiment progresser dans le jeu en s'accrochant.

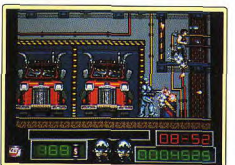
Robocop 2 bénéficie d'une réalisation soignée, avec de bons graphismes et des sprites de bonne taille. Un programme qui ne manque pas de punch !

Alain Huyghues-Lacour

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

Version Atari ST

Cette excellente version est assez différente de la précédente. Les sprites sont plus petits que sur Amiga, mais le graphisme ne manque pas de finesse. Les niveaux ne sont pas exactement les mêmes, mais le jeu n'est pas très différent dans l'ensemble. Il convient de noter que cette ver-



sion fonctionne uniquement sur les Atari ST équipés d'un drive à double densité.

A. H.-L.

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

Rainbow Islands

Megadrive, cartouche Taito

Vous connaissez tous l'histoire de ce garçon qui escalade des îles en grimper sur les arcs-en-ciel qu'il fabrique. Il faut atteindre le sommet avant que la mer ne vous rattrape, en ramassant de très nombreux bonus au passage. Les arcs-en-ciel servent également d'armes pour se débarrasser des criques de créatures qui tentent de vous arrêter, ainsi que des monstres de fin de niveau.

Cette conversion d'arcade de Taito est l'un des jeux de plates-formes les plus originaux et les plus excellents que l'on ait vus depuis longtemps. La version Megadrive



est irréprochable sur tous les plans et la jouabilité est parfaite. On appréciera que Taito nous offre le choix entre deux versions. La première est identique au jeu d'arcade original et la seconde reprend les mêmes tableaux avec des créatures différentes, encore plus redoutables. Un programme passionnant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	18
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

ROLLING SOFTS

Torvak

Amiga, disquette Core

Ce programme reprend la vieille recette de l'*heroic fantasy* : l'affrontement entre un barbare et un magicien. Vous massacrez vos ennemis à coups de hache mais, au cours de votre progression, vous obtenez une épée, un marteau et une masse d'armes. Vous ramassez de nombreux bonus, ainsi que des icônes qui augmentent votre puissance ou votre résistance. Cette longue quête se déroule sur cinq vastes niveaux et un monstre vous attend à la fin



chacun d'eux. On ne peut pas dire que ce remake de *Rastan* soit particulièrement original, mais on se prend du jeu. Dans un premier temps, on est assez déconcerté par la lenteur de réaction du personnage, mais cela s'arrange avec un timing rigoureux et, par la suite, certaines icônes vous permettent de devenir plus rapide. *Torvak* offre un redoutable challenge, non pas que la difficulté soit insurmontable, mais en raison de la longueur de cette aventure. L'action est présente, mais on peut regretter l'absence de la moindre innovation. Alain Huyghues-Lacour

Type	beat-them-all	14
Intérêt	★★★★	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitages	★★★★	
Prix	★★★★	C

Versión Atari ST

Cette version ST de *Torvak* se distingue de la précédente sur deux points : l'écran de jeu est nettement plus petit, ce qui est bien moins agréable et les bruitages sont moins



bien rendus. Pour le reste, les deux versions sont identiques. Jacques Harboun

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

Toyota Celica

Amiga, disquette Gremlin

Au volant de la Toyota Celica, vous participez à trois rallyes qui se déroulent en Angleterre, au Mexique et en Finlande. Les conditions climatiques sont plus ou moins dures selon le pays dans lequel vous vous trouvez, et il faut en tenir compte au niveau de la conduite. Votre copilote vous annonce les prochains virages et si ses indications ne vous semblent pas assez détaillées, vous pouvez le reprogrammer.

Toyota Celica n'est pas une course de voitures de type arcade comme *Outrun* ou *Lotus Esprit*, mais une véritable simulation. Pas question de foncer en comptant sur ses réflexes, il faut conduire avec beaucoup de



rigueur pour réaliser de bonnes performances. Cette simulation de rallye très réaliste offre un challenge qui met vos talents de pilote à rude épreuve. On peut toutefois lui reprocher des décors trop simples, mais certains effets sont très bien réalisés, comme les tempêtes de sable, la pluie ou la neige. Un programme difficile mais très prenant. Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive	17
Intérêt	★★★★	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitages	★★★★	
Prix	★★★★	C

John Madden American Football

Megadrive, cartouche Electronic Arts

John Madden American Football est une simulation de football américain qui vous permet d'affronter seize équipes différentes, contrôlées par l'ordinateur ou par un autre

joueur. Vous choisissez vos tactiques très simplement après chaque phase de jeu et ensuite vous dirigez un joueur en attaque. Vous pouvez préférer l'option saison, qui est très rapide : la première équipe qui marque remporte le match. Si vous le désirez, certaines rencontres se déroulent dans la neige ou dans la boue.

Ce programme d'Electronic Arts est ce qui se fait de mieux dans le genre, grâce à sa simplicité d'emploi et à une réalisation très soignée. C'est le programme idéal pour ceux qui désirent s'initier à ce sport sans trop se prendre la tête car, contrairement à



la plupart des simulations de football américain, on peut jouer très rapidement en réduisant les temps morts au minimum.

Type	simulation sportive	15
Intérêt	★★★★	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitages	★★★★	
Prix	★★★★	D

Stratego

PC, disquettes Accolade

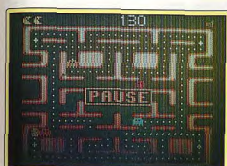
Tiré du jeu de société du même nom, *Stratego* fait, contrairement à ce que laisse penser son nom, surtout appel à la chance. Deux armées de même composition face à face, le but étant de capturer le drapeau adverse. Chacun déplace une pièce, mais on ne découvre la valeur de chaque pièce que lors d'un combat. Il est aussi possible de participer à des « campagnes ».

Les graphismes du programme sont très réussis (plusieurs types de plateaux et de pièces sont disponibles), l'ergonomie soi-



gnée (tout est géré à la souris) et le jeu peut être intéressant pendant quelques parties. Il devient rapidement répétitif, et finit par lasser. Et ce, non en l'enlèvera pas de l'idée que le jeu triche !!! Pour les amateurs de jeux de plateau uniquement.

Type	jeu de société	12
Intérêt	★★★★	
Graphismes	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitages	★★★★	
Prix	★★★★	C



Mrs Pacman

Lynx, carte Atari

Au cas où il ne vous l'aurait pas encore le principe de ce jeu, rappelons que vous devez avaler les pastilles disposées dans un labyrinthe, en évitant les fantômes qui vous pourchassent. C'est un plaisir de retrouver ce grand classique sur la Lynx, d'autant plus que cette version est strictement identique au programme original et que *Mrs Pacman* est un jeu qui se prête bien à une conversion sur console portable. L'action est rapide et il faut réagir très vite, ce qui est possible grâce à la précision des commandes.

Certains feront peut-être la grimace devant un jeu aussi ancien, qui n'a cependant rien perdu de son charme. On ne réside pas à un programme aussi ludique.

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



Saint Dragon

Atari ST, disquette

Activision The Sales Curve

Après la version Amiga (*Titl n° 83*), *Saint Dragon* arrive sur ST. Ce shoot-them-up infernal vous convie à contrôler un dragon, dernier et seul de la tribu est vulnérable, le robot annuo servant en revanche de protection. Les ennemis surgissent de partout et leurs attaques n'engendrent pas la mélancolie ! La réalisation est d'un excellent niveau. Les graphismes des animaux métalliques sont superbes et l'animation, bien qu'un peu lente, est parfaitement fluide et rehaussée d'un bon scrolling différentiel. Les bruitages sont corrects pour un ST. Une version bien tigronnée de ce difficile shoot-them-up. Jacques Harboun

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

S.C.I.



Amiga, disquette Ocean

Special Criminal Investigations est la suite de *Chase HQ* et le principe de jeu est presque le même. Vous pourchassez des gangsters au volant d'une voiture de police et vous devez heurter leur véhicule jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent. La seule innovation de ce programme est la possibilité de tirer sur le véhicule des ligutifs et il est même possible de les abattre au bazooka, si vous récupérez celui qui est largué par l'hélicoptère de police.

Les graphismes de *S.C.I.* sont plus soignés que ceux de *Chase HQ*, mais l'animation n'est pas plus rapide. Le jeu est parfois assez frustrant en raison du niveau de difficulté assez élevé, car vous ne disposez que de très peu de temps pour rattraper les fuyards. *S.C.I.* est plaisant, mais pas assez original pour ceux qui possèdent déjà *Chase HQ* allant envie d'acheter ce remake.

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

USS John Young

Atari ST, disquette Activision

Commandant d'un superbe vaisseau de guerre à l'équipement ultra-moderne, vous allez effectuer différentes missions : attaques de convois, de plates-formes pétrolières, de sous-marins ou bataille navale complète. Vous pourrez, de la même manière, choisir le lieu des patrouilles ou l'heure (jour ou nuit). Allant de la passerelle à la salle des machines en passant par l'ordinateur de contrôle ou la réparation des dégâts, vous devrez gérer simultanément



de nombreux paramètres pour parvenir au but. La réalisation est moyenne, tant au niveau des graphismes que de l'animation. Les bruitages sont de la même veine. Le jeu est intéressant du fait de sa simplicité et de la variété des missions proposées. On reste cependant bien loin de la qualité d'un *Silent Service II*, la référence en ce domaine.

Type	combat naval	13
Intérêt	★★★★	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitages	★★★★	
Prix	★★★★	C

Versión Amiga

Cette version de *USS John Young* me se différencie en rien de la version ST en dehors d'un écran de jeu un peu plus grand et d'une qualité de bruitages légèrement supérieure. J.H.

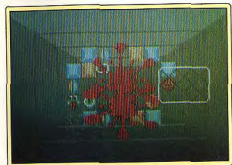
Intérêt	★★★★	13
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitages	★★★★	
Prix	★★★★	C



ROLLING SOFTS

Robo Squash Lynx, carte Atari

Vous affrontez l'ordinateur ou un autre joueur dans des rencontres représentées en 3D. Il faut renvoyer la balle avec une raquette et le premier qui marque trois points remporte la rencontre. Pour compliquer les choses, la vitesse de la balle augmente régulièrement et, lorsque l'adversaire marque un point, la balle s'écrase sur votre écran, ce qui diminue votre visibilité. Un élément stratégique intervient



vous avez lu la solution publiée dans le n° 67 de *Tin*, page 100). Cette nouvelle version bénéficie de graphismes très agréables et les couleurs sont fort bien utilisées. En dépit de son âge, ce jeu n'a pas pris une ride et l'on n'a pas vu beaucoup de jeux d'aventure/action aussi riches depuis sa sortie.

Alain Huyghues-Lacour

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

au niveau du score ; en effet, participer à certains matchs rapporte plus de points que le fait d'en jouer d'autres.

Ce programme ne manque pas d'originalité, mais un certain entraînement est nécessaire avant de bien le maîtriser. Les obstacles disposés au milieu du terrain vous empêchent souvent de voir la balle avant qu'elle ne se rapproche dangereusement et il faut d'excellents réflexes pour réagir à temps. Les premières parties sont assez frustrantes, mais on se prend au jeu et on n'a de cesse d'améliorer son style. Un programme accrocheur qui gagne à être joué à deux.

Alain Huyghues-Lacour

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

Ninja Remix Amiga, disquette System 3

Apprenant que tous les autres ninjas ont été massacrés par le shogun, vous débarkuez sur l'île de Lin Fen afin de les venger. *Ninja Remix* est un programme très complet qui fait, autant appel à l'habileté qu'à la réflexion. Il faut livrer de nombreux combats et sauter avec beaucoup de précision pour franchir certains obstacles, mais vous devez également découvrir toutes sortes d'objets et les utiliser à bon escient pour progresser dans le jeu.

Plus de trois ans après la version 8 bits, ce classique de l'aventure/action arrive enfin sur *Amiga*, dans une version améliorée. *Ninja Remix* est difficile et vous demandera beaucoup de persévérance (même si vous



pourriez qui lui permettent d'abattre ses ennemis à distance. *Wallis II* n'est pas un programme particulièrement original, mais les situations sont variées et la réalisation irréprochable. La progression de difficulté est bien dosée et on n'a de cesse de terminer le soft, ce qui devrait être possible, car le CD ROM permet de reprendre le jeu au niveau atteint lors d'une partie antérieure. Mais il faut disposer de réflexes à toutes épreuves pour tenir le coup, car les monstres de fin de niveau sont particulièrement coriaces. De plus, la bande sonore tire un bon parti des capaci-

tés de ce support, ce qui ajoute encore au plaisir du jeu.

Alain Huyghues-Lacour

Type	beat-them-all
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

World Cup Italia 90



Sega Master System

Ce programme vous permet de participer à la première coupe du monde de football, ou de jouer un simple match face à l'ordinateur ou à un autre joueur. Le jeu n'est pas particulièrement réaliste, dans la mesure où il n'y a pas de fautes et que les pénalités n'ont lieu que pour départager les deux équipes en cas d'égalité à la fin du match.

World Cup Italia 90 est nettement supérieur au précédent programme de foot sur la Master System, mais on aurait quand même pu espérer mieux. Le terrain est vraiment très étroit et la présence de trop nombreux joueurs sur la même portion rend l'action un peu confuse. D'autre part, on est bien loin du réalisme d'une véritable simulation comme *Kick Off*. En dépit de ces défauts, *World Cup Italia 90* est un programme assez ludique et les duels de pénalités en 3D sont réussis.

Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Wrath of the Demon

Amiga, disquettes Ready Soft

Une fois encore, ce n'est pas la peine de s'étendre sur le scénario de ce logiciel : il s'agit du classique démon invoqué par un magicien qui ne trouve rien de plus intelligent à faire que de ravager les terres d'un pauvre roi. Evidemment, vous êtes son seul recours ! La réalisation, sans être excep-



tionnelle, est de bonne facture. Ce jeu d'arcade utilise couramment des scrollings en parallèle, une palette de couleurs variée ainsi que des graphismes plutôt réussis. Les divers monstres sont intelligents et il vous faudra trouver la stratégie adéquate pour chacun. Cependant on peut regretter que les sorties soient, en majorité, un peu petits. Mais on reprochera surtout à ce jeu son manque d'originalité.

François Hermellin

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

Line of Fire

Amiga, disquette US GO

Seul ou à deux, vous échappez d'un camp militaire ennemi à bord d'une jeep équipée de deux mitrailleuses. Au cours de votre fuite, vous affrontez des soldats, des tanks, des hélicoptères et des avions. La



seule solution est de tirer sur tout ce qui bouge. Vous pouvez également utiliser quelques bombes lorsque vous êtes débordé. Par la suite, vous abandonnez votre véhicule pour continuer le combat sur une vedette rapide.

Line of Fire ne figure pas parmi les meilleurs jeux d'arcade de Sega, mais son intérêt venant de la présence de deux mitrailleuses et d'une animation assez impressionnante. Alors, bien sûr, il ne reste pas grand-chose dans cette conversion plutôt bâclée, qui présente un graphisme de 8 bits et une animation peu convaincante.

ROLLING SOFTS

La jouabilité n'est pas mauvaise, mais l'action manque nettement d'originalité. Dans le même style de jeu, *Operation Thunderbolt* est nettement plus réussi.

Alain Huyghues-Lacour

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



Xenophobe Lynx, carte Atari

De monstrueux aliens, les Xenos, se sont introduits dans les bases spatiales terrestres où ils se reproduisent très rapidement. Vous contrôlez l'équipe de mercenaires chargée de nettoyer les stations et vous mettez à l'ouvrage. Vous récupérez différentes armes au cours de votre exploration, mais ce n'est pas de trop pour repousser les attaques incessantes de vos adversaires. Si vous jouez à deux, le second joueur peut diriger l'un des envahisseurs pour essayer de



vous mettre en difficulté. Cette conversion du jeu d'arcade de Bally est nettement plus réussie que celles sur micro. L'action est assez répétitive, car il n'y a rien d'autre à faire que de tirer sur tout ce qui bouge, mais le temps est bien conçu et on n'a vraiment pas le temps de s'ennuyer. Il faut prendre des risques, car si vous n'abattez pas tous les Xenos dans un temps donné, la base se autodétruit et vous devez regagner la sortie avant l'explosion. Un jeu d'action sans surprise, mais efficace.

Alain Huyghues-Lacour

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

3D Soccer

Amiga, disquette Simulondo

Ce jeu de football s'apparente de près à *International 3D Challenge*. Tout comme lui, il vous propose une vue aérienne sur un terrain représenté en réelle 3D.

Avant de commencer, il est indispensable de procéder à de multiples sélections : nombre de clubs en tournoi, commandes par l'ordinateur ou un joueur, réglage de la vitesse, de la précision d'affichage (qui influe sur l'animation), et surtout choix du joueur au sein de l'équipe. En effet, contrairement aux autres jeux de football, vous conservez le même joueur jusqu'au prochain choix d'option. La partie peut alors commencer. *3D Soccer* s'apparente plus à une simulation qu'à un réel jeu d'action. En effet, vous verrez le terrain avec les yeux de votre joueur et vous devrez lui faire « tourner la tête » pour suivre l'action. Vous disposez heureusement d'une possibilité de zoom pour embrasser un vaste champ d'action et d'un radar bien utile pour avoir une vue d'ensemble. *3D Soccer* propose tous les coups du football, mais le maniement en demande une certaine habitude. Le mode Replay vous permettra de revoir une phase de jeu importante.

La réalisation est d'un niveau très correct. Le graphisme des joueurs aurait pu être amélioré, en revanche le terrain de vrai 3D surfaces peintes apporte un incontestable réalisme. Plus proche de la réalité que *Kick Off 2* et même qu'*International Soccer Challenge*, *3D Soccer* est cependant moins précis car le jeu peut parfaitement se dérouler sans vous. Jacques Harbord

Alain Huyghues-Lacour

Type	football 3D
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

36 15 TILT

Quand rien
ne va plus,
foncez sur

SOS AVENTURE



Super Famicom : une belle qui se fait désirer

Ceci est un article scandaleux ! La Super Famicom est une superbe console 16 bits, avec des jeux faramineux. Le seul - minime - problème, c'est qu'elle n'est tout simplement pas disponible en France. Alors, voilà. On vous fait baver un coup et puis, hop, on remballa. Mais bon, nous, on en a une : autant vous en faire profiter, un tout petit peu...

Elle est arrivée, elle est là... enfin presque ! Après de longs ardemments, Nintendo s'est enfin décidé à lancer sa console 16 bits sur le marché. La Super Famicom était prête depuis très longtemps, mais le géant japonais n'était pas pressé de la commercialiser tant la NES continue de réaliser des scores de vente impressionnants. Si nous disions qu'elle est presque arrivée, c'est qu'il est encore très difficile de s'en procurer une, tant la demande est importante. Nintendo étant célèbre pour son

points. Lors de la soirée des Tilt d'or, bon nombre d'éditeurs, de programmeurs et de journalistes présents tenaient des paris sur ceux qui parviendraient à mettre la main les premiers sur cette console mythique. Les gagnants sont Shoot Again et Ultima, qui ont réussi à se procurer les deux premiers exemplaires de la Super Famicom. Cela relève de l'exploit, car cette console est systématiquement bloquée à l'exportation et, même au Japon, il est actuellement impossible de s'en procurer dans les boutiques. Shoot Again nous a aimablement prêté cette précieuse machine afin que nous puissions la tester à fond (merci Gilles), avec F-Zero, le second jeu sorti avec la console, au moment où nous écrivons ces lignes.

Une « grande » 16 bits

Côté esthétique, la Super Famicom n'a rien de remarquable, même si elle n'est pas aussi laide que l'ignoble boîte qui habille la NES. Mais ne nous arrêtons pas aux apparences. C'est indiscutablement une machine très performante, et je ne me lancerai pas ici dans une énumération de ses caractéristiques de peur de m'endormir en cours de route, d'autant que les lecteurs friands de détails techniques pourront toujours se reporter à l'article paru dans Tilt n° 86, page 24. Sans entrer dans l'aspect technique, il faut signaler que l'une de ses caractéristiques qui nous a le plus séduits est la possibilité de sauvegarder les positions, comme les meilleurs scores, ce qui n'est vraiment pas courant sur console, ni la PC Engine ni la Megadrive ne peuvent en faire autant. Il ne s'agit pas d'un simple gadget, mais d'un avantage très important pour certains types de jeu. En ce qui concerne le branchement, un câble « Vidéo RGB » permet le branchement sur tout moniteur ou téléviseur disposant d'un canal 60 Hz.

La console est fournie avec deux manettes, qui ne comportent pas moins de six boutons. Dire que l'on trouvait déjà la Megadrive très sophistiquée avec ses trois boutons ! Quatre boutons classiques sont disposés sur la face de la manette et deux autres se trouvent sur la tranche supérieure. Cette manette est tellement bien conçue que ces six boutons sont très facilement accessibles sans que l'on risque d'attraper des crampes en passant de l'un à l'autre. En revanche, on retrouve toujours les directions à pression comme sur la NES. Il sera difficile de créer une manette arcade plus performante, car tout autre positionnement des six boutons que celui d'origine risque fort de poser des problèmes insolubles. Toutefois, si ces boutons sont facilement accessibles, il faut faire de sérieux efforts pour mémoriser leurs fonctions et pour s'en servir sans se tromper. Lorsque vous faites courir Mario au beau milieu d'un groupe d'agresseurs, la moindre erreur est fatale et il est très facile d'activer un bouton à la place d'un autre lors des premières parties. Il est vraisemblable que la plupart des programmes qui seront développés sur cette console n'utiliseront sans doute pas la totalité de ces boutons. Il est tout à fait possible de maîtriser un mode de contrôle aussi complexe avec un certain entraînement et cela peut faciliter l'utilisation de programmes plus riches, comme des simulations par exemple.

Super Mario World : le retour du fétiche de Nintendo

A tout seigneur tout honneur, il est évident qu'après la NES et la Game Boy, la Super Famicom se devait d'accueillir Mario, le héros fétiche de Nintendo. Super Mario World est donc le premier programme disponible sur cette console, et c'est un plaisir de retrouver Mario pour la première fois sur 16 bits. Ce nouveau programme est assez proche du Super Mario Bros III de la NES (qui n'est hélas toujours pas disponible en France !), que ce soit au niveau du concept de jeu comme dans l'esprit du graphisme. Chaque niveau est constitué de plusieurs sections très variées, tous aussi passionnants les uns que les autres. Notre héros saute beaucoup tout au long de cette aventure, que ce soit au-dessus d'un précipice ou sur la tête d'un adversaire pour l'assommer. On retrouve également les bonus cachés et les secrets qui ont fait le succès de la saga. Mais aux côtés de ces ingrédients inhérents aux jeux de cette série, on trouve bon nombre d'innovations dont Nintendo détient le secret. Pour n'en

BANC D'ESSAI



Super Mario World, excellent, ne vous étonnez pas par ses graphismes, sans commune mesure avec les capacités techniques de la console.

chier que deux, il faut mentionner le dragon et la plume. En frappant certaines pierres, Mario fait apparaître un dragon sur lequel il saute aussitôt. Lorsqu'il chevauche cet animal, notre héros peut voler et il se sert de sa monture pour se débarrasser de certains gêneurs. En effet, le dragon envoie sa longue langue en avant à la manière d'un canon à eau, afin de gopher les plantes venimeuses qui lui barrent le chemin. Quant à la plume, il suffit à Mario de la récupérer pour se transformer en un super-héros digne de Superman. Il lui est alors possible de sauter plus haut, de freiner sa chute à l'aide d'un parachute, ou encore de courir le long d'une paroi verticale après avoir pris son élan. Les six boutons de la manette sont utilisés dans ce programme. Les quatre boutons standard servent à sauter, à tourner, à sautoyer, à accélérer sa vitesse de déplacement et à tirer (si vous avez récupéré une arme). Quant aux deux boutons placés sur la tranche de la manette, ils permettent de faire scroller l'écran dans un sens ou dans l'autre, ce qui est assez spectaculaire. Toutes ces fonctions ont leur utilité à un moment ou à un autre du jeu. Par exemple, Mario tire dans toutes les directions lorsqu'il tourne sur lui-même en étant Superman, ou encore il peut atteindre certains endroits élevés en lui montant sur un bloc, puis en accélérant sur une très courte distance pour sauter plus haut. Ce type d'action exige beaucoup de précision et un timing rigoureux, et ce sont des difficultés de ce genre qui font les grands jeux de plates-formes.

Super Mario World est un programme passionnant dont la réalisation est soignée mais ne tire pas le meilleur parti des formidables capacités de la *Super Famicom*. En effet, les graphismes

sont juste un peu meilleurs que ceux des précédents épisodes sur 8 bits. En revanche, les couleurs sont fort bien utilisées et certains effets sonores sont très réussis. Par exemple, les effets d'écho lorsque Mario pénètre dans une cave, sont particulièrement convaincants. *Super Mario World* figurera certainement parmi les classiques de cette console. On attend les prochains !

F-Zero : Un championnat futuriste

Le second programme publié dès la sortie de la *Super Famicom* est une course de voitures futuriste, dont le moins que l'on puisse dire est qu'elle décoiffe ! Du reste, il ne s'agit pas vraiment de voitures, mais de sortes d'arrogateurs qui forcent à toute allure, quelques centimètres au-dessus de la surface de la route.

Vous avez le choix entre quatre véhicules qui présentent des caractéristiques différentes. Le dernier dispose de la vitesse de pointe la plus élevée, mais elle accélère moins rapidement que les autres, et c'est celle-là que vous devez utiliser si vous voulez battre des records, du moins si vous êtes assez bon conducteur pour ne jamais ralentir. Trois boutons vous permettent d'accélérer, de ralentir, ou d'activer

F-Zero est la course de voitures que tout joueur a envie de posséder. L'animation est d'une fluidité qui laisse penser que la Magique de Sega l'a eu qu'il bien se tenir...



le turbo et avec ceux qui sont placés sur la tranche de la manette, vous pouvez négocier des virages plus serrés en inclinant votre véhicule dans la direction choisie. Les différents circuits sont plus ou moins compliqués et certains comportent des séries de virages en S qui mettront vos réflexes à rude épreuve. Dans les virages, des bandes striées sont disposées de chaque côté de la route et votre véhicule ralentit lorsqu'il roule dessus. Un marquage de lignes rouges est visible sur un côté d'une des lignes droites de chaque circuit et votre véhicule reprend de l'énergie en roulant dessus. Il faut absolument y passer lorsque votre niveau d'énergie est bas (il diminue à chaque choc contre la bordure de la route ou lorsque vous heurtez un autre véhicule), car votre voiture explose lorsqu'il tombe à zéro et la course est alors finie pour vous.

Vous avez le choix entre participant au championnat, ou tenter un record du circuit, seul ou face à un autre véhicule contrôlé par l'ordinateur. Le championnat, qui se déroule dans trois ligues comportant plusieurs circuits, est assez classique, ainsi qu'une possibilité de sauvegarde de votre position ; il faut terminer dans les trois premiers pour pouvoir participer à la course suivante. A chaque nouvelle course, vous partez en quatrième position. Dans le mode record, vous concourez seul, ou face à un autre véhicule, afin de tenter de battre le record du circuit. Lorsque l'on maîtrise parfaitement ce programme c'est la course à deux qui permet de réaliser les meilleurs temps, car il est possible de prendre encore plus de vitesse en s'arrangeant pour que le véhicule qui vous suit vienne vous heurter par l'arrière. Cela est réalisable grâce à un icône qui apparaît sur l'écran pour indiquer la posi-

Perspectives d'avenir

Selon toute vraisemblance, il n'y a pas de soucis à se faire pour l'avenir de cette console. Après le triomphe de la NES et le succès de la *Game Boy*, l'image de marque de Nintendo et son implantation devraient assurer un démarrage sur les chapeaux de roues à la *Super Famicom*. De plus, cette machine est encore plus performante que ses concurrentes et le savoir-faire de Nintendo en ce qui concerne les jeux est indiscutable. Les éditeurs ne s'y trompent pas et se battent pour acheter à prix d'or le droit de développer des programmes sur cette console. La *Super Famicom* dispose vraiment de tous les atouts pour faire une belle carrière ; s'il y a une valeur sûre aujourd'hui, c'est bien cette console.

En ce qui concerne l'Europe, il est probable que ce bel avenir ne soit pas pour demain. En effet, lors de la conférence de presse donnée à l'occasion du lancement de la *Game Boy*, le représentant de Nintendo annonçait que la *Super Famicom* ne serait pas commercialisée en Europe avant deux ou trois ans, en raison du succès que commencent seulement à remporter la NES dans nos pays. Depuis, de vagues rumeurs avancent la date d'une commercialisation courant 1992, mais rien n'est sûr. Peu d'entre nous parviendront à se procurer une *Super Famicom* et quelques cartouches dans un avenir proche, et le prix en sera sûrement élevé ! Mais cette console fait tellement rêver que l'on peut toujours espérer un miracle. Mr Nintendo, je vous en supplie, vendez-nous votre belle console.

Alain Huyghues-Lacour

GAGNEZ

1 AMIGA 500

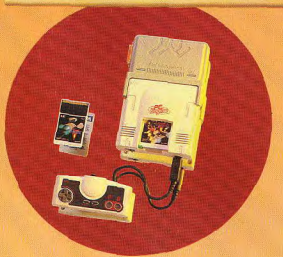
grâce à notre jeu de Réseau : "TORPILLES DANS LE PACIFIQUE" du 17 janvier au 07 février 1991.



GAGNEZ

2 PC ENGINE

ainsi que de nombreux autres cadeaux avec "JACKPOT" du 24 janvier au 21 février 1991.



3615 TILT

- 1 DIRECT : Communiquez en toute liberté
- 2 BAL : 10 000 Pseudos vous attendent
- 3 SALONS : Laissez votre message
- 4 FORUMS : Votre avis nous intéresse : exprimez-vous
- 5 SOS AVENTURE : La solution à vos problèmes
- 6 POKES : L'accès à l'Immortalité
- 7 SOLUTIONS : Les solutions complètes de TILT
- 8 PLANS
- 9 HELP : TILT REPOUND Des animateurs spécialisés répondent à toutes vos questions
- 10 PREVIEWS : Logiciels en cours de création
- 11 CATALOGUE : SOFTS Les nouveaux logiciels
- 12 INFOS
- 13 LES ADRESSES
- 14 LES PETITES ANNONCES
- 15 HIT PARADE : Votez pour votre jeu favori
- 16 PROCHAIN TILT
- 17 JEU DE RESEAU
- 18 JEUX PRIMES



Game Gear/PC Engine GT: la guerre...

Cette fois, ça va vraiment saigner dans les chaménières ! Les deux nouvelles consoles portables lancées par NEC et Sega sont prodigieuses. Mais si les deux machines se valent en performances pures, la NEC domine aujourd'hui sa rivale grâce à sa totale compatibilité avec toutes les cartouches de la PC Engine. A.H.L. ne s'y est pas trompé : il s'est offert une PC Engine GT. Jouer à Devil Crush dans le métro, procure des sensations assez fabuleuses...

Sega vient de créer la Game Gear car il ne pouvait pas négliger un marché aussi prometteur que celui des consoles portables, machines qui ont un bel avenir devant elles. Le succès mondial du Game Boy suffit à le prouver. La Game Gear n'est pas trop grande pour une console portable : 20x11 cm, c'est un peu plus que le Game Boy et nettement moins que la Lynx. Un peu trop grande pour tenir dans une poche, elle n'est pas encombrante et offre une excellente prise en main. L'écran à cristaux liquides, qui mesure

(walkman). La Game Gear dispose d'un atout important face à ses concurrents : il s'agit d'un minuscule tuner qui vous permet de transformer votre console en TV de poche. Voilà de quoi rêver, mais il convient de préciser qu'il ne vous servira à rien de vous le procurer en import car il ne correspond pas aux normes françaises, résultat : votre écran restera désespérément vide. En revanche, un tuner compatible avec les émissions françaises serait sans doute disponible dans le cas où Virgin commercialiserait officiellement cette console en France. Virgin n'a pas encore pris de décision définitive à ce sujet, mais il est fort possible que la Game Gear soit distribuée en France courant 1991, à un prix situé aux alentours de 1 000 F.

Une mini ludothèque

Au niveau de la ludothèque, la Game Gear ne dispose encore que de trois jeux, Super Monaco Grand Prix, Columns et Pengo qui sont sortis en même temps que la console. D'autres cartouches seront publiées d'ici à la fin de l'année. Parmi les titres prévus, on peut citer quelques classiques comme Wonder Boy, G-Link (les jeux d'arcade qui font suite à Afterburner), ainsi qu'une simulation de base-ball. Il semble donc que la ludothèque de cette nouvelle console s'aligne sur celle de la Master System. La priorité reste toujours à l'arcade et aux sports, mais il est possible que les jeux d'action/réflexion soient plus présents que sur la Master System.

Super Monaco Grand Prix est une conversion assez libre du célèbre jeu d'arcade de Sega. Ce programme vous propose de participer au championnat du monde de Formule 1 sur 16 grands circuits internationaux. Vous avez le choix entre plusieurs types d'ailes, de moteurs et de pneus et vous pouvez également opter pour des vitesses manuelles ou automatiques. Un mode entraînement vous permet de vous familiariser avec les différents circuits et il est possible de jouer à deux en connectant les machines. Les courses sont passionnantes, car l'impression de vitesse est fort bien rendue et la jouabilité est excellente. C'est un véritable plaisir de découvrir une course de Formule 1 de cette

qualité sur une console portable et ceux qui craqueront pour la Game Gear ne passeront pas à bâcler ce programme. Columns est la conversion d'un jeu d'arcade de Sega, qui s'inspire à la fois de Tetris et de Klax. Les pièces qui descendent dans le récipient sont composées de trois boules de couleurs différentes et il faut les disposer de manière à obtenir des lignes d'une même couleur. Contrairement à ce qui se passe dans Tetris, les pièces ne tournent pas sur elles-mêmes, mais on peut modifier l'ordre des couleurs. Cette version est pratiquement identique à celle de la Megadrive. Pas un amateur de jeux d'action/réflexion ne pourrait ignorer ce programme passionnant. C'est vraiment le type de jeu qui se prête parfaitement à une conversion sur console de poche.

Pengo, enfin, est un jeu d'arcade assez ancien, dans lequel vous dirigez un pingouin. Le jeu consiste à aligner les trois diamants disséminés dans chaque tableau. Il faut éviter tout contact avec les créatures qui rôdent autour de vous, mais vous pouvez vous en débarrasser en les écrasant sous un bloc de glace que vous faites glisser dans leur direction. Ce programme sans prétention est très amusant et sa réalisation est efficace, avec notamment une animation rapide.

Une 16 bits portable ?

Il y a quelques mois, des rumeurs laissaient entendre que la nouvelle console portable de Sega serait une 16 bits, dans la lignée de la Megadrive. En fait, la Game Gear est une 8 bits légèrement plus performante que la Master System. Les graphismes sont colorés et l'animation rapide, mais on est un peu déçu par les bruitages, équivalents à ceux de la Master System, alors que la Game Gear a des capacités sonores supérieures à celles de cette console. N'oublions pas que nous disposons seulement des trois premiers jeux développés sur cette machine, les suivants devraient être plus performants... Ces trois premiers programmes sont aussi classiques que ludiques et on peut faire confiance à Sega pour que la ludothèque de la Game Gear s'enrichisse rapidement de jeux de qualité.

PC Engine GT, une petite sœur pour la 16 bits de NEC

NEC se lance également sur le marché des consoles portables avec la PC Engine GT (Turbo Express étant le nom de la version américaine de cette machine). Cette console présente une forme proche de celle du Game Boy et elle est légèrement plus grande que ce dernier, sans être trop encombrante. Sa taille est de 18x10 cm et l'écran ne fait que 5,5x4,5 cm, mais cela est compensé par une excellente définition d'image. En effet, la résolution est de 320x244 et 256 couleurs, choisies parmi une palette de 512, sont affichables simultanément. Cette console présente de bonnes capacités sonores, que l'on peut vraiment apprécier en utilisant des écouteurs. La PC Engine GT est alimentée par six piles de type AA (walkman), mais il faut bien reconnaître que son autonomie est assez limitée. En effet, les piles ne tiennent pas plus d'une heure et demie, ce qui est assez peu, mais cela n'est guère surprenant pour une machine de cette qualité ; heureusement, il est toujours possible d'utiliser un adaptateur.

A l'instar de ses concurrentes, la PC Engine GT dispose d'un câble permettant de relier plusieurs machines entre elles, ainsi que d'un second câble qui peut se brancher sur l'allume-cigare d'une voiture. Tout comme la Game Gear, cette console dispose d'un petit tuner qui lui permet de recevoir des émissions de télévision. Mais le problème est toujours le même : le standard NTSC ne vous permet pas de recevoir les émissions françaises et ce superbe accessoire ne vous sert donc strictement à rien.

Jamais console n'a disposé dès sa sortie d'une ludothèque aussi vaste. En effet, la compatibilité totale avec la ludothèque de la PC Engine permet à la PC Engine GT de disposer de plus de 200 programmes de qualité. Au cas où vous auriez la possibilité de vous faire ramener une Turbo Express des Etats-Unis, il faut tenter compte du fait que les cartes japonaises et américaines ne sont pas compatibles, vous ne pourrez donc pas utiliser ces cartouches distribuées en France. Mais, répétons-le, la PC Engine

BANG D'ESSAI

Game Gear vs PC Engine GT : la guerre des ventes

Ces deux consoles portables ont approximativement la même taille et toutes deux offrent une excellente ergonomie, mais l'écran de la PC Engine GT est net-



La GT : 90 minutes d'autonomie.

GT est totalement compatible avec toutes les cartes disponibles en France. Cette ludothèque constitue indiscutablement l'un des principaux atouts de cette console.

Toutefois, il y a un revers à cette médaille : ces jeux n'ont pas été conçus spécialement pour une console portable, mais pour une machine tournant sur un téléviseur ou un moniteur, ce qui fait une différence notable. En effet, certains programmes qui présentent des sprites de petite taille, ou encore un jeu comme *Triple Battle FI* avec ses trois fenêtres graphiques superposées, ne sont pas à leur avantage sur la PC Engine GT.

En revanche, il faut reconnaître qu'une bonne partie des jeux de la PC Engine supportent très bien le passage sur console de poche. Ils peuvent même y gagner dans certains cas, car la réduction de la taille de l'image peut affiner les graphismes d'un programme. De plus, il est important de signaler que tous les programmes de la PC Engine qui se jouent à deux devaient pouvoir être utilisés en connectant deux machines.

Nous devons quand même signaler que cette information est au conditionnel, car nous n'avons pas encore pu mettre la main sur une seconde machine pour vérifier cette possibilité, au moment où nous écrivons ces lignes. Il est indiscutable que cette ludothèque est impressionnante, tant sur le plan de la qualité que de la quantité, et qu'il est assez fabuleux de disposer de jeux aussi réussis sur une petite console de poche.

grammes contre trois ! Il est certain que Sega réalisera rapidement d'autres programmes pour sa machine, mais il est évident qu'elle ne pourra pas combler un tel retard sur sa concurrente. D'autre part, il ne faut surtout pas oublier que l'avantage se situe également au niveau de la qualité des programmes et que les capacités de la Game Gear ne peuvent en aucune façon égaler celles de sa concurrente. Bien que ces deux machines soient des 8 bits, il est indiscutable que les capacités de la PC Engine GT la placent au même rang qu'une 16 bits. L'écart entre les deux machines est pratiquement équivalent à celui qui existe entre la Sega Master System et la PC Engine.

La PC Engine GT est nettement plus chère que la Game Gear. A titre indicatif, Shoot Again vend la Game Gear avec trois jeux au prix de 1 790 F et la PC Engine GT sans jeu au prix de 2 790 F. Cette importante différence de prix pourrait bien faire pencher la balance du côté de la Game Gear, sauf pour ceux qui disposent déjà d'une PC Engine et qui devraient craquer pour la portable. En effet, ceux-ci feront des économies par la suite, dans la mesure où ils disposent déjà des jeux. Toutefois, il faut dire que la différence de prix entre ces deux consoles pourrait encore s'accroître si Virgin se décidait à commercialiser officiellement la Game Gear dans notre pays. Dans ce cas, le prix de vente envisagé pour cette console tournerait autour de 1 000 F, ce qui donnerait un rapport qualité/prix performant.

Il est actuellement très difficile de trouver ces deux consoles et cela ne devrait pas changer dans les prochains mois. En effet, les rares boutiques parisiennes qui les vendent ne disposent que d'arrivages très limités, qui ne suffiront même pas à honorer toutes les précommandes. Une seule firme japonaise est actuel-

lement capable de fabriquer les écrans de ces machines et qu'il ne lui est pas possible d'augmenter immédiatement son volume de fabrication. Les consoles fabriquées ne suffisent pas pour répondre à l'énorme demande des marchés japonais et américain, qui sont prioritaires. Alors, les importateurs français doivent faire des pieds et des mains pour tenter de se procurer quelques dizaines d'exemplaires de ces nouvelles machines.

L'avenir

La PC Engine GT est de loin la console de poche la plus performante, car aucune de ses concurrentes ne peut prétendre rivaliser sur ce point avec une PC Engine miniaturisée. Il est clair que c'est la machine que choisiront les passionnés qui ont les moyens de s'offrir ce qui se fait de mieux. Mais, pour l'instant, la PC Engine GT ne peut occuper qu'une position très marginale sur le marché, en raison de son prix trop élevé et de sa faible diffusion ; cela devrait s'améliorer d'ici la fin de 1991 et cette machine pourrait alors remporter un certain succès.

Le problème est le même en ce qui concerne la Game Gear, d'autant plus que cette console n'attirera même pas les passionnés qui lui préfèrent la PC Engine GT en raison de ses capacités supérieures et de sa formidable ludothèque. En revanche, la Game Gear pourrait sans doute s'imposer si Virgin prenait la décision de la commercialiser à un prix compétitif. L'avenir est donc encore très incertain pour ces deux consoles portables, d'autant plus qu'il ne faut pas oublier le Game Boy qui, en dépit de ses capacités beaucoup plus modestes est un redoutable concurrent du fait de son implantation, de son prix très attractif et de la qualité de sa ludothèque. A suivre...

La Sega Game Gear dispose d'une ludothèque trop restreinte.



WANTED



TITUS
SOFTWARE

**Vous voyez des sprites partout ?!!
Vous êtes passionné de jeu vidéo
et vous voulez vivre de votre passion :**

**Editeur en tête de l'innovation européenne
TITUS
travaille déjà sur les ordinateurs et les consoles du futur pour créer
les jeux de demain.**

**Si vous avez l'étoffe des héros, préparez le futur avec nous
traversez l'écran en rejoignant notre équipe de
programmeurs et de graphistes.**

Tél. : (1) 43 32 10 92

N'ATTENDEZ PAS 1992 FOURNISSEZ-VOUS EN ANGLETERRE MAINTENANT !

Téléphones EN FRANCAIS 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
- 3 - Logiciels pour SPECTRUM 48/128

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

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

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 - Amples stéréo

Téléphone EN FRANCAIS ou écrivez pour obtenir votre catalogue
S.V.P. : Précisez la marque et modèle exact de votre ordinateur !

DUCHET Computers
51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International (+ 44) 291 625 780
EXPEDITION IMMEDIATE 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 !

CHALLENGE

Nitro, turbo, bobo !

Vroum, vroum, me voilà Vraaaaaaaouum de retour, moi-je Nicalainas Huyghues-Lacourlos, en direct de Vrrrrroooooooooaaaaaa Montlhéry. Comment ? Je l'ai déjà fait le mois dernier, celui-là.

Ah bon, je peux pas le réutiliser tout de suite. Bon, tant pis pour vous. Je serai donc bref : ce challenge inoubliable traite par le menu des courses de voitures vus d'avion.

Quelles sont les meilleures ? Quelles sont les plus nulles ? A.H.-L. Le Grand répond en détail à toutes ces bouleversantes questions. Et maintenant, chers petits amis, je vous dis au mois prochain à toutes ces nouvelles et passionnantes aventures...

Il existe plusieurs manières de réaliser une course automobile sur micro, mais deux se sont imposées comme standards. Venus des salles d'arcade, ces deux types ont été créés par Atari Games. Le premier est apparu avec *Pole Position*, une course en 3D dont les clones ne se comptent plus et qui inspire encore bien des programmes. Le second programme est *Super Sprint*, une course automobile vue de dessus qui présente la particularité de se jouer à deux. La borne d'arcade de ce jeu est munie d'un volant et d'une pédale d'accélérateur, ce qui

est fort plaisant. C'est ce second standard qui nous intéresse ici, car ce genre est revenu à la mode après une éclipse de deux ans. *Super Cars* a ouvert le bal voilà quelques mois, puis nous avons vu arriver quatre autres programmes en fin d'année. Il s'agit de *Nitro*, *Super Off Road*, *Badlands* et *Jupiter's Masterdrive*. Enfin, il est à noter que si *Badlands* et *Super Off Road* sont des conversions de jeux d'arcade, les trois autres sont des programmes originaux. Traditionnellement, les jeux de ce type se déroulent sur des circuits de la taille d'un

écran, ce qui permet de connaître la position des autres véhicules et de jouer à plusieurs. Mais une nouvelle génération de jeux présente des circuits beaucoup plus longs, défilant en scrolling multidirectionnel, ce qui est le cas de trois des programmes de ce challenge.

LES CIRCUITS

Badlands est le programme le plus proche de *Super Sprint*, ce qui n'est guère étonnant dans la mesure où ce sont deux jeux

d'arcade d'Atari Games. Ses huit circuits sont très proches de ceux de *Super Sprint* ; ils tiennent sur un écran et comportent des croisements et des tunnels. On retrouve également des grilles qui s'ouvrent ou se ferment de manière aléatoire. Vous pouvez gagner un temps précieux en empruntant ces raccourcis, mais attention à ne pas passer au moment où la grille se ferme, sinon votre voiture sera broyée. L'hélicoptère de secours vous amènera alors un autre véhicule, mais il sera très difficile de combler le retard sur vos concurrents. Méfiez-vous également des flaques d'huile qui vous font perdre le contrôle de votre véhicule.

Autre point commun avec *Super Sprint*, les barres sortant du sol de manière aléatoire sur certaines portions de circuits. Il faut de bons réflexes pour les éviter. Une fois que vous avez concouru sur les huit circuits, vous reprenez toute la série depuis le début, mais avec de nouveaux obstacles, ce qui augmente très sensiblement le niveau de difficulté. *Badlands* n'apporte aucune innovation au niveau des parcours et les bonus sont peu nombreux. Il s'agit exclusivement de clés qui vous permettent d'acheter des équipements entre deux courses.

Super Off Road, à l'instar de *Badlands*, ne présente que huit circuits différents qui tiennent sur un écran. Toutefois, vous parcourez chacun d'eux dans un sens, puis dans l'autre lors d'une course ultérieure, ce qui introduit une certaine variété. Contrairement aux autres programmes de ce challenge, *Super Off Road* est une course de 4x4. Les circuits sont donc particulièrement accidentés. Les pistes sont parsemées d'obstacles en tout genre : cratères, dés-d'âne, pentes abruptes, tas de sable, trous remplis d'eau, etc. Lors de la course, vous pouvez ramasser les sacs d'or qui ap-



Badlands : il faut rester en première place.

paraissent de temps à autre sur la piste, ainsi que des recharges de nitro qui vous donnent des accélérations foudroyantes dans les lignes droites.

Super Cars fut l'un des premiers programmes de ce type à innover en présentant de longs circuits défilant en scrolling multidirectionnel. Vous concourez sur neuf circuits différents, ensuite vous reprenez les mêmes parcours, mais avec nettement plus d'obstacles. Ces parcours font bien conçus requerront tous vos talents de pilote. Il vous faudra beaucoup d'habileté pour négocier les virages, très serrés, et éviter de rouler sur des flaques d'huile. Contrairement aux autres programmes de ce challenge, *Super Cars* ne présente aucun bonus. Vous améliorerez les performances de votre véhicule avec l'argent que vous gagnez en terminant une course parmi les trois premiers.



Super Cars, version Atari ST.

Nitro est le programme le plus riche de ce challenge au niveau des circuits. Il ne présente pas moins de trente-deux longs parcours qui défilent en scrolling multidirectionnel. Les courses se déroulent sur différents types de terrain et les parcours sont assez complexes, dans la mesure où vous avez souvent le choix entre plusieurs voies. Il n'est pas toujours facile de trouver son chemin lors des premières parties. Heureusement, des flèches disposées sur le sol vous aident à vous repérer. Au niveau des circuits, *Nitro* présente deux innovations intéressantes. Tout d'abord, il y a des parcours de nuit dans lesquels vous vous dirigez à la lumière des phares, ce qui est assez déconcertant dans un premier temps. Vous pouvez également vous guider en suivant la ligne jaune centrale qui est légèrement phosphorescente, mais cela ne vous permet pas d'éviter les obstacles. Une





CHALLENGE

déroulent dans de grands espaces comportant de nombreux obstacles infranchissables. Vous surveillez le scanner situé en bas de l'écran afin de localiser la position des bonus qui peuvent apparaître n'importe où et vous lancez afin de les récupérer avant votre adversaire. Vous pouvez quitter la route pour couper au plus court, si vous êtes prêt à prendre le risque d'endommager sérieusement votre voiture en percutant des obstacles. De nombreuses icônes sont disséminées dans les circuits comme dans les parcours de bonus et il



Jupiter's : le magasin le plus complet.



Nitro : n'oubliez pas le carburant.



Super Off Road : ne vous laissez pas distraire.



Badlands : achetez quelques missiles.

suffit de ruser dessus pour les récupérer. Certaines vous rendent invincible durant quelques instants, d'autres vous permettent de récupérer des crédits ou des munitions et le point d'interrogation modifie les caractéristiques de votre véhicule de manière aléatoire. Mais les deux icônes les plus importantes sont celles qui vous procurent du carburant ou qui réparent les dommages causés à votre véhicule.

Au niveau des circuits, Jupiter's Masterdrive est aussi riche que Nitro, car le faible nombre de parcours est compensé par l'alternance entre les courses et les parcours de bonus. D'autre part, Jupiter's Masterdrive est le seul programme capable de présenter un mode d'entraînement permettant de se familiariser avec les différents circuits.

LES VÉHICULES

Badlands ne vous laisse pas choisir votre véhicule, mais vous pouvez améliorer ses performances grâce aux bonus obtenus en course. Vous passez au magasin après chaque épreuve et, si vos moyens vous le permettent, vous améliorerez vos pneus, votre turbo ou votre vitesse de pointe. Si vous êtes riche, vous pouvez également acheter des missiles qui vous serviront à détruire les véhicules de vos concurrents, ce qui les oblige à attendre l'hélicoptère de secours. Mais comme vos adversaires ont la possibilité de faire de même, mieux vaut acquérir un écran protecteur qui arrête les tirs ennemis. En ce qui concerne les missiles, il faut préciser que l'on peut également ramasser sur la route des autres véhicules appartenant à votre adversaire. Mais avant d'arriver lorsque vous détruisez certains éléments du décor.

Super Off Road ne vous laisse pas non plus le choix entre plusieurs véhicules et il faut donc se contenter du dix de base. Mais bien sûr, vous pouvez améliorer ses performances avec l'argent gagné lors des courses. Vous vous rendez au magasin entre chaque course pour y acheter différents types de pneus ou d'amortisseurs afin d'améliorer la tenue de route de votre véhicule. Vous pouvez augmenter son accélération et sa vitesse de pointe ou encore acheter des unités de Nitro. En revanche, il n'est pas possible de se procurer des armes pour tirer sur ses adversaires, car c'est une compétition sportive à la loyale.

Super Cars vous attribue un véhicule plus performant une fois que vous aurez gagné beaucoup d'argent en participant à de nombreuses courses. En revanche, vous pouvez passer au garage avant chaque course afin d'acheter divers équipements des plus efficaces. Le power steering permet de négocier des virages très serrés, le spin assisté a pour effet de replacer automatiquement votre véhicule dans la bonne direction après une série de tête-à-queue et le blindage latéral fait tourner les autres

concurrents lorsque vous les percutez sur le côté. Vous pouvez améliorer certaines performances de votre véhicule : accélération, vitesse de pointe, ou encore puissance de freinage. Il est également très judicieux d'acheter des missiles avant et arrière, afin de pouvoir se débarrasser d'un gêneur. Mais, attention, vous ne pouvez utiliser qu'un missile avant et un missile arrière durant chaque course. Les véhicules détruits par un missile restent immobilisés au beau milieu de la route et il faut les éviter en repassant à cet endroit lors des tours suivants. D'autre part, vous disposez de quatre cadrans qui vous donnent de précieux renseignements sur votre véhicule. Vous pouvez ainsi connaître précisément l'état de votre moteur, de vos pneus ou de votre carrosserie, ainsi que la quantité de carburant qui vous reste. Il est possible d'effectuer toutes les réparations nécessaires et de relaire le plein d'essence dans le garage, moyennant finances.

Nitro vous offre le choix entre trois types de véhicules qui se différencient par la consommation de carburant, la tenue de route et les performances hors piste. Vous le sélectionnez avant chaque course, en tenant compte de vos disponibilités en carburant et du type de terrain. Vous passez au magasin après chaque épreuve afin d'améliorer les performances de votre voiture. Les équipements disponibles ont un effet sur la vitesse de pointe, l'accélération ou l'adhérence à la route. Ne négligez pas non plus d'acquérir un Nitro, qui vous procure des accélérations foudroyantes. Vous pouvez également effectuer des réparations, ce qui est fort utile car les collisions altèrent nettement la tenue de route des véhicules. Mais avant tout, vous devez relaire vos réserves de carburant car une panne en course vous serait fatale. Vous pouvez récupérer tous ces équipements durant la course, y com-



Super Cars : des parcours en scrolling...



...et une jouabilité parfaite.

pris le carburant, mais mieux vaut s'équiper avant le départ. Jupiter's Masterdrive ne vous offre pas le choix entre plusieurs véhicules, mais celui-ci est différent à chaque épreuve. Votre voiture est dotée de caractéristiques particulières adaptées à chaque type de terrain. L'une des innovations de ce programme est la présence de trois jauges disposées sur le côté de l'écran, qui vous permettent de connaître avec précision l'état de votre véhicule. L'une d'elles vous indique combien de chocs votre véhicule peut encore supporter avant d'être détruit. Lorsque ce niveau se rapproche de zéro, vous devez ramasser une icône de réparation au plus vite si vous ne voulez pas faire l'achat d'un nouveau véhicule. La seconde correspond au niveau du réservoir. Si vous tombez en panne, il vous faudra vous traîner lentement jusqu'à une icône de carburant, s'il y en a une à proximité. Enfin, la troisième jauge vous permet de connaître la quantité de munitions dont vous disposez. Avant chaque épreuve, vous passez faire quelques achats dans le magasin. Vous pouvez améliorer différentes caractéristiques de votre véhicule : vitesse de pointe, accélération, freinage, résistance aux chocs et consommation de carburant. Il est également possible de se procurer un canon pour tirer sur les autres concurrents, ce qui leur fait perdre le contrôle de leur véhicule durant quelques instants. Toutefois, ne faites pas la folie de dépenser tout votre argent en équipements. Il est conseillé de garder en permanence 5 000 crédits sur votre compte afin de pouvoir acheter un nouveau véhicule au cas où le vôtre serait détruit. Le magasin de Jupiter's Masterdrive est plus complet que ceux des autres programmes

de ce challenge. On peut y acheter un nouveau véhicule, mais également jouer au jackpot en utilisant les jetons ramassés durant la course. Si vous avez de la chance, vous pouvez gagner d'importantes sommes d'argent qui vous permettront de vous équiper plus rapidement.

LA COMPÉTITION

Badlands se joue seul ou à deux mais, dans un cas comme dans l'autre, trois voitures participent à la course. Le but du jeu consiste à tenir le plus longtemps possible, ce qui n'est pas toujours évident dans la mesure où le joueur qui franchit la ligne d'arrivée après une voiture contrôlée par l'ordinateur est éliminé. Vous disposez quand même de deux crédits pour continuer la partie, mais vous n'avez droit à l'erreur que trois fois. En revanche, la destruction de votre véhicule n'entraîne pas une élimination, car une nouvelle voiture vous est tout de suite attribuée.

Super Off Road vous permet de jouer seul, à deux ou encore à trois. C'est un atout important, car c'est le seul programme de ce challenge, avec Nitro, qui propose le jeu en trio. Chaque joueur participe à la course, car l'une d'elles, au moins, est contrôlée par l'ordinateur. Comme pour Badlands, le but du jeu consiste à tenir le plus longtemps possible et à terminer la course avant l'une des voitures contrôlées par l'ordinateur pour rester dans la compétition. Vous disposez également de deux crédits qui vous permettent de continuer la partie, mais la troisième défaite vous sera fatale.

Super Cars est basé sur un principe de jeu très différent de celui des programmes précédents. Quel que soit votre classement à l'arrivée d'une course, vous pouvez passer au circuit suivant, même si vous êtes arrivé en dernière position. C'est l'état de votre véhicule qui est déterminant dans ce programme, car vous êtes immédiatement éliminé dès que l'une de vos quatre jauges tombe à zéro. Le but du jeu est de remporter le plus grand nombre de saisons possibles. Chacune d'elles comporte neuf courses et il faut impérativement figurer parmi les trois premiers du classement général à la fin de la saison pour pouvoir participer à la suivante.



Jupiter's : à chaque joueur un écran.

fois familiarisé avec les différents circuits, les épreuves nocturnes sont particulièrement plaisantes. La seconde innovation de ce programme, ce sont les raccourcis que l'on prend en quittant la route, ou en détruisant les bumpers qui interdisent certaines voies. Bien sûr, votre véhicule ralentit lorsqu'il route sur un trottoir ou à travers champs, et vous courez le risque d'entrer en collision avec un arbre ou un bâtiment. Mais cela peut quand même se révéler très rentable car certains raccourcis vous permettent de distancer largement vos concurrents.

Sur la route, il faut éviter les bumpers qui occupent une partie de la chaussée, ainsi que des flagons qui vous font ralentir ou même perdre le contrôle de votre véhicule. Il faut aussi faire attention à ne pas écraser des piétons qui traversent la route. Vous seriez, de plus, pénalisé. Au contraire, dans certains circuits, vous gagnez des points en faisant la chasse aux piétons (figurant NDLR), mais vous êtes prévenu au préalable. Il convient de préciser que si les notions ST et Amiga mentionnent ces piétons, ils ne sont présents que sur la version ST. En ce qui concerne l'équipement de votre véhicule, vous pouvez l'améliorer en roulant sur des icônes, ou encore en ramassant celles qui traversent l'écran, surtout celles qui vous permettent de récupérer du carburant.

Jupiter's Masterdrive se joue sur dix-huit circuits différents. Ceux-ci présentent une alternance entre des circuits de course traditionnelle et des parcours de bonus, ce qui a pour effet de varier agréablement l'action. Dans les deux cas, les parcours sont assez longs et définissent un scrolling multidirectionnel. Les circuits de course sont bordés de murs qui vous empêchent de quitter la route, et sur lesquels votre véhicule rebondit. Mais ce n'est pas vraiment un avantage car ces chocs endommagent sérieusement votre voiture. La route est parsemée de symboles. Certains vous procurent une brusque accélération durant quelques secondes ou vous ralentissent, tandis que d'autres modifient votre trajectoire. Quant aux bumpers, ils le font rebondir votre véhicule dans une direction aléatoire.

Les parcours de bonus sont totalement différents des circuits précédents et ils n'ont aucun équivalent dans les autres programmes de ce type. Ces épreuves se



CHALLENGE

de bonus. Pour l'enclencher, vous vous ar-
bitez et vous tirez le manche vers la barre,
puis vous pressez le bouton.

LA RÉALISATION



Badlands, avec ses petits sprites et son absence de scrolling ne propose pas d'effets spectaculaires. Toutefois, les décors, qui représentent des paysages dévastés à la *Mad Max*, sont réussis. Les remises de prix et les séquences de magasin ne sont pas particulièrement soignées, mais les bruits soutiennent bien l'action. **Badlands** vaut surtout par son excellente jouabilité et par la simplicité de son concept. On apprécie également le fait que le second jeu puisse rentrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. On peut cependant émettre des réserves quant à sa longévité. En effet, l'obligation de terminer chaque course en première position pour ne pas être éliminé place la barre très haut. On passe la première série d'épreuves sans trop d'efforts, mais les choses se gâtent par la suite et il n'est vraiment pas évident de le-



Les 4x4 de Super Off Road.

nir le coup. Vous risquez de vous lasser assez rapidement si vous jouez seul, mais les parties à deux sont très excitantes. **Super Off Road** est plus soigné ce qui n'est guère surprenant puisque cette conversion d'arcade a été réalisée par Graffgic, à qui l'on doit déjà de petits chefs-d'œuvre comme *Rainbow Islands* ou *Simulcra*. Bien sûr, les sprites sont petits, mais le graphisme est très fin et les couleurs bien employées. Il n'y a pas de scrolling, mais l'animation est excellente.

Les 4x4 entrent et sortent des trous d'eau de manière très réaliste et soulèvent des nuages de poussière en traversant un tas de sable. Du beau travail ! Cela dit, ce programme souffre du même défaut que le précédent car il faut également terminer les courses en tête pour ne pas être éliminé. Il est encore plus difficile de tenir le coup et seuls les meilleurs parviendront à aller loin dans le jeu, les autres se sentiront frustrés.

Super Cars bénéficie de graphismes agréables avec des sprites plus grands et un scrolling des plus fluides. Ce programme est l'œuvre de l'équipe qui vient de réaliser *Lotus Esprit Turbo Challenge* (Titl



Jupiter's Masterdrive : les parcours de bonus.

Vous pouvez donc vous permettre une faiblesse passagère tant que vous surveillez vos réserves de carburant. Il est tout à fait possible de participer à toutes les épreuves, même s'il est loin d'être facile de terminer en première position. **Nitro** est un programme très prenant dont on ne se lasse pas rapidement.

Jupiter's Masterdrive est le seul programme français de ce challenge, et il n'a rien à envier à ses concurrents. Le graphisme n'est pas extraordinaire, mais l'animation est excellente et des bruits convaincants accompagnent l'action. C'est surtout le seul des trois programmes en scrolling à régler également le problème du jeu à plusieurs, en séparant l'écran en deux. Chaque joueur peut donc conduire son véhicule dans de bonnes conditions. Cela est d'autant plus agréable que les concepteurs ont fait l'effort de vous permettre de disposer d'un grand écran lorsque vous jouez seul. De plus, on appréciera tout particulièrement la possibilité de sauvegarder des scores, ce qui est hélas bien trop rare.

À l'instar de **Super Cars** et de **Nitro**, **Jupiter's Masterdrive** évite la frustration engendrée par une élimination brutale. Il suffit de disposer des crédits nécessaires à l'achat d'un nouveau véhicule pour être à l'abri d'une élimination. Cela vous permet de profiter pleinement des nombreux circuits de ce programme sans diminuer l'intérêt du jeu, car il faut sérieusement s'accrocher pour remporter le tournoi.

CONCLUSION

Les cinq programmes de ce challenge présentent tous un excellent intérêt ludique et chacun de ces jeux peut offrir un intérêt très différent selon que l'on joue seul ou à plusieurs. Si vous jouez seul, les deux meilleurs sont **Super Cars** et **Nitro** qui allient tous deux une excellente jouabilité à une bonne longévité. Toutefois, **Super Cars** est assez classique, alors que **Nitro** est un programme nettement plus novateur. Si vous jouez à deux, le meilleur programme est indiscutablement **Jupiter's Masterdrive** qui surclassera largement ses concurrents grâce à ses deux écrans et à la variété apportée par les parcours de bonus. Si l'on fait la moyenne entre le jeu seul et à deux, c'est encore **Jupiter's Masterdrive** qui l'emporte car c'est un programme très performant dans les deux cas et la sauvegarde des scores est particulièrement motivante. En revanche, si vous avez fréquemment l'occasion de jouer à trois, vous passerez de très bons moments en compagnie de **Super Off Road**.

En raison de leurs grands qualités ludiques, les jeux de ce type ne sont pas prêts de disparaître et Grenin prévoit d'en publier un nouveau en avril 1991. Il s'agit de **Super Cars II**, qui comportera deux écrans à l'instar de **Jupiter's Masterdrive**.

Alain Huyghues-Lacour

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 ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator 4 90 F	Offre n° 2 AMIGA 2000 + Monit 1083S + 1 Lect externe 7 990 F	Offre n° 3 ATARI 520 STE 512K Lect DF 2 990 F	Offre n° 4 ATARI 520 STE étendu à 1M Ram + 50 Disquettes 3 290 F	Offre n° 5 ATARI 1040 STE Lect DF Perille + 100 Disquettes 3 790 F
Offre n° 6 ATARI 520 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix 5 290 F	Offre n° 7 ATARI 1040 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix 5 990 F	Offre n° 8 ATARI 520 STE 1 M Ram-M Coul HR + 1 Pack au choix 5 490 F	Offre n° 9 AMIGA 500 M. Couleur HRS + Extension 512K 5 390 F	Offre n° 10 AMIGA 500 50 Disquettes Cable Perille 3 290 F

PACK N°1 100 Disquettes Tapis de Souris	PACK N°2 Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	PACK N°3 10% de produits gratuits au choix	PACK N°4 ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator	PACK N°5 Extension 512K ST ou AMIGA
Disquettes Konica 3,5 DF DD 200 Frs les 50 380 Frs les 100 580 Frs les 500 150 Etiquettes: 15F	STAR LC10 1690F STAR LC2410 2790F STAR LC200 2690F STAR LC 20 1990F	Lecteur externe Dble face ST/AMIGA 10 Disquettes 650 F	Extension AMIGA 512K Horloge Interrupteur 490 F	

Palmet en 4 fois sans frais, Crédit CETELEM, SOFINCO, Carte Aureor, CB.	Konica 0FDD 5 boîtes/10 350 F 10 boîtes: 590 F	LES CONSOLES PORTABLES
		LYNX Jeux, Alm, Piles 1190 F
		GAMBOUY 1 Jeu + Piles 590 F
		SEGA GEAR 3 Jeux au choix 1690 F
		NEC GT PORTABLE NC

ELECTRON MONTPELLIER 7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 Montpellier Tel: 67 58 39 20 9h30 à 12h30, 14h à 19h30 du Mardi au Samedi	SEGA MEGADRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix 1490 F	NEC SUPER GRAFX + 1 jeu au choix 1290 F	NEC SUPER GRAFX + 1 jeu au choix 1990 F	SNK NEO GEO + 1 Jeu + 1 Housse 4990 F
---	--	---	---	--

NOUVEAUTES
ST/AMIGA, MEGADRIVE, NEC, NEO GEO, LYNX, SEGA GEAR, GAME BOY: (1) 42 27 16 00 ou 36 15 ELECTRON

PROMO JEUX NEC
25 TITRES A
220 F pièce

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : Prénom : Age : Adresse : CP : Tél : Ville : Mode de règlement : Cheque Bancaire CB : N° Date Validité : Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Designation ou Offre n°	Qte	Montant
.....
Cadeau Pack N°	et/ou N°
Signature		Total Port.....
Total Commandé.....		Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

Paint Designer

Logiciel de dessin monochrome, *Paint Designer* dispose d'une gamme assez incroyable d'outils de toutes sortes. Pour le dessin classique, des options originales complètent l'outillage de base. *Paint Designer* ne se limite pas à cela : mode 3D, temps réel avec gestion des faces cachées, création de bibliothèques de symboles utilisables dans de nombreux domaines (électronique, fontes, musique et bien d'autres) et même pseudo-mode vectoriel. *Paint Designer* s'avère donc un excellent logiciel de dessin monochrome pour Atari ST offrant de multiples fonctionnalités pour un prix très compétitif.

Nous vous avons présenté il y a près d'un an (Titl n° 77) la préversion de *Paint Designer*, ce logiciel de dessin monochrome bitmap pour Atari ST. Le produit définitif est désormais disponible. Cette longue attente n'a pas été vaine car le programme se révèle comme l'un des plus puissants et les plus diversifiés dans son domaine. Il fonctionne en monochrome sur tout Atari doté d'un Mo de mémoire minimum, y compris sur le tout nouveau TT. L'installation éventuelle sur disque dur s'effectue sans problème, en dépit de la protection, grâce au petit programme dédié. Le programme peut travailler sur cinq écrans différents sur un 1040 et jusqu'à cinquante-sept sur un Mega ST 4. D'emblée la page de travail surprend par la multitude de ses icônes. Outre les nombreux outils de dessin, on y découvre la sélection des différents écrans, les trames de remplissage, les brosses et leur éditeur, la visualisation des symboles, et même une pendule. Et ce n'est pas tout, loin de là.

L'icône Atari permet d'accéder à une page de contrôle qui gère un grand nombre de paramètres de dessin. De plus, la plupart des icônes de dessin recèlent de multiples fonctions accessibles par cliquage répété sur la même icône. En fait l'écran de dessin lui-même est accessible par un clic droit comme dans Degas. Cette complexité apparente ralentit un peu la prise en main initiale, mais on s'y fait cependant assez rapidement car les fonctions sont regroupées de manière très logique.

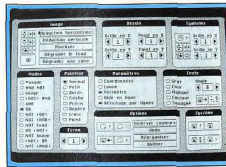
Les outils de dessin sont particulièrement riches. On y trouve bien entendu le classique dessin à main levée, ainsi que les lignes simples ou brisées, les polygones, parallélogrammes, cercles et autres triangles. Les figures fermées bénéficient du remplissage automatique lors du tracé dans la trame sélectionnée et les lignes disposent de toutes les options du GEM : choix de l'épaisseur, de la forme des extrémités (flèches ou arrondis) et de l'aspect continu ou discontinu. Blocs et brosses redimensionnables peuvent être utilisés comme outils de dessin. Enfin les textes disposent du choix de la fonte, de la taille, du sens d'écriture et des attributs habituels. De nombreux outils originaux complètent cet éventail déjà riche. On peut ainsi dessiner à l'aide d'un dégradé ou d'une mosaïque (idéale pour dessiner des plans à Doreys et Dragons !), utiliser le mode Encre de Chine ou le jet d'encre s'accrochant avec le tracé, ou encore tracer en courbes calculées pour arrondir

automatiquement toutes les courbes un peu trop anguleuses. Les lignes brisées bénéficient d'une possibilité de manipulation à la manière des courbes de Bézier par déplacement des points d'ancrage. Ces courbes de Bézier et autres Splines sont d'ailleurs présentes, elles aussi sous de nombreuses formes : ouvertes, fermées ou

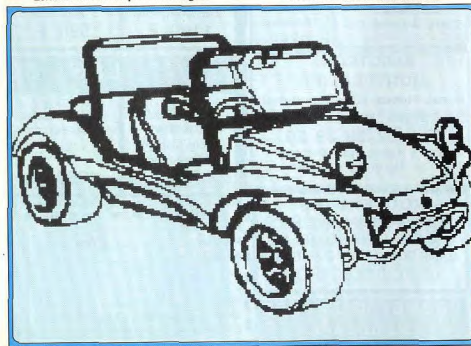
remplies et cela sans limitation apparente du nombre de points de définition ! On dispose des rayons, ceux-ci pouvant partir du centre ou de la périphérie du cercle virtuel de traçage. Il est possible de tracer cercles et rectangles imbriqués, ces derniers disposant d'éventuels angles arrondis, l'arrondi étant lui-même modulable ! Toujours au



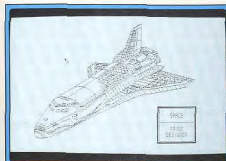
Ecran de travail complet : surcharge !



Deuxième écran de configuration.



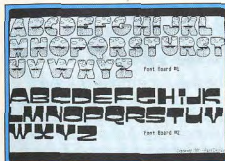
Les agrandissements ne sont soumis à aucune déformation.



Facile grâce aux outils.

chapitre des arrondis, les arcs de cercles et secteurs sont proposés, mais aussi, ce qui est très rare, la définition de cercle par trois points de contour ou d'arc de cercle par deux points. Les tracés de perpendiculaires et parallèles n'ont pas été oubliés non plus. Comme vous le voyez, l'éventail des outils de dessin est vraiment très important. A cette profusion s'ajoutent d'autres outils complémentaires, certains très puissants.

Le microgrip pulvérise points ou motifs et dispose de deux modes complémentaires pour travailler en jet fixe ou en jet concentré. L'estompeur, quant à lui, mélange sous le curseur les points du dessin. L'effet est d'autant plus important qu'on le prolonge. Seul regret, il existe une bogue résiduelle qui m'a fait sortir du programme avec quelques bombes, peut-être du fait d'un déplacement trop rapide de la souris. Fort heureusement, cette bogue semble mineure et n'est pas répétée lors des essais ultérieurs. La fonction d'ombage automatique vous rendra de grands services pour la création de titres en relief par exemple. Cet ombage peut s'effectuer selon huit directions différentes et à puissance variable. Le classique remplissage des figures fermées dispose d'options complémentaires étonnantes. Ainsi, au sein d'une figure fermée, il est possible de ne remplir dans le



L'horizontal avant découpe en symboles.

sens horizontal ou vertical que la zone balayée par la souris. On peut encore découper un motif et en remplir l'écran ou même tous les écrans sans perdre pour autant le dessin antérieur. Les options d'effacement et de correction ne sont pas un reste. Outre l'indispensable Undo, la gomme de taille réglable et l'effacement complet de l'un ou de tous les écrans, *Paint Designer* propose un grattoir génial. Dans son option de base, il se contente d'effacer les pixels. Mais il peut aussi être utilisé pour filtrer une zone à l'aide d'une matrice de son choix ou pour tramer une partie du dessin. La loupe temps réel dispose de quelques outils, et d'une option Petite Loupe permanente ainsi que d'un mode Plein Ecran, mais son grossissement est malheureusement fixe. Un mode Pseudo Vectoriel avec conversion bitmap vectoriel est offert. Il autorise un certain retraitail de l'image mais on est ici loin des possibilités d'Arbresque associé à Connector. En revanche, le mode 3D est puissant. Il travaille en faces visibles ou cachées, sans limitation du nombre de points du polygone de départ. Je vous ai aussi parlé au début de la visualisation des symboles. Ce sont des sortes de blocs (mais indépendants de ces derniers) qui sont capturés sur une ou plusieurs images pour constituer une bibliothèque. La seconde disquette



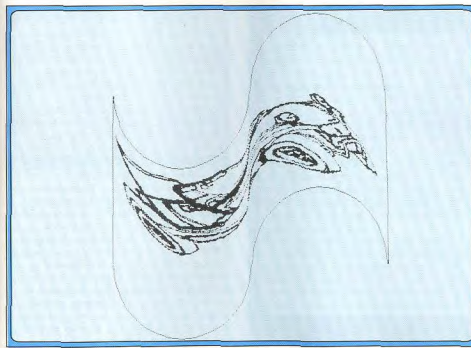
L'un des modes loupe et ses icônes...



... pour un dessin bien léché.

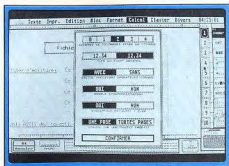
fournit d'ailleurs quelques bibliothèques prêtes à l'emploi : électronique, figures diverses et musique. Tout utilisés les blocs, ces symboles peuvent être utilisés pour dessiner. Citons encore le Clipping (pour travailler sur une zone restreinte de l'écran, le reste du dessin étant protégé), et le choix du mode Graphique (remplacement, transparent, etc.). *Paint Designer* propose enfin une option totalement originale, un espion mémoire destiné à récupérer une image effacée par inadvertance ! J'ai gardé le meilleur pour la fin : les possibilités de déformations. Celles-ci sont soumises à effectuer au choix sur l'écran complet ou sur un bloc. Les manipulations d'écran se limitent, si l'on peut dire, aux différents miroirs, inversion, réduction dans le sens horizontal ou vertical, pixelisation de degré variable et dégradé du fond ou d'une zone. Ces possibilités sont déjà intéressantes mais les blocs offrent beaucoup plus. Ceux-ci sont capturés au lasso (à main levée) ou par le classique rectangle. On dispose d'une vingtaine de types différents pour déformer en tous sens : rotation, angulation, arc, sinuséide, ou même déformations libres en temps réel pour pouvoir jager de l'effet. Seul petit reproche : il faut penser à recapturer le résultat si l'on ne veut pas perdre son travail. Une capture automatique avec Undo aurait à mon sens été préférable. *Paint Designer* est capable de charger des images dans presque tous les formats du marché (Dollé excepté). Un petit logiciel complémentaire se charge même de la conversion automatique entre les différents formats. L'impression n'a pas été oubliée avec de nombreux drivers et même la possibilité de créer le sien. Le manuel, clair et précis, facilite grandement l'apprentissage de cette « usine à gaz ». En conclusion, *Paint Designer* est un remarquable programme de dessin monochrome, tant par la puissance que la diversité de ses fonctions. (disquettes East Software pour Atari ST et TT, 1 Mo minimum : prix = F).

Jacques Harbourn



Déformation en courbe, en temps réel, contrôlée à la souris !

CREATION



Calculs directs au sein du texte.

facile de formulaires, inclusion directe de la date selon divers formats, mode numérique pour formater les entrées chiffrées, calcul automatique du résultat des entrées chiffrées d'un texte ou d'un bloc (très utile en conjonction avec les formulaires par exemple), copie d'une page sur une autre, macros inbrûquées (un seul niveau) et visualisation pleine page que nous avons déjà évoquée. L'impression s'effectue en mode caractère, avec cependant choix d'option (caractères géants, NLQ, Elite, etc.) et possibilité de télécharger un jeu de caractères graphiques pour simuler les fontes graphiques. Toutefois, le système de téléchargement a désespérément refusé de

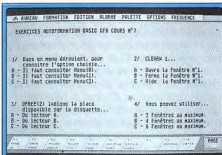
fonctionner sur ma Star NL 10, pourtant complètement Epson et disposant du téléchargement. Burotext est complet de quelques accessoires bien utiles : calculatrice, répertoire téléphonique avec composition automatique du numéro (valable uniquement avec les téléphones à fréquence vocale) et agenda avec alarme. Très particulier, Burotext risque de désorienter les habitués des traitements de texte, mais sa simplicité et certaines de ses fonctions puissantes intéresseront ceux qui abordent les traitements de texte et comptent l'utiliser pour la correspondance ou pour des comptes (disquette Log-Access pour Atari ST ; prix : F). Jacques Harbonn

Autoformation

Ces Autoformations offrent un cours complet illustré d'exemples de deux grands bases sur ST : le GFA et le STOS. Tous les aspects de la programmation sont passés en revue d'une manière progressive et didactique. Le mode exercice aurait pu être amélioré. Regrettons de plus que la version STOS ne tourne pas sur certains STE...

Accrosoft propose deux logiciels d'auto-formation au basic sur Atari ST, 1 un destiné au GFA version 2 et 3 et l'autre au STOS.

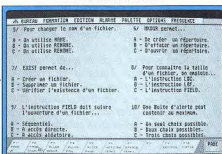
Le programme destiné au GFA tourne en moyenne et haute résolution et se compose de deux cours passant en revue les principaux éléments de la programmation : utilisation de l'éditeur, instructions principales et secondaires, instructions graphiques et sonores, gestion de menus déroulants, lettres et fichiers, sprites, techniques de programmation et quelques trucs et astuces. La lecture s'effectue très simplement page par page avec possibilité de se déplacer au sein du cours pour revoir un chapitre particulier. Les cours peuvent aussi être sortis sur imprimante. Différents exercices les agrémentent, ceux-ci pouvant être exécutés pour mieux juger de leur effet. A chaque cours correspondent des questions basées sur les principes des Q.C.M. (questions à choix multiples). Les questions sont assez claires et bien construites. En revanche, l'enregistrement des réponses tient du délire complet. Pour chaque réponse, il faut appeler la boîte de dialogue correspondante, définir le numéro de la question (au clavier ou à la souris) et la lettre renvoyant à votre réponse. De plus, certaines questions se



Bons exercices, ergonomie douteuse.



L'un des cours d'aide.



Questions pour devenir champion.

COMMANDES TELEPHONIQUES



(1) 40 16 04 02

CARTE BLEUE OU VISA
ACCEPTÉES



COMMANDES PAR COURRIER



CCM

37, RUE DES MATHURINS
75008 PARIS

UTILISEZ VOS ETRENNES

Tout ce que vous avez besoin pour commencer
Fas de logiciels au moins performés rien que de l'utile
LE PACK COMPREND
1 AMIGA 500
Avec extension 512K (Switch et Horloge)
2 Joysticks à 4 touches
2 Disquettes MF/2DD
Tapis Souris
PRIX CCM SANS MONITEUR
3690.00 Prix porteur Complet

AVEC MONITEUR IIR COULEUR **5690.00**

UNITES CENTRALES SEULES CONSULTER

AMIGA SCHOOL KIT
AMIGA STARTER KIT
AMIGA HOME OFFICE KIT
3790 FR

Nous vous offrons en Plus
2 Joysticks - 1 Tapis Souris
10 disquettes Domaine Public

AMIGA HOME VIDEO KIT
Sans DigView **4490Frs**
Avec Digview **5990Frs**
Rajoutez **690Frs** et LE
DISKMAN SONY EST A VOUS

AMIGA MUSIC 1
Sans LE DISKMAN
4790Frs
AVEC LE DISKMAN SONY
5690Frs

MERCI DE NOUS CONSULTER
POUR LA COMPOSITION DES PACKS

DISQUE DUR POUR A500
LE A590
HD de 20 Mégas et extensible
de 2 Mégas en Ram
Sans la RAM **2990Frs**
Avec **2MO ram 3690Frs**

NOTRE CATALOGUE NE SE LIMITE PAS A LA PAGE C-DESSUS. MERCI DE NOUS CONSULTER POUR LES DETAILS

CREDIT RAPIDE

Nous pouvons vous proposer
des formules de Crédit à partir
de 250 Frs par mois
Réponse dans les 45 Minutes
N'attendez plus pour vous
offrir l'ordinateur ou
l'extension dont vous avez
besoin maintenant.

STOP

UN WALKMAN LASER

"DERNIER MOIS"

Dans ses Packs CCM vous offre avec
ou sans participation un
DISKMAN SONY D11
Un compact Disc Portable
avec Ecouteurs batteries etc...
A la qualité de l'Amiga nous ne
pouvons qu'offrir la Qualité

LES "CLASSICS"

EXTENSION MEMOIRE
Pour A500 Horloge et Switch
530 FR

LECTEUR EXTERNE 3 1/2
(A2000 & A500) avec Switch
690 Frs

EXTENSION MEMOIRE
POUR A2000 (2/4/6/8 MO)
A PARTIR DE
1790 Frs

(La Carte Peuple de 2MO)

DISQUETTES

MF/2DD Avec Etiquettes
(Ces disquettes sont de qualité (In Ball) Si Delacoste)
Par 50 Disquettes **250 Frs**
Par 100 Disquettes **470 Frs**
Par 200 Disquettes **890 Frs**
(A partir de 100 disquettes Frais de Port 60 Frs)
(A partir de 100 disquettes Nous consulter)

PACK ETUDIANT

CCM Vous propose le Travail et les Loisirs
AMIGA 2000 avec Kit Pc
Moniteur Couleur IIR
Excellent! 50 Disquettes
Tapis Souris - Joystick
LE DISKMAN SONY
AVEC KIT XT = 10990Frs
AVEC KIT AT = 13990Frs

SUPER ETUDIANT

UNE CONFIG COMPLETE
AMIGA 2000 avec Kit Pc
Moniteur Couleur IIR
Imprimante Citizen L20+
Works Platinum
LE DISKMAN SONY
AVEC KIT XT = 12380Frs
AVEC KIT AT = 15380Frs

VOUS PREFEREZ
L'AMIGA 2000 SEUL
SANS MONITEUR 5990Frs
AVEC MONITEUR 7990Frs

LE DISKMAN SONY AVEC???
Ajoutez une participation de 990Frs
DISQUES DURS POUR A2000
Carte SCSI avec place pour 2MO Ram
1890 Frs
CARTE SCSI MICROBOTICS
1490 Frs
DISQUE DUR QUANTUM 40MO
avec Microbotics et LE DISKMAN
5600 Frs

CARTES ACCELERATRICES
CARTE 68020 AVEC 2MO 32BITS
4390Frs
CARTE 68030 AVEC MEMOIRE
ET LE DISKMAN SONY
10000 Frs

NOUS CONSULTER POUR LES
EXTENSIONS SPECIALISEES
(Genlocks, Splitters etc...) Imprimantes, Sofis, Scanners...
Note importante:
Nous assurons nous même le SAV
Nous livrons les dernières versions
des logiciels ou Micros Disposables

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT
Pour les Commandes par Courrier Joindre le Règlement plus 40 Frs de participation aux frais de port. Par Téléphone Cartes Visa bienvenues
GARANTIE ET SAV: TOUTE DEMANDE DE GARANTIE DOIT FAIRE L'OBJET D'UN NUMERO DE RETOUR
Toute demande de reprise de matériel sera acceptée par un avoir, ou un remboursement avec 20% de frais de restockage.

Presse mondiale Des journaux au-dessus de tout soupçon ?

Les vrais passionnés le savent bien : pour suivre l'actualité micro mondiale, la lecture des journaux hexagonaux ne suffit pas. Non pas que les journalistes français fassent mal leur travail. Entre *Tilt*, *Gen 4*, *Joystick* et les autres, vous avez accès à un nombre d'infos impressionnant. Mais seule la presse japonaise peut vraiment vous aider à découvrir les merveilles en préparation du côté de l'empire du Soleil-Levant. Seuls les magazines anglais, espagnols, allemands, américains permettent de tout savoir. Encore faut-il acheter les meilleures revues de chaque pays. Et là, les choses se compliquent. Mais Mathieu Brisou s'explique...

Les passionnés de micro-informatique le savent bien : la majeure partie des produits proposés en France sont d'origine étrangère, en particulier le matériel. Les ténors du marché des ordinateurs, en terme d'innovation et d'impact dû à l'importance de leurs nouveautés, sont nés de l'autre côté de l'Atlantique. C'est le cas d'Apple, Atari, Commodore et IBM. Certains fabricants comme Amstrad ou Olivetti, dont il ne faut certainement pas minimiser la puissance commerciale, sont eux aussi d'origine étrangère.

Le constat est identique dans l'univers des consoles de jeux puisque Sega et Nintendo viennent du Japon et Atari des Etats-Unis. La vidéo numérique interactive n'échappe pas à la règle : le CDI est un projet hollandais-japonais, le CDTV de Commodore ainsi que le DVI d'IBM et Intel sont américains. Cette situation est identique pour les logiciels et les extensions. On aboutit souvent à la situation paradoxale qu'un produit introduit sur le marché français est déjà commercialisé depuis longtemps dans son pays d'origine. L'arrive, de même, qu'un produit existant à l'étranger n'arrive jamais en France car personne, ou presque, n'est au courant de son existence. Cela montre bien notre relatif isolement. C'est pourquoi, il peut être extrêmement intéressant pour un utilisateur de se mettre à la page. Et pour tout savoir avant les autres, quoi de mieux que les journaux étrangers ? De plus, ils offrent la possibilité de pratiquer

une langue, comme l'anglais, ce qui est un précieux exercice. Le jour où l'on maîtrise parfaitement la lecture d'une revue américaine, anglaise ou autre, les résultats en cours s'en ressentent tout de suite... *Interesting, isn't it ?*

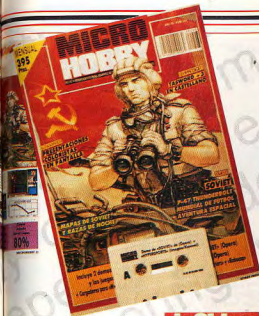
Comment lire ce dossier ?

La majorité de nos lecteurs connaissent *Tilt* depuis suffisamment longtemps pour bien comprendre ce cet article, avant tout, un but pratique. Nous vous proposons des clés pour vous permettre d'obtenir des informations que l'on ne trouve pas ailleurs dans la presse française. Précisons dès maintenant que cet article n'est pas exhaustif. La Grande-Bretagne à elle seule compte, en effet, une trentaine de publications spécialisées en informatique. Notre objectif étant de vous faciliter les choses, nous avons décidé de vous présenter une sélection parmi ces diverses revues. De plus, cette sélection est limitée à certains pays. Quatre sont positivement incontournables : les Etats-Unis, la Grande-Bretagne, l'Allemagne et le Japon. Nous citons, en plus, et à titre indicatif quelques titres italiens, néerlandais et espagnols. Sachez, pour l'anecdote, que les publications présentées ont été sélectionnées parmi plus d'une centaine. Soulignons que notre sélection se fait par type de machine et par intérêt du lecteur par rapport à tel ou tel sujet. Ainsi, nous avons en compétition des revues venues

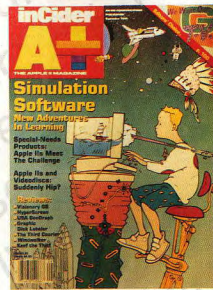


Pokes, listings, informations, tests de jeux, et cassette en prime : telle est la recette de *Micro Hobby*. Cette revue ibérique dédiée aux ordinateurs Sinclair et compatibles regroupe dans une formule bien rodée notamment en Grande-Bretagne. L'ensemble respire la qualité et devrait faire le bonheur des possesseurs de Spectrum. En conclusion, nous préférons *Micro Hobby* à la très british *Your Sinclair*.

Luxeuse. Tel est le superlatif qui vaut immédiatement à l'esprit lorsque l'on voit la revue *Atari ST User*. La recette est simple : 50 % de jeux, 50 % d'articles divers avec, à la simple, initiation à l'E.A.O., la musique, etc. En outre, les informations sont nombreuses et font le point sur les rumeurs qui circulent dans le monde de ST. Bref, une revue sur laquelle tout est signalé. L'absence d'articles bidouilles et autres informations intéressantes pour les amateurs de programmation. Bref un magazine utilisateur fort bien fait, mais avec humour.



Fusion de *InCider* et *AA*, cette revue américaine publiée par IDG communications est l'une des dernières à défendre l'ancienne avenue Apple. Au menu, tests de jeux et de périphériques, divers dossiers sur les applications personnelles et les jeux. Un regret : l'absence de véritable traces et astuces en matière de programmation. L'ensemble fait donc titres « utilitaire » et bien peu « bidouille ». Mais *InCider/AA* permet de prendre le pouls du dernier des Apple II outre-Atlantique.

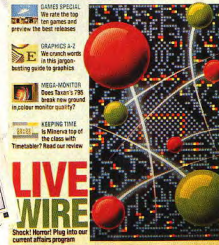


Dans la famille *Famitsu*, je voudrais le *Game Boy*. Hop, un dédié nippon de plus ! Evidemment, on ne change pas une bonne recette. Prenez des tonnes de photos, des dessins qui se ressemblent tous, des BD avec une ou deux jeunes filles désahabitées et essayez de placer le reste. A savoir : les tests de jeux, informations diverses, trucs et astuces et compagnie. Le problème est de juger de la qualité des articles...

Trois revues dédiées aux Archimedes - ou plus précisément à l'univers Acorn - existent en Angleterre. La meilleure est *BBC Acorn User*. Bidouilles, informations pertinentes, tests approfondis, dossiers de qualité, de quoi réjouir l'acornmanique français.



BBC ACORN USER



s'avèrent souvent un peu décevantes face à leurs homologues françaises. En terme de fraîcheur des informations, on peut dire que tout le monde en est à peu près logé à la même enseigne.

Après des Pays-Bas

La Hollande possède une presse micro extrêmement importante. Du fait d'intrants de place, nous n'avons cependant pas la possibilité de les présenter ici. Signalons cependant à l'adresse des possesseurs de MSX1 existant de deux titres dédiés, *MSX Muziek* et *MSXMS Dos Computer Magazine*. Nul secret à cela : l'un des promoteurs de ce standard a été Philips, société néerlandaise. Ces revues permettent de se tenir au courant des nouveautés en la matière. Certes, le hollandais n'est pas langue facile mais malgré tout plus abordable que le japonais... Soulignons que ces revues dépassent toute les deux les 10 000 exemplaires et qu'il existe pas moins de sept revues dédiées uniquement aux PC.

Étonnante Amérique

A priori, Made in America est signe de démesure. Cet adage ne se vérifie cependant pas en presse micro-ludique. Les trois titres ont une taille très... européenne, tant du point de vue de la pagination que du contenu. Nous en voulons pour exemple *Computer Gaming World*. Cette revue de moins de 100 pages diffusée à environ 50 000 exemplaires et est considérée par les éditeurs comme la meilleure du genre ! Signalons toutefois, une masse d'informations intéressantes en matière de PC ainsi que de consoles de jeu.

Cet exemple est étonnant surtout lorsque l'on sait qu'aux États-Unis le marché du jeu est extrêmement actif sur console, et loin d'être négligeable sur micro. En fait, il semble que le consommateur fasse plus confiance aux conseils de ses proches plutôt qu'à ceux avisés critiques de jeu...

Côté dédiés, pour ce qui est du ST, c'est comme si Atari n'existait pas ! Mieux vaut s'orienter vers l'Angleterre ou l'Allemagne.

L'Amiga est mieux représenté mais sa place est moindre qu'en RFA. Cependant, les revues américaines traitent de cette machine présentant bien des attraits, notamment en ce qui concerne le matériel, avec beaucoup de nouveautés, tests et autres articles fort pratiques et accessibles. Malheureusement, pour de sombres raisons de standard vidéo, diverses nouveautés notamment en matière de digitaliseur, restent anecdotiques pour un Européen.

Ce n'est pas le cas en ce qui concerne le Macintosh. Les titres ne sont certes pas encore tout à fait adaptés à la nouvelle gamme : ils sont très business mais n'ont pas d'équivalents en Europe. Idem pour l'univers des Apple III/II GS qui se révèlent moins friendly pour le fanatique. Enfin, pour conclure ce tour d'horizon, il est bon de rap-

Contrevenir aux autres publications japonaises de ce dossier. Popcom ne porte pas que de jeux. En fait, les jeux ne servent de tronc au reste. Mensuellement, cette revue d'environ 180 pages propose des articles, par exemple, d'apprendre à ordinaire. Public des BD et lecteurs des BD et offre des autocollants et pour cassettes vidéo et audio... Bref, le regard que porte Popcom sur le milieu plus large.

Atomic Prokid

Computer Live

ZUM KAUFEN & SCHENKEN

SPARKNILLER

Computer ab 1400 Mark
Programme ab 750 Mark
Drucker ab 750 Mark
Broschüre ab 750 Mark
Die Software-Sammlung: PC-GEOS für 450 Mark

DISKETTE IM HEFT

KOMPLETTER MITTLEDRUCKER

Amiga Magazine

SPECIALIA MUSICA

LE MINORAL JACKSON PER CUI LIBERTI DI AMIGA

- 1. Compendio di autori per Amiga
- 2. Software musicale per Amiga
- 3. Software musicale per Amiga
- 4. Software musicale per Amiga
- 5. Software musicale per Amiga
- 6. Software musicale per Amiga
- 7. Software musicale per Amiga
- 8. Software musicale per Amiga
- 9. Software musicale per Amiga
- 10. Software musicale per Amiga

Amiga Magazine

FREE STADIUM

FREE TAPES & FREE GAMES

AMIGA FORMAT

AMIGA MAGAZINE AND BEST SOFTWARE

FLY INTO ACTION!

LOOK

Amiga Magazine

NIGHTSHIF

MYSTICAL

THE GREAT THING

Beaucoup de jeux, du graphisme et un peu de pro pour Amiga Form, un poste strictement réservé à l'Amiga. Gentil dans sa présentation, avis critique dans sa notation, intéressé surtout par la variété et le nombre de ses trucs et astuces.

81%

71%

peler l'existence de l'incontournable *Byte* - dont il existe une édition italienne nommée *Bit* - ainsi que de divers titres dédiés PC. Toutefois, cela s'écarte un peu de nos préoccupations les plus immédiates. Le 486 c'est bien, mais cher...

Les Latins

Espagnols et Italiens sont proches de nous par leur langue. Leur presse est donc très accessible. En Italie, la majeure partie des journaux est directement issue de publications étrangères. La revue *K*, est un clone de la britannique *ACE*. *Video Giochi*, pour sa part, reprend diverses pages de revues étrangères, et notamment françaises. La parité de certaines rubriques avec celles de *Tilt* n'échappera pas à nos lecteurs attentifs... Bref, les revues italiennes contiennent les mêmes choses que les autres mais... en italien. Notez toutefois que bon nombre d'entre elles offrent disquette ou cassette.

En Espagne, le marché de la micro est certes dynamique mais limité. La base installée en ce qui concerne « 8 bits » ou « 16 bits » est constituée de Sinclair Spectrum, Commodore 64 et autres Amstrad CPC. Ainsi, *Micromania*, la plus importante revue ibérique, propose divers tests sur ces machines provenant que, comme en Grande-Bretagne, elles ont encore une vie propre. Les magazines espagnols restent anecdotiques mais valent parfois le détour.

Le cas du Japon

Le Japon est une île et, à ce titre, présente divers caractères bien particuliers. En matière d'informatique, cela se traduit par l'absence de machines aussi récemment connues chez nous et qui ne risquent pas de débarquer avant longtemps - si elles débarquent. Bref, nous sommes privés des Sharp X68000, NEC PC 88 et 98, FM Towns et autres Telecom Station. Dans les faits, seules les consoles de jeu et ordinateurs MSX sont communs à l'Europe et au Japon. Compte tenu du prix élevé des revues, vous devez donc limiter votre choix à des sujets qui vous concernent directement. Mais, si selon *hic*, les revues japonaises sont en japonais. Si vous maîtrisez cette langue, parfait ! Autrement, c'est cher payer pour des informations inexploitable. Cela est d'autant plus regrettable que l'empire du Soleil-Levant possède des journaux de très bonne qualité. Nous vous déconseillons donc de vous abonner à une revue nipponne. Mieux vaut vous procurer un ou deux exemplaires, mais à 100 F pièce ça fait cher malgré tout. Pensez que, pour le prix de trois revues, vous pouvez vous payer un logiciel ou... un abonnement à *Tilt*. Les choses sont-elles plus claires maintenant ? A vous désormais de choisir en connaissance de cause quelle revue étrangère correspond le mieux à vos attentes.

Partenaire espagnol pour l'organisation des European Videogames Championship. Micromania ritonne par son format important (le double de TH), par sa débouche de tests, de descriptions de parcours pour divers jeux (avec quelques notes en prime), d'articles courts mais alléant à l'essentiel. Impressionnant. Et les consoles, 8 et 16 bits, sont mises sur le même pied.



Destiné aux joueurs sur consoles et ordinateurs, Video Games & Computer Entertainment est des l'abord très américain. Articles courts, photographies omniprésentes et grande confusion entre publicités et rédaction. Abonnes à ce des tests de qualité moyenne (ils sont d'importance des consoles). Toutefois, certains articles excellent l'intérêt que nous desier fort bien fait sur les logiciels. Les informations sont souvent à première main. Pour celui qui veut tout savoir, bien mois on trouve mieux.



Magazine Italien de petit format, profond de jeux sur ordinateurs et consoles, Video Giochi se consacre exclusivement aux tests en long en large et en travers. L'information y est réduite à la portion congrue et l'on se contente de critiques de logiciels d'ailleurs empruntées à des revues françaises notamment... Tilt. Est-ce pour cette raison que Video Giochi ne se trouve pas vraiment à la pointe de l'actualité ? Il faut le croire...



Techno Police est la revue japonaise par excellence. Entièrement consacrée aux jeux, cette publication propose des articles à propos de logiciels que nous ne connaissons pas, fonctionnant sur des machines que nous ne connaissons pas. A moins de se laisser tenter par les débauchés des pin-up que l'on trouve sur de nombreuses pages...



	Revue professionnelle	Applications personnelles	Programation	Jeux sur ordinateur	Jeux sur console	Autres	Remarques
ACE (Angleterre)	X			X	X		
Amiga Magazine (Italie)		X	X	X			dédié Amiga
Amiga World (USA)		X		X			catalogue II GS
Apple II GS Buyer's Guide (USA)						X	conteste
ASM (Allemagne)		X		X	X		dédié ST
Atari STUser (Angleterre)		X	X	X			dédié Acorn
BBC Acom User (Angleterre)		X					adaptation de Byte
BIT (Italie)	X						une référence
Byte (USA)	X						
Compuet (Japon)				X	X		
Computer + Video Games (Angleterre)				X	X		
Computer Gaming World (USA)				X			consoles de temps en temps
Computer Live (Allemagne)		X					
Computer Persönlich (Allemagne)	X						catalogue...
Computer Shopper (Angleterre)	X	X					dédié C 64/128
Crash (Angleterre)				X			la revue des pros
CTW (Angleterre)	X						
Electronics Games Monthly (USA)				X	X		
Famitsu (Japon)				X	X		
Famitsu Game Boy (Japon)					X		dédié Game Boy
Famitsu PC Engine (Japon)					X		à votre avis ?
Game Boy Player (Japon)					X		dédié Game Boy
Gamepro (USA)					X		
Gamest (Japon)				X	X		
GB (Japon)					X		dédié Game Boy
Happy Computer (Allemagne)		X	X				
Incider A+ (USA)		X		X			dédié Apple II
K (Italie)				X	X		adaptation de ACE
LogIn (Japon)				X	X		
Mac User (USA)	X	X					dédié Mac
Mac World (USA)	X	X					dédié Mac
Megadrive Fan (Japon)					X		comme son nom...
Micro Hobby (Espagne)			X	X			dédié Spectrum
Micro Mania (Espagne)			X	X	X		
MSX Maniak (NL)			X	X			dédié MSX
MSX/MS Dos Computer Magazine (NL)			X	X			dédié MSX
PC Engine Fan (Japon)				X	X		comme son nom...
PC Software (Italie)	X	X		X	X		dédié PC
Popcom (Japon)			X	X	X		
Powerplay (Allemagne)				X	X		
QL (Angleterre)		X	X				dédié Sinclair QL 1
Technopolice (Japon)		X	X	X			
The Games Machines (Angleterre)				X	X		
The One (Angleterre)				X			dédié 16/32 bits
Video Games & Computer Entertainment (USA)				X	X		
Video Giochi (Italie)				X	X		adaptation de Tilt
YC (Angleterre)		X	X				dédié C 64/128
Your Sinclair (Angleterre)		X	X				dédié Spectrum
Zapl 64 (Angleterre)				X			dédié C 64

Nos adresses

pour la presse étrangère

La librairie des NMPP est située 111, rue Réaumur, 75002 Paris. Vous pourrez y trouver des revues de diverses provenances. Toutefois, le choix y est moins large que dans les librairies spécialisées. **Pour les journaux américains et britanniques**, nous vous recommandons: WH Smith et Brentano's, respectivement au 248,

rue de Rivoli (75001 Paris), et 37, avenue de l'Opéra (75002 Paris).

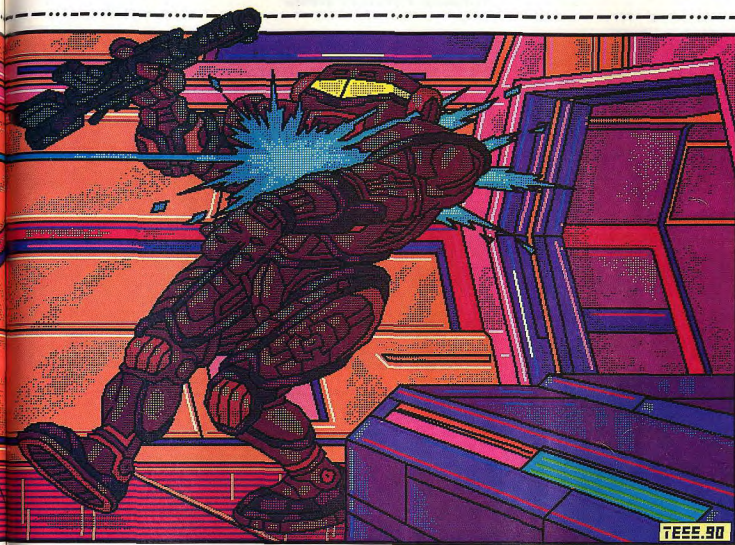
En ce qui concerne la presse japonaise, Europa Presse, 4, rue Sainte-Anne (75001 Paris) propose le meilleur choix. Notez qu'il est nécessaire de commander les revues.

Pour les journaux en provenance de RFA, la communauté allemande recommande de se rendre à la gare d'Est. Cependant, en micro, le choix y est très limité.

Pour la presse italienne, il existe un kiosque

à la gare de Lyon, situé à côté des départs TGV. Le choix y est aussi restreint mais il est toujours possible de s'arranger.

Pour la presse espagnole, enfin, la librairie Espagnola Decora, au rue Nicolo (75016 Paris), est prête à écouter vos doléances. Si vous cherchez des revues venant d'autres pays, n'hésitez pas à contacter les services culturels des ambassades concernées. Ils pourront vous indiquer des adresses où trouver de quoi satisfaire votre curiosité.



Buck Rogers : Countdown to Doomsday



AMIGA

Un scénario ultra-classique de science-fiction : les gentils tentent d'empêcher les méchants de devenir les maîtres de l'univers. Bien évidemment Buck Rogers, le héros, se met au service de la bonne cause ! Un jeu de rôle varié et tout en finesse...

SSI. Programmation : R. Lamb, M. McNally ; graphismes : L. Bowen, F. Butts, M. Johnson, C. Lum, S. Manley, M. Provenza, M. Starkey, T. Wahl ; bruitages : T. Wahl.

SSI, l'un des grands éditeurs spécialisés dans les jeux de rôle d'heroic-fantasy, nous propose avec Buck Rogers un nouveau sujet : la science-fiction. Le programme fonctionne sur un Amiga doté d'un minimum d'un Mo de mémoire et requiert la création de disquettes de « travail », ce qui nécessite près de vingt minutes. En contrepartie, l'installation sur disque dur s'effectue aisément.

L'histoire se passe au xxv^e siècle. Au cours des années antérieures, la Terre a été le siège d'une gigantesque guerre mondiale. Après le conflit, les planètes proches ont été colonisées et les plus grandes multinationales se sont attribuées leur aire d'influence. L'une d'entre elles, la RAM, dirige la Terre d'une main de fer. Fort heureusement NEO, une organisation pour la liberté, qui reçoit l'appui previden-

tiel de Buck Rogers, est parvenue à briser ce joug. Mais la menace de RAM reste encore très présente. Vous incarnez un groupe de six aventuriers qui vient



Des graphismes originaux.

de s'engager dans les troupes de NEO. Vous pourrez au choix charger l'équipe déjà constituée qui est forte et équilibrée ou créer vos propres personnages.

Cette étape de création est particulièrement riche. Une fois l'équipe et le métier choisis, le programme va tirer vos caractéristiques de base. Libre à vous alors de les accepter ou de retirer. Mais vous allez ensuite ventiler des points supplémentaires pour choisir vos aptitudes dans une vaste série de facultés complémentaires qui couvrent des domaines aussi variés que dextérité, technicité, médecine, intelligence, charisme et enfin sagesse, soit un total de cinquante-cinq talents.

Vous ne pouvez vous initier qu'à un nombre restreint de capacités au début. Aussi est-il capital d'effectuer les bons choix. Ainsi, vous devrez varier les options pour élargir le champ d'action de votre équipe, mais choisir obligatoirement les soins d'urgence, la faculté de se déplacer en apesanteur (capitale dans les combats) et l'astronavigation (pour être capable d'établir votre route stellaire). A chaque montée de niveau, vous serez doté de points complémentaires pour renforcer vos aptitudes et en acquérir de nouvelles.

Dès le début de l'aventure, vous vous trouvez plongés en pleine action. Alors que vous vous apprêtez à vous rendre sur le satellite secret de NEO, une attaque éclair de la RAM est sur le point d'anéantir tous les espoirs. Votre première mission consiste à vous



Ne vous laissez pas déconcentrer par cette attaque-surprise.

SAS AVENTURE



Êtes-vous un as de l'astronavigation ?

rendre au centre de contrôle de la base pour activer manuellement la défense aérienne. Les lieux sont représentés au choix en 3D ou en mode carte, très pratique pour se repérer. Les bombes continuent de pleuvoir et les patrouilles de RAM tentent de vous bloquer le passage. Les combats qui en découlent reprennent le système des autres jeux de rôle de BSI.

Vous retrouvez dans un miniwargame sur un champ de bataille représenté en 3D isométrique. Vous êtes avec vos combattants, vous allez établir son déplacement, le type d'arme qu'il va utiliser et l'ennemi visé. Vous pourrez aussi tenter d'intimider vos adversaires ou laisser au programme le soin de gérer tout seul les combats pour aller plus vite. Après chaque combat victorieux, les médecins du groupe se chargeront automatiquement de soigner les blessés.



Faites le bon choix.

choix capitaux. Laissez-vous alors guider par votre courage, mais la ruse est souvent de mise. La réalisation est correcte, sans être exceptionnelle.



Une certaine richesse de personnages.

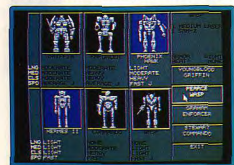
Les graphismes sont assez fins et les monstres variés. Quelques bruitages digitalisés renforcent l'ambiance des combats. L'ergonomie ne pose pas de problème, sans atteindre la perfection d'un Chaos Strikes Back ou d'un Coprite. Tout se joue à la souris par un système de menus, les options étant doublées au clavier pour aller plus vite. Buck Rogers séduira les amateurs de jeux de rôle par la finesse de son scénario et la richesse des personnages, même si le mode de jeu n'a rien de très original. Jacques Harbourn

Type : jeu de rôle
Intéret : 17
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★
Bruitages : ★ ★ ★ ★
Prix : C

BattleTech II : Crecent Hawk's Revenge

PC TOUTS ECRANS

De la science-fiction au fantastique, il n'y a qu'un pas, que franchit allègrement ce nouveau volet de BattleTech : une suite de séquences action entrecoupées de pauses pendant lesquelles le joueur se transforme en tacticien pour mener son entreprise à bien. Jeu agréable et équilibré, BattleTech II séduira les amateurs déjà familiarisés avec les wargame/aventure. Infocom. Développé par Westwood A.S ; scénario : M.E. Moore ; programmation : Barry Green et David Dettmer.



Les Mechs : des véhicules de combat sophistiqués.

La suite très attendue de BattleTech nous permet de retrouver Jason Youngblood qui, après avoir échappé à des poursuites des mechs (véhicules de combat bipèdes type Goldora) des Kurta, va devoir partir à la recherche de son père, capturé par ses mêmes Kurta et présumé mort. L'aventure commence alors que vous vous approchez de la planète Lyons à bord d'un vaisseau, accompagné de quatre Mechs et d'un pilote. Votre vaisseau est attaqué (par les Kurta) et doit se poser en catastrophe dans un lac. Vous vous rendez vite compte que la planète est attaquée par... les Kurta. Le commandant de la base vous demande de l'aider. Après plusieurs combats (merci, les sauvegardes), les

méchants sont enfin chassés de la planète et vous allez pouvoir essayer de partir à la recherche de votre père. Là, commencent les difficultés...

Le jeu a perdu la majeure partie de son côté jeu de rôle pour se transformer en un pur wargame. Il n'est plus possible de diriger spécifiquement un mech, d'activer et de tirer comme dans le premier épisode. MechWarrior, lui aussi très différent, proposait une simulation poussée (3D type simulateur de vol) pour un scénario inexistant.



Combat contre l'infanterie ennemie.



Des images intermédiaires superbres.

Crecent Hawk's Revenge, lui, est une suite de combats complexes intégrée à un scénario bien ficelé. Vous dirigez vos différents mechs en leur donnant des ordres ; vous tracez leur trajectoire sur la carte, définissez leur vitesse (arrêt, normale ou rapide) et leur comportement face aux ennemis (neutralité, défense ou attaque). Et ils se débrouillent tout seuls.

Il est possible de se cacher dans une forêt ou derrière une montagne, de concentrer toutes les attaques sur une seule cible ou de laisser agir vos hommes. Chaque mission vous permet de diriger de nouveaux engins, avec leurs caractéristiques qui évoluent au fur et à mesure des dommages subis.

Si les premiers combats sont très simples, cela se gâte par la suite. Sauver votre père est particulièrement difficile : avec quatre groupes de véhicules (faibles et transporteurs légers), vous traversez une chaîne de montagnes infestés d'ennemis. Il devient alors nécessaire de diminuer la vitesse du jeu (réglable de 1 à 8) pour pouvoir donner des ordres suffisamment rapidement.

Après avoir passé les montagnes, vous devrez arriver à la ville ennemie, y pénétrer et retrouver votre père avant de repartir. Il est possible de sauvegarder entre chaque partie, mais vos véhicules ne sont pas réparés. S'ils ont été trop endommagés lors des premières parties, il vous sera impossible de tenir face aux véhicules ennemis. Vous serez sans doute obligé de recommencer cette mission plusieurs fois, mais vous vous découragez pas !

Toutes les commandes se font à la souris, et l'ergonomie est bonne. Les graphismes du jeu lui-même ne sont pas extraordinaires mais lisibles, et les scènes intermédiaires sont très réussies (MCGA).

Des voix digitalisées (incroyable avec compatible PC !) ponctuent les combats et l'on peut utiliser des cartes sonores. La documentation est superbe, près de cinquante mechs et tanks y sont détaillés et un poster les représentant accompagne le jeu.

Ce jeu est très agréable, mais on regrettera de ne pouvoir diriger plus finement un mech. De plus, le

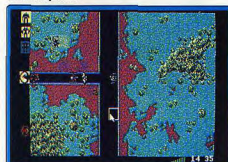
scénario est trop linéaire, et il est impossible de changer le cours des événements (sauf en perdant). Le temps réel, en revanche, est un bon point ! Ce programme difficile satisfera tous les amateurs de wargame/aventure.

Jean-Loup Jovanovic

Type : wargame futuriste
Intéret : 16
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★
Bruitages : ★ ★ ★ ★
Prix : C (sans carte sonore)



Menu d'options.



Le jeu est vu de dessus.



Menu de commande des Mechs.

Savage Empire

PC AT 286, 386, VGA/MCGA

Projeté par accident dans le passé, vous cherchez à rejoindre le présent. Quoi de plus naturel ! Mais ce passé est bien lointain, peuplé d'hommes préhistoriques au caractère primaire, de sauriens sanguinaires et de termites géantes ! Un jeu de rôle agréable et rapide, dans un décor plutôt inhabituel.

Origin. Scénario : Aaron Allison ; programmation : S. Beeman, B. Quinlan, J. Templeman ; graphismes : K. Berdak, D. Bourdonnais.

Inspiré de l'œuvre d'Edgar Rice Burroughs (le créateur de Tarzan), et plus précisément de la série « Pellucidar », très connue aux États-Unis, ce programme est la transposition d'Ultima V dans un monde préhistorique. Je m'attendais à quelque chose de grandiose, et je n'ai pas été déçu !

Sur ordre de Lord British (c'est des Ultima), vous réussez le Dr Ralkin, spécialiste en histoire naturelle,

et Jimmy Malone, reporter, pour effectuer des recherches sur une énorme moonstone (pierre permettant d'ouvrir des portes dimensionnelles). Vous êtes dans le laboratoire du Dr Ralkin quand une porte géante (moondoor) apparaît et engloutit la pièce et ce qu'elle contient, vous compris. Vous êtes retrouvés en pleine jungle, face à des ptérodactyles féroces. Après avoir sauvé une jeune fille, Aiela, de leur

SQS AVENTURE



He could trade a few of your gems for food, and they will not be missed.

Will you (a) deliver the gems as you were charged, or (b) give the warrior a gem?

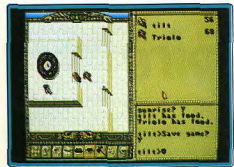
6

Création du personnage.

griffes, vous êtes attaqué par la tribu Urali qui vous assomme et enlève Aïela.

Vous vous réveillez chez le shaman des Urali. Celui-ci vous pose une question sur le doc : « pour servir que vous avez gardé votre mémoire » (bonne façon de présenter la protection), et vous allez pouvoir partir à la découverte de ce monde.

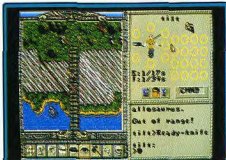
Le but du jeu est simple : rentrer chez vous. Le seul moyen d'y parvenir est d'utiliser à nouveau une moquerotte. La seule disponible est malheureusement entre les mains des myrmidés, sortes de termites bien bourrées qui atteignent la taille humaine ! Elles sont très nombreuses et très pugnaces.



Vieilles d'une ville Incra.

Bien entendu, pas question qu'elles vous donnent la pierre. Il leur faut la leur prendre de force et ce n'est qu'en rassemblant toutes les trives que vous aurez une chance de réussir. Mais ces différents peuples se haïssent cordialement et passent leur temps à se faire la guerre...

Votre première tâche sera donc de combattre chaque chef de tribu de vous aider. Certains verront l'intérêt de se débarrasser des myrmidés et d'amener chez eux les trinités. D'autres vous demanderont comme gage de votre bonne foi de remplir une mission. Le chef des Yolaru exigera que vous lui rapportiez dix épées (facile), les Barako voudront que vous délivriez la fille du chef, capturée par un gorille



... mais les graphismes sont plus fins.

trouve le shaman, celui-ci l'appellera. Le shaman (qui est à côté) répond alors « Il n'est pas là ». Et le chef de dire « Il est jamais là quand on a besoin de lui ».

Sonage Empire n'est pourtant pas un jeu facile. Pour retrouver Aïela, il faut découvrir la vallée cachée des Urali en traversant une grotte, éviter un tyranosauze indestructible et obtenir les bonnes grâces de la tribu en rapportant le totem du village. Il est possible de passer en force, mais il est toujours plus payant d'utiliser l'astuce.

Un exemple, pour dépasser le tyranosauze, vous pouvez essayer de faire défilé les personnages un

gémant... Chaque mission réussie vous apporte le soutien d'une tribu. Après les avoir tous rassemblés, il faut les convoquer à l'aide d'un tambour géant (qui lui fait faire du bruit).

Le jeu est très proche d'Ultima VI : même vue 3D isométrique, mêmes commandes... En revanche, de nombreuses améliorations ont été apportées. En premier lieu, les personnages sont plus petits, ce qui permet une animation sensiblement plus rapide. Ensuite les différents lieux sont plus rapprochés, ce qui évite les longs et fastidieux voyages entre les villes. Enfin les graphismes sont bien plus beaux, et de nombreuses séquences, entre deux actions, permettent de suivre le scénario.

L'humour, lui aussi, est omniprésent. Dès le début, vous êtes troué en présence de personnages et de situations cocasses. Accompagné de Triolo (qui ressemble étrangement au lolo d'Ultima II), vous visitez le village de départ. Croisant une autochtone, vous la saluez et commencez à la questionner. Voulez-vous la quitter ? Elle vous demande si vous l'aimez. Si vous répondez oui, elle continue à vous parler. Si vous répondez non, elle tombera purement et simplement dans les pommes... Après avoir accueilli Shamuru, qui ressemble à Shamino, dans votre équipe (qui peut comporter jusqu'à sept personnages), vous rendez visite aux Disquiqui. Si vous demandez au chef où se



L'interface ressemble à Ultima VI...

Triolo ressemble étrangement à lolo...

à un en priant pour qu'ils ne se fassent pas toucher ; ou bien utiliser les « attrape-tourne » que vous a donné un vieux shaman (ou auquel vous avez rendu l'esprit). Vous appelez autant de tortues qu'il y a de personnages, vous les faites monter dessus et vous pouvez faire le tour par la rivière pour échapper au monstre.

La complexité du jeu est incroyable. Il est possible de fabriquer des bombes et des fûts. Vous récoltez les ingrédients, les mélangez et obtenez de la poudre à canon. Vous pouvez pêcher, cuire, faire cuire les pots de terre nécessaires aux bombes... La magie est limitée, seul lolo (parodon, Triolo) peut utiliser les neufs sorts qui sont à votre disposition.

Sonage Empire est indispensable pour ceux qui aiment le jeu de rôle. Plus agréable et plus rapide qu'Ultima VI, il offre un grand nombre d'aventures simultanées dans un décor inhabituel pour ce type de jeu, et vous fera passer de très bons moments.

Jean-Loup Jovanovic

Type : jeu de rôle
Intérêt : 18
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★
Bruitages : ★ ★
(sans carte sonore)
Prix : D

ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax. (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 43 09 09
Fax. 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35 rue du Tour
33000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 38 37
Fax. 62 27 10 97

ATARI

520 STE éten. 1Mo	3290F
310 STE	1830F
520 STE couleur	4990F

Les 3 premiers sont à saisir sur livrés avec votre préféré. 10 logiciels jeux d'arcades à découvrir dans les agences et le local Orion.

520 STE et le 1040 STE ont des sons livrés avec votre préféré. Joylick, 10 logiciels jeux d'arcades à découvrir dans les agences et le local Orion.

1040 STE en configuration couleur est livré avec le nouveau monitor Atari 51435, 256Kb, 10 logiciels jeux d'arcades à découvrir dans les agences et le local Orion.

520 STE couleur SC1435	5490F
1040 STE couleur SC1435	5990F

Le 1040 STE en configuration couleur est livré avec le nouveau monitor Atari 51435, 256Kb, 10 logiciels jeux d'arcades à découvrir dans les agences et le local Orion.

1040 STE monochrome	4990F
---------------------	-------

Le 1040 STE est livré avec 50 disquettes (y compris une cinquantaine de logiciels du domaine public).

Super promo Mega ST1 et 1040 ST1	NC
STF quantité limitée, dopechez vous!	NC
Mega ST1	NC
Mega ST1 Manochrome	NC
1040 ST1	NC
1040 ST1 Manochrome	NC

Disque Mégafille 30	NC
Disque Mégafille 60	NC

Si vous cherchez une 520STF à prix sympa appelez nous!

Carte d'extension de 512Ko pour 520STF	490F
PROMO barrettes SIM pour STE - NC	

COMMODORE AMIGA

AMIGA 500	3290F
AMIGA 500 + ext. A501	3790F
AMIGA 500 Couleur	5290F

AMIGA 2000	5990F
AMIGA 2000 Couleur	7990F

Extension de 512Ko avec horloge Promo

recevez notre catalogue contre 2 timbres à 3F80

Département Console

AD PROLOS JAPONAIS

SEGA Megadrive japonaise + 1 cartouche de jeu + 2ème manette	1290F
SEGA Mégadrive japonaise + 2 cartouches de jeu au choix + 2ème manette	1690F
SEGA Mégadrive Génésis française + 1 cartouche de jeu + 2ème manette	1990F
Manette PRO2	190F
Manette PRO1	390F
Shadow Dancer	350F

Les cartouches à choisir sur présentation de cet agenda, "Mega Magazine".

SUPER FAMICOM

NINTENDO SUPER FAMICOM + 1 Jeu AU CHOIX + 2ème Manette	Ns Tél.
--	---------

Jeux: Super Mario World, F-Zero, Pilot Wings, Act Raiser, Final Flight, SD Ultraman, Gradius III

CONSOLES PORTABLES

NEC PC ENGINE GT DISPO	Ns Tél.
Sega GameGear + 3 cartouches de jeu	1790F
Lynx + 1 jeu	1490F
GameBoy + 1 jeu	590F

CONSOLE NEO GEO S/NK	3490F
NEO GEO + 2ème manette	3890F
NEO GEO + 1 cartouche de jeu	4490F

Manette Controller Pack	790F
Box de transport S/NK	390F

Jeux: Mahjong, Nam 77, Mapiolan Lord, Top Player Golf, Ninja Combat, Super Adventure... Spy, Bowling, Riding Hero, Baseball, King of Monster

CONSOLE NEC

CD ROM 2790F	790F
SuperGrafx	790F
PC Engine/Corograpx + 2 cartouches de jeu	1290F
PC Engine/Corograpx + 3 cartouches de jeu	1390F
PC Engine/Corograpx + CD ROM	3890F
SuperGrafx + 2 cartouches de jeu	1690F

Vous découvrir la NEC Portable, qualité fantastique! Chaque mois des titres en nombre à partir de 100F

Département Informatique

Vente par Correspondance
BOITE DE COMMANDE à adresser à:
ULTIMA 501 Bd Voltaire 75011 Paris
Tél (01) 43 38 96 31 - demander: Marie-Madeleine

Régularité de crédit par correspondance
Lettre de crédit en 48h chrono de réception de votre chèque

Nom _____ prs _____

Prénom _____

Adresse _____

Designation de produit _____

CB n° _____

date d'expiration _____

Signature _____

Frais de port maximum 25F

Frais de port maximum 140F

100F

1690F

1990F

350F

390F

590F

Altered Destiny

Un scénario alléchant et une touche d'humour ne suffisent pas pour réussir un super jeu... Réservez aux nostalgiques de l'ergonomie antique.

aventure : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix



La soirée s'annonce bien : votre fiancée vous a promis quelques chose de spécial - pour votre retour : vous avez récupéré une reliquie ultra-avancée à la place de l'anneau (le réparateur s'est trompé), quand... après par votre poste, vous devez retrouver littérairement l'espace (en passant avec un bol de pop-corn !) face à une très énigme. Malgré la déception de voir vous aller à la place du champion qui elle convoque, elle vous donne pour mission de récupérer une pierre chez son frère, et d'en pêcher ainsi la fin de l'univers. Vous vous retrouvez dans un monde des plus étranges, une île flottante peuplée d'animaux bizarres. Des graphismes agréables mais sans plus, une ergonomie proche de celle de Sierra on Line de la vieille époque : *Altered Destiny* aurait été un très bon jeu d'aventure il y a trois ou quatre ans. La manipulation est inhabituelle et les passages entre tableaux particulièrement lente (seu 386SX!). Reste que le scénario est à la fois original et très foillé et que le jeu, réservé aux anglicistes confirmés dispose d'une configuration musicale.

Jean-Loup Jovanovic

Curse of the Azure Bonds

La réalisation n'est pas à la mesure de l'Amigo, mais le jeu, agréable, reste très séduisant.

jeu de rôle : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix



Longtemps après la version PC (testée dans n° 73 de *Tilt*), ce jeu de rôle dans la lignée de *Pool of Radiance* et autres *Champions of Krynn* arrive sur Amigo. Tout comme ces autres jeux, il est très fidèle à l'esprit d'*Advanced Dungeons and Dragons (ADD)*. Contrairement aux habitudes, vos personnages ont déjà une certaine expérience. Vous pouvez d'ailleurs utiliser vos équipes des autres épisodes de la série. Le thème est assez original : vous êtes soumis à une puissante malédiction qui vous oblige souvent à effectuer des actes contre nature, ce qui ne manque pas de poser de réels problèmes face aux gardes chargés de faire respecter l'ordre. Parviendrez-vous à lever ce terrible handicap ? Le système de jeu reprend les principes des autres jeux de rôle de SSL. Les combats, bien gérés à la manière d'un mini wargame, et la magie, omniprésente, ont bien sûr une importance capitale. Cependant, la recherche d'indices pour progresser est aussi nécessaire. Bien que la réalisation ne soit pas suffisamment part des capacités de l'Amigo, ce jeu de rôle est agréable à jouer et passera les mords d'*ADD* (versione SSL pour Amigo). J. Mo (numéro).

Dragon Wars

Une aventure riche et passionnante, parsee d'agréables graphismes et d'excellents bruitages.

jeu de rôle : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix



Près d'un an après la sortie de la version *Apple II* (Tit n° 74), *Dragon Wars* arrive enfin sur Amigo. Ce jeu de rôle dans la plus pure lignée de l'*heroic fantasy* vous invite à libérer les pays du nord du pays magique Namar. Quatre aventures vous sont proposées, mais vous pourrez fort bien en créer d'autres. Cette phase de création est d'ailleurs d'une grande richesse, escadale, pistage, persuasion, pickpocket, etc. Trois autres compagnons, aventuriers ou monstres de rencontre, pourront compléter votre équipe d'un éventuel refusant sans compter des possibilités. Quant à la magie, elle est très variée, mais la faudra mettre la main sur des parchemins pour pouvoir l'utiliser. La réalisation est à ce profit les capacités de l'Amigo, tant au niveau des graphismes, superbes et dotés d'une bonne animation, que de l'excellent musique d'ambiance. Sans doute les classiques, *Dragon Wars* cache en elle une grande richesse, car bien des indices ne seront découverts qu'en ayant recours aux capacités spéciales de vos héros. Un jeu de rôle difficile et prenant (disquette Interlock), pour Amigo. Jacques Harbon

Explora III

Intéressante, mais pas véritablement géniale, cette nouvelle aventure, facile à gérer, convient tout à fait aux débutants.

aventure : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix



Ce troisième volet de *Explora* rompt en partie avec les habitudes de la série, la machine à voyager dans le temps n'occupant pas la même importance que dans les précédents épisodes. Vous incarnez un passible romancier court d'idées pour son prochain roman, mais vous ne tarderez pas à vous trouver plongé dans une mystérieuse aventure pour mettre à jour les agissements de la secte du Serpent qui en veut à votre vie. Le système de jeu a été encore simplifié par rapport au précédent, pour être plus facile. Cependant, cette simplicité n'est pas faite au détriment des possibilités d'action qui restent quasiment inchangées. Le jeu se déroule sur un temps réel et il vous faudra souvent revenir aux précédents épisodes pour découvrir de nouveaux indices. La réalisation est toujours assez bonne, surtout avec des graphismes supérieurs contenant une foule de détails. Les rues avec des graphismes d'édifices antiques (après une traversée dans sa soucoupe, Tarzan se balancant de liane en liane, pédale en skate-board, etc.) qui sont malheureusement aucun rapport avec le jeu. Si l'aventure reste intéressante, l'ajoute qu'elle n'a cependant beaucoup moins passionné qu'*Explora II* (disquette Infomédia, Atari ST). Jacques Harbon

Fountain of Dreams

L'ère post-nucléaire inspire un scénario qui, malgré sa richesse, est irrémédiablement gâché par de nombreux défauts.

jeu de rôle : type
9 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix

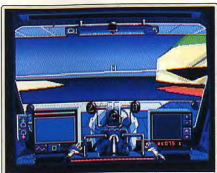


Electronic Arts nous propose ici un jeu de rôle post-apocalyptique : après une attaque nucléaire sur Atlanta, la Floride est devenue désertée, la violence est partout et c'est à vous de ramener un semblant d'ordre. Vous dirigez une équipe de cinq personnages de métiers variés (un scientifique, un médecin, un possesseur d'un chien, dans un décor vu de dessus. A force de combattre, les personnages acquièrent de l'expérience, ce qui leur permet d'acquiescer. Les graphismes et les touches sont mal choisis. Plus grave : vous pouvez être bloqué de façon irrévocable dans le programme d'un seul scénario. Les graphismes, si vous trouvez dans l'obligation de recommencer au début ce qui nécessite de réinstaller tout le jeu ! Malgré un scénario intéressant mais justifiant la note sévère que je donne à *Fountain of Dreams* (disquette Electronic Arts pour PC). Jean-Loup Jovanovic

Galactic Empire

L'exploration difficile d'un monde hostile est la mission proposée par *Galactic Empire* : une aventure difficile et parfois surprenante.

aventure : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix



Ce jeu se vendit inspiré de l'*Empire galactique* : en fait, seul l'univers SF est rendu, car il s'agit d'un pur jeu d'aventure. Vous êtes un agent du SEISEC, débarras sous une fausse identité sur la planète Epher... vous devez chercher à comprendre l'histoire récente des habitants de cette planète à l'Empire. L'être humain n'étant pas adapté à l'atmosphère et à la gravité de ce monde, vous devez utiliser un petit véhicule pour vous déplacer. Outre ce premier soin sera de faire provision d'oxygène aux distributeurs, puis de vous faire enregistrer à la douane. Essaiante comme l'exploration. Vous pouvez aussi vous procurer des objets de valeur (trésors splendide (en VGA), mais faites attention aux zones où vous n'êtes pas très à l'aise. Vous pouvez communiquer avec les autochtones par le biais d'un système original : vous avez le choix entre cinq attitudes, allant du sourire naïf (qui vous évitera bien des problèmes) à la franche agression, en passant par une attitude plus commerciale. Le monde que vous visitez est cohérent, et les surprises nombreuses. Un regret : la difficulté est un peu élevée, et il est trop facile de mourir. Un bon jeu très original et bien pensé (disquette Tomahawk pour PC). Jean-Loup Jovanovic

Legend of Faerghall

Un groupe de résistants se bat courageusement contre les forces du mal. Un excellent jeu de rôle.

jeu de rôle : type
17 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix



Legend of Faerghall reprend une grande partie des principes de base de *Bond's Tale* en les améliorant. Le but de votre quête est simple : les Elfes se sont vus avec les forces du Mal et se voit petit groupe d'aventuriers résiste encore. La phase de création des personnages est simplifiée, ainsi n'avez pas à faire usage d'un *Levi* fournie est un peu faible. L'aventure se déroule tant à l'extérieur qu'en intérieur. Les châteaux et les mines fournissent des monstres divers avec qui pourrez parlementer ou commercer, ou qui lui faudra combattre. Ces combats sont d'ailleurs bien gérés, tout comme l'usage de la magie. Dans certains cas, il vous faudra répondre à une énigme pour accéder à un endroit particulier. Le réalisme de l'aventure est assez poussé avec gestion de la nourriture, queue jour-mat, et surtout dégradation progressive des armes et armures au cours des combats. La réalisation est d'un bon niveau. Si les graphismes sont un peu moins riches que dans la version Amigo, les combats sont agréablement variés et les bruitages digitaux complémentaires. Un jeu de rôle difficile et passionnant (disquette Reine, pour Atari ST). Jacques Harbon

Murders in Space

Solide enquête spatiale basée sur le dialogue avec les divers suspects et un zeste d'action.

Murders in Space est d'un bon fort niveau.

aventure policière : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix



Voilà la version Amigo de cette excellente enquête policière (Tit n° 84). Incrogné à bord d'une station spatiale, vous allez faire des recherches sur la blessure pressentie concernant la personne d'un bon niveau. Si la faute faite vier car vous ne disposez que d'une vingtaine d'heures. Le jeu se déroule en temps réel, mais la fuite du temps est réglable, ce qui permet d'alléger la difficulté. Contrairement aux aventures classiques, cette enquête est surtout centrée sur les rapports entre les personnages et c'est plus en dialoguant avec eux qu'en explorant les pièces que vous découvrirez les indices nécessaires. Cependant, il vous faudra aussi agir si vous ne voulez pas que les membres d'équipage meurent les uns après les autres. Vous serez amenés à interroger des suspects et à leur proposer des items dont vous devrez découvrir tout seul le maintien. Vous allez faire beaucoup de choses dans ce jeu. Ne vous y laissez pas aller sans avoir préalés de longs essais au simulateur. La réalisation est d'un bon niveau avec des graphismes de qualité, quelques bruitages digitaux et surtout un scénario solide. Les quelques phases d'action sur-chassent encore le jeu (disquette Infogrames, pour Amigo). Jacques Harbon

Tunnels & Trolls : Cruisaders of Khazan

Un mélange étrange mais plaisant de classicisme et d'innovations utiles.

jeu de rôle : type
14 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix



Inspiré du jeu de rôle sur table *Tunnels & Trolls* (T&T), qui plagie *Dungeons & Dragons* (D&D) tout en lui apportant des améliorations. *Cruisaders of Khazan* est un jeu de rôle dans un scénario et nouveau dans son interface utilisateur. Dans ce jeu de type *Ultima* (vu de dessus), tout est géré par des fenêtres et des icônes, avec un aspect évident d'ergonomie. Vous devez retrouver les magiciens de Khazan, sans que le mal envahisse le monde (c'est original). Après avoir composé une équipe de quatre personnages de classes et d'espèces variées, vous partez à la recherche de la ville de départ, Gull, Monsters, épées, trésors, tous les ingrédients classiques sont là. De nombreux habitants vous parlent, achètent ou vendent des objets. Le jeu, qui est dérivé de *Ultima*, est riche en qualités : variétés des actions et des missions, facilité d'utilisation... Les graphismes (CGA ou EGA) ne sont pas très bons (les sons non plus), mais ils ont l'avantage d'être lisibles. Un jeu agréable à l'interface et amusant scénario habillé. Un regret : la documentation manque de cohérence et on se demande au début de ce qu'il en veut faire là (disquettes New World Computing pour PC sous écran). Jean-Loup Jovanovic

When in Time is Carmen Sandiego

Gendarme à la poursuite de voleurs du futur, vous courez à travers le temps et l'espace.

enquête policière : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix



Enquêteur futuriste, vous allez traquer votre voleur à travers le temps et l'espace. Dans chaque lieu, vous pourrez prendre connaissance d'indices sur la destination suivante de votre voleur ainsi que sur ses caractéristiques : couleur des yeux et des cheveux, auteur et artiste préférés... Une fois que vous pensez connaître la prochaine destination, activez le déplacement pour vous rendre dans l'un des quatre lieux proposés. Si l'endroit choisi n'est pas votre voleur et que vous n'avez pas encore le voleur, il est en possession de trois caractéristiques de l'individu, métro-morphisme, intelligence et adresse. Vous devrez alors chercher à le retrouver et activer le module d'arrestation. Mais il faudra encore que vous pliez et soyez votre voleur avant que cette arrestation ne soit effectuée. Vous devrez donc vous assurer d'être en possession d'un scénario habillé et de superbes images et quelques animations amusantes. Les enquêtes sont intéressantes et donnent une excellente culture générale ainsi qu'une bonne compréhension de l'anglais (disquettes Broderbund, pour Amigo). Jacques Harbon

SQS AVENTURE



Message in a bottle

Operation Stealth : Secret Defense
après Christophe et Grégoire
Voici la solution complète sur Amiga de cette superbe aventure.

l'Aéroport
Aller vers le distributeur de journaux. Examiner le récepteur (vous trouvez une pièce de monnaie). Utilisez la pièce de monnaie sur le monnayeur. Examinez le journal (vous y découvrez des informations sur les relations diplomatiques du Santa Praguia).
Aller aux toilettes (dans une cabine). Actionnez la mallette. Prenez le stylo. Utilisez la calculatrice. Prenez le passeport vierge. Utilisez le passeport vierge sur l'ouverture. Sélectionnez sur le faisceau/frappe la nationalité du pays qui a ses relations diplomatiques avec le Santa Praguia (voir journal). Appuyez sur le bouton rouge. Actionnez la mallette pour la reformer. Retournez voir le douanier. Montrez-lui votre nouveau passeport.
Alliez à l'accueil. Parlez à l'hôtesse (elle vous remet un télégramme). Examinez le télégramme.

Retour au centre-ville
Alliez à la plage. Parlez à l'homme (trois fois). Utilisez la monnaie sur l'homme pour acheter le bracelet.
Alliez à l'hôtel. Parlez au portier. Entrez dans l'hôtel. Parlez au réceptionniste. Alliez vers l'ascenseur. Actionnez le bouton d'appel de l'ascenseur. Entrez dans l'ascenseur. Actionnez le numéro 2. Sortez de l'ascenseur. Actionnez la mallette sur le mur (en haut et gauche à droite). Alliez vers le fond du couloir. Actionnez la porte.

Sur le bateau
Actionnez le bracelet pendant le discours d'Otto.
Sous l'eau : faites vite car John ne tiendra pas longtemps. Actionnez le bracelet. Actionnez la file (en vous plaçant dessus avant).
Alliez à gauche (pièce voisine). Utilisez le billet d'anion sur le garde.
Alliez à gauche (vieux les tops roulant des bagages). Examinez les bagages. Prenez le bagage au nom de « Martiniz ». Actionnez le bagage.
Alliez aux toilettes. Actionnez le rasoir électrique. Utilisez le câble électrique sur la prise de courant.
Alliez au portier. Montrez-lui le passeport falsifié.

Au palais
Il y a quatre labrynthes (petits jeux de quads). Faites une sauterie après avoir perché chaque labrynth.
Dans le bureau : actionnez la porte du

Alliez à gauche. Sortez. Attendez et prenez le taxi.

Au tre-réville
Alliez à gauche vers la banque (entrez). Actionnez la mallette. Examinez le passeport U.S. Prenez la liasse de billets. Actionnez la mallette. Utilisez la liasse de billets sur l'employé de banque (casse) pour faire de la monnaie (deux fois).
Alliez chez le fleuriste. Utilisez la monnaie pour acheter un oeillet rouge (le signe de reconnaissance). Utilisez-le sur John (pour le porter).
Alliez au parc. Asseyez-vous sur le banc. Une fois que le contact est fait, tuez, portez au plus vite et allez à la banque.

À la banque : examinez la carte et la clé. Actionnez la carte et la clé. Utilisez la carte sur l'employé de banque.
Alliez à la salle des coffres (descendez). Examinez les coffres pour trouver celui qui a la porte le numéro 2475. Utilisez la clé sur le coffre. Prenez le bittier. Prenez l'enveloppe.

Dans la cave
Examinez le sol (à côté de John). Actionnez le sol. Actionnez les liens sur le morceau de métal. Mettez-vous à gauche du gros caillou à droite de l'entrée. Examinez la paroi rocheuse. Actionnez le pic (trois fois) : une ouverture apparaît. Engagez-vous dans l'ouverture.

Dans la cave
Examinez le sol (à côté de John). Actionnez le sol. Actionnez les liens sur le morceau de métal. Mettez-vous à gauche du gros caillou à droite de l'entrée. Examinez la paroi rocheuse. Actionnez le pic (trois fois) : une ouverture apparaît. Engagez-vous dans l'ouverture.

Dans la cave
Examinez le sol (à côté de John). Actionnez le sol. Actionnez les liens sur le morceau de métal. Mettez-vous à gauche du gros caillou à droite de l'entrée. Examinez la paroi rocheuse. Actionnez le pic (trois fois) : une ouverture apparaît. Engagez-vous dans l'ouverture.

Retour au centre-ville
Alliez à la plage. Parlez à l'homme (trois fois). Utilisez la monnaie sur l'homme pour acheter le bracelet.
Alliez à l'hôtel. Parlez au portier. Entrez dans l'hôtel. Parlez au réceptionniste. Alliez vers l'ascenseur. Actionnez le bouton d'appel de l'ascenseur. Entrez dans l'ascenseur. Actionnez le numéro 2. Sortez de l'ascenseur. Actionnez la mallette sur le mur (en haut et gauche à droite). Alliez vers le fond du couloir. Actionnez la porte.

Sur le bateau
Actionnez le bracelet pendant le discours d'Otto.
Sous l'eau : faites vite car John ne tiendra pas longtemps. Actionnez le bracelet. Actionnez la file (en vous plaçant dessus avant).
Alliez à gauche (pièce voisine). Utilisez le billet d'anion sur le garde.
Alliez à gauche (vieux les tops roulant des bagages). Examinez les bagages. Prenez le bagage au nom de « Martiniz ». Actionnez le bagage.
Alliez aux toilettes. Actionnez le rasoir électrique. Utilisez le câble électrique sur la prise de courant.
Alliez au portier. Montrez-lui le passeport falsifié.

Au palais
Il y a quatre labrynthes (petits jeux de quads). Faites une sauterie après avoir perché chaque labrynth.
Dans le bureau : actionnez la porte du

Retour au centre-ville
Alliez à la plage. Parlez à l'homme (trois fois). Utilisez la monnaie sur l'homme pour acheter le bracelet.
Alliez à l'hôtel. Parlez au portier. Entrez dans l'hôtel. Parlez au réceptionniste. Alliez vers l'ascenseur. Actionnez le bouton d'appel de l'ascenseur. Entrez dans l'ascenseur. Actionnez le numéro 2. Sortez de l'ascenseur. Actionnez la mallette sur le mur (en haut et gauche à droite). Alliez vers le fond du couloir. Actionnez la porte.

couloir. Examinez la statue. Examinez le bras de la statue. Actionnez le bras de la statue.

Le coffre-fort
Alliez à gauche vers la banque (entrez). Actionnez la mallette. Examinez le passeport U.S. Prenez la liasse de billets. Actionnez la mallette. Utilisez la liasse de billets sur l'employé de banque (casse) pour faire de la monnaie (deux fois).
Alliez chez le fleuriste. Utilisez la monnaie pour acheter un oeillet rouge (le signe de reconnaissance). Utilisez-le sur John (pour le porter).
Alliez au parc. Asseyez-vous sur le banc. Une fois que le contact est fait, tuez, portez au plus vite et allez à la banque.

À la banque : examinez la carte et la clé. Actionnez la carte et la clé. Utilisez la carte sur l'employé de banque.
Alliez à la salle des coffres (descendez). Examinez les coffres pour trouver celui qui a la porte le numéro 2475. Utilisez la clé sur le coffre. Prenez le bittier. Prenez l'enveloppe.

Dans la cave
Examinez le sol (à côté de John). Actionnez le sol. Actionnez les liens sur le morceau de métal. Mettez-vous à gauche du gros caillou à droite de l'entrée. Examinez la paroi rocheuse. Actionnez le pic (trois fois) : une ouverture apparaît. Engagez-vous dans l'ouverture.

Dans la cave
Examinez le sol (à côté de John). Actionnez le sol. Actionnez les liens sur le morceau de métal. Mettez-vous à gauche du gros caillou à droite de l'entrée. Examinez la paroi rocheuse. Actionnez le pic (trois fois) : une ouverture apparaît. Engagez-vous dans l'ouverture.

Dans la cave
Examinez le sol (à côté de John). Actionnez le sol. Actionnez les liens sur le morceau de métal. Mettez-vous à gauche du gros caillou à droite de l'entrée. Examinez la paroi rocheuse. Actionnez le pic (trois fois) : une ouverture apparaît. Engagez-vous dans l'ouverture.

Retour au centre-ville
Alliez à la plage. Parlez à l'homme (trois fois). Utilisez la monnaie sur l'homme pour acheter le bracelet.
Alliez à l'hôtel. Parlez au portier. Entrez dans l'hôtel. Parlez au réceptionniste. Alliez vers l'ascenseur. Actionnez le bouton d'appel de l'ascenseur. Entrez dans l'ascenseur. Actionnez le numéro 2. Sortez de l'ascenseur. Actionnez la mallette sur le mur (en haut et gauche à droite). Alliez vers le fond du couloir. Actionnez la porte.

Sur le bateau
Actionnez le bracelet pendant le discours d'Otto.
Sous l'eau : faites vite car John ne tiendra pas longtemps. Actionnez le bracelet. Actionnez la file (en vous plaçant dessus avant).
Alliez à gauche (pièce voisine). Utilisez le billet d'anion sur le garde.
Alliez à gauche (vieux les tops roulant des bagages). Examinez les bagages. Prenez le bagage au nom de « Martiniz ». Actionnez le bagage.
Alliez aux toilettes. Actionnez le rasoir électrique. Utilisez le câble électrique sur la prise de courant.
Alliez au portier. Montrez-lui le passeport falsifié.

Au palais
Il y a quatre labrynthes (petits jeux de quads). Faites une sauterie après avoir perché chaque labrynth.
Dans le bureau : actionnez la porte du

Retour au centre-ville
Alliez à la plage. Parlez à l'homme (trois fois). Utilisez la monnaie sur l'homme pour acheter le bracelet.
Alliez à l'hôtel. Parlez au portier. Entrez dans l'hôtel. Parlez au réceptionniste. Alliez vers l'ascenseur. Actionnez le bouton d'appel de l'ascenseur. Entrez dans l'ascenseur. Actionnez le numéro 2. Sortez de l'ascenseur. Actionnez la mallette sur le mur (en haut et gauche à droite). Alliez vers le fond du couloir. Actionnez la porte.

droite (celui du bas). Examinez le tiroir. Prenez le tampon jaune. Sortez.

Retour dans le couloir
Alliez en haut à gauche, puis à gauche. Alliez à gauche au fond puis descendez. Alliez vers la première porte à gauche.

Dans la cabine
Utilisez le verre sur la fontaine. Examinez le bâtiment. Prenez l'ordre de mission. Actionnez le débaras (vous y trouvez du mixage en haut à droite). Prenez le canon de sauteroie. Sortez.

Retour dans le couloir
Alliez à droite. Montez. Alliez à gauche. Alliez vers la première porte.

Dans le bureau de l'officier
Utilisez le verre sur l'officier. Très vite, prenez le tampon sur le bureau. Sortez et retournez à la cabine.

Retour à la cabine
Utilisez le tampon sur le tampon-encre (le tampon-encre se trouve au dessus de l'imprimante). Utilisez le tampon encre sur l'ordre de mission. Actionnez l'étui à cigarettes. Examinez les cigarettes. Actionnez la cigarette avec une baguë bleue. Utilisez le papier à cigarette sur le verre. Alliez à la porte blindée, muni du dactylographe.

A la porte blindée
Utilisez l'empreinte sur le dactylographe. Entrez. Passez la porte et allez à droite.

Poste de garde
Utilisez la mission tamponnée sur la boîte aux lettres. Passez la porte protégée par les lasers.

Autre couloir
Utilisez le câble électrique sur la prise de courant. Actionnez le rasoir. Utilisez le rasoir sur la poubelle. Passez la porte de droite.

Salle des commandes
Attendez le compte à rebours issu du bureau. Utilisez la cigarette sur la serolette sur le soldat. Actionnez l'ordinateur. Actionnez Otto. Utilisez le disque sur le lecteur laser. Sortez par la porte du haut. Alliez à droite.

L'hélicoptère
Utilisez le tendeur sur la bombe.

Dans les airs
Actionnez le canon de sauteroie.

Et voilà. Cette belle et difficile aventure est maintenant terminée. À bientôt.

STEEL
Répondez à Mike pour Rick Dangerous : dis où tu es reté et je t'annoncerai la solution. Répondez à BJ Atari Games 1 pour s'échafaudage, il y a un seuil. Prends-le, va le remplir ou laubou, ouvre la porte des WC, prends le petit drapau rouge qui se trouve par terre à gauche de la tnette. Ensuite dirige-toi vers la porte qui se trouve en face de la fenêtre. Tape utiliser sans rempli sur porte. ensuite ouvre la porte de droite. A propos, avant de mettre le seuil, prends le sac qui est dans la poubelle ainsi que la clé qui se trouve sous le tapis. Salut! Et bonne chance pour la suite.
Quant à moi, je voudrais savoir dans les Voyageurs du temps comment sortir de la pièce où je suis enjéré après avoir été capturé par les Cughrons. Salut à tous et merci d'avance.

DAVID PÉTI LOUP
Qui peut m'indiquer dans les Gooies comment sortir de la tête de mort au 4^e niveau ? J'ai ce jeu depuis longtemps mais je n'ai jamais pu dépasser cette tête.

ROMAN LE T
Salut les rois ! J'ai un bien des pokes sur Captain Blood car je n'y comprend rien. Dans Goul'n Ghost sur STF, comment faire pour changer de niveau ? Merci d'avance.

CHRISTOPHER
Salut ! Voici une aide pour ceux qui sont bloqués dans l'annexe sur ST. Quand le jeu démarre, mettez la pause, puis tapez JC (is the best at return). Pour changer de tableau, il suffit d'appuyer sur N et pour tuer les ennemis sur DELETE. Dans Ninja Spi-

ri, où débute du jeu, appuyez sur F2 sur CONTROL, et vous serez seurement immortel. Dans Indiana Jones, à la présentation du jeu, tapez JIEHFOV (JIEHFOV en azerty). Après L, pour changer de niveau, J et 2 pour avancer dans le niveau où vous êtes, et L pour obtenir la croix, le bouclier avec un S, le litre et le Grail. Dans Fire and Forget II, pour s'enlever, appuyez sur return deux fois de suite et pour lancer les missiles, maintenez le bouton de tir enclenché et appuyez sur return.
Quant à moi, je cherche vite et temps infinis pour Dragon Ninja et Alien Syndrome, immortalité pour R-Type, et énergie illimitée, grenades, bolles et cartouches infinies dans Operation Thunderbolt. Merci d'avance à ceux qui pourront m'aider et à bientôt.

ST MAD 2
Voici une petite aide pour Space Invaders : J'ai une fois que votre montre sonne, sortez de l'écran par le haut, allez vers la combinaison civile et tapez get suit. Puis dirigez-vous vers les co-2 et droite, tapez open locker, get tube, get supporter. Maintenant, sortez de cet écran par la gauche, mettez-vous sur la plaque montante de tube, une fois en haut entrez dans le tube, il part automatiquement. Quittez le monde, sortez à terre et tapez key, unlock door, fastest. Allez sur de la pierre, tapez get rope. Faites une sauvegarde et... à plus tard pour la suite.

PHASE
GALERIE LESQUARE
93, Avenue du JC Leclercq
75014 PARIS
45 45 73 00
M^e AÛSIN - 10h-19h Lundi-Samedi

créature lorsque vous êtes à proximité de la petite croix. Revenez à l'écran précédent et arêtez-vous près des herbes bleues clair, mais surtout ne les touchez pas. Tapez get spore. Sortez de l'écran par le haut et, un contrôle, faites une sauvegarde car ça se complique un peu. Vous devez traverser l'écran sans toucher les tentacules si non vous serriez de petit déjeuner au monstre auquel elles appartiennent. Dirigez-vous vers les buissons et tapez get berries. Revenez en sens inverse en prenant garde au monstre et sortez de l'écran par l'endroit où vous avez vu. Puis à droite, ramotez, le bouton de l'écran sort de l'écran en haut à gauche. Allez vers la boîte et tapez infort form in slot, get whistle. Portez par la droite et allez en haut à droite. Arrivez-vous près du marais et tapez rap berries on body. Allez dans le marais et allez vers la droite. Ensuite sondez le haut du marais jusqu'à ce que vous obteniez à nager et tapez the beach. Sortez de l'écran à la nage par la gauche, allez vers le haut puis vers le diamant et tapez get gear. Revenez au marais (tapez hold breath et allez deux fois vers la droite. Arrêtez-vous dans le trou, tapez climb tree. Maintenez, allez tout le temps à droite jusqu'à être prisonnier dans une cage. Là, tapez slow, ask man, ask man (deux fois) et throw spaw. Arrivez au marais, tapez soil à terre et tapez key, unlock door, fastest. Allez sur de la pierre, tapez get rope. Faites une sauvegarde et... à plus tard pour la suite.

PHANTOM OF THE ST
Salut les Tillés. Dans BAT, où trouver Lydia, comment rentrer au Xijo Club, comment passer le garde des dragons dans Barorian (Paganos), comment passer le port où se trouve un rocher accroché à un balancier ? Enfin je cherche du temps infini pour Crazy Car II. Merci d'avance.

PHANTOM OF THE ST
Salut les Tillés. Dans BAT, où trouver Lydia, comment rentrer au Xijo Club, comment passer le garde des dragons dans Barorian (Paganos), comment passer le port où se trouve un rocher accroché à un balancier ? Enfin je cherche du temps infini pour Crazy Car II. Merci d'avance.

<p>AMIGA500 +ROMO INCROYABLE</p>	<p>AMIGA500 +souris +peritel INCROYABLE</p>	<p>AMIGA500 +écran 1084 +Deluxe Paint III +Star LC-10 Couleurs</p>	<p>AMIGA2000 +écran 1084 +carte AT +Star LC-10 10 900</p>
<p>AMIGA500 +peritel +extension 512K +horloge 3 390</p>	<p>AMIGA500 +écran 1084 +ROMO 3 390</p>	<p>PHASE GALERIE LESQUARE 93, Avenue du JC Leclercq 75014 PARIS 45 45 73 00 M^e AÛSIN - 10h-19h Lundi-Samedi</p>	
<p>AMIGA500 avec compatibilité FC nousconstruis</p>	<p>LECTEURS*12 EXTERNE 690</p>	<p>AMIGA2000 +écran 1084 +carte AT +Star LC-10 14500</p>	<p>CARTE EXTENSION 2Mo extensible à 8 1940</p>



Le retour du GS

Je possède un Apple II GS et je moins que l'on puisse dire est que *Tilt* me fait plus la place belle dans ses pages. Pourquoi ? Je connais le principal argument que vous opposez à cette question : le GS n'a jamais bien marché en France, il ne s'en vend plus beaucoup... Je me permets une petite question : avez vous une idée du nombre d'Atari et d'Amiga qui se sont vendus grâce à vous ? Ne pensez-vous pas que la présentation des nouveautés paraissant sur le II GS ferait aussi vendre cette machine, et effaçait de ce fait l'argument « la machine ne se vend pas » ? Sans compter que les distributeurs de logiciels du type Coconut suivraient la demande eux aussi...

Quoi qu'il en soit, je ne peux pas croire que vous soyez trop mal informés pour ignorer que des éditeurs aussi prestigieux qu'Accolade, Electronic Arts, Taito, Origin et même Infocom publient régulièrement des logiciels sur le II GS d'excellente qualité, qui dépassent en toute objectivité (je connais ces logiciels) la qualité d'Atari ST et valent souvent celle de l'Amiga...
 ... Je tiens la plume aujourd'hui, c'est qu'il y a quelque chose d'irritant à constater que : - vous boycottiez le GS alors qu'il a retrouvé le soutien d'Apple : une lettre de John Sculley, chairman, a explicité tout récemment aux propriétaires d'Apple II que sa société avait (enfin) l'intention de faire beaucoup pour la ligne de produits. Nouveau système, nouveaux outils de programmation, scanners, plein d'utilitaires, et même un degré de compatibilité entre le Mac LC et l'Apple IIe ; - je peux acheter et recevoir sans problème des pro-

grammes superbes (j'ai la « chance » de pouvoir les acheter, mais je pense qu'il faut soutenir les éditeurs de programmes) en France et aux Etats-Unis. Certains existent sur Amiga, d'autres sont originaux. Parmi les excellentes nouveautés dont vous devriez parler : *Task Force*, *Halls of Montezuma*, *Immortal*, etc. Nous venons même de voir arriver HyperCard GS, l'équivalent du programme Mac.

Il y a aussi un vieux rubricade Educatifs de programmes pour ST. Savez-vous que la machine à vocation la plus éducative du monde ne s'est sans doute pas vendue en France ? Le nombre de programmes américains développés pour les écoles et les universités est faramineux. Ils seraient tous en français dès maintenant, d'apprendre l'anglais, non ?

Il y a en France environ 20 000 milliards de GS, et il est probable qu'ils sont tous utilisés, qui alimentent bien être tenus au courant de ce qui se passe, et lire des présentations de logiciels. Il me semble que vous avez quelque chose à dire sur un GS qui traîne, alors il ne doit pas être trop difficile d'intégrer quelques tests dans vos pages.

Que pensez-vous de ces arguments ? Vous savez, si je défends l'Apple II GS, c'est parce qu'il s'agit d'une excellente machine, dotée de programmes performants (logos, graphiques, sons, musique, même) et continue à représenter un marché intéressant, sans quoi les logiciels stockeraient leurs développements. **Jean-Luc Juchoux**

■ **Tes remarques sont justifiées** : il est vrai que l'Apple II GS est une très bonne machine, dotée de graphismes et de sons excellents, d'une vitesse d'exécution appréciable et d'une logique intéressante. Pourquoi en parle-t-on si peu dans *Tilt* ? Sans doute parce que cet ordinateur ne s'est jamais implanté en France. Non pas parce que nous avons un préjugé défavorable qui aurait nu à cette très bonne machine, mais à cause de la politique de programmation, de logiciels, de matériel, de distributeurs, de logiciels, de propriétaires, de distributeurs, et même d'un degré de compatibilité entre le Mac LC et l'Apple IIe ; - je peux acheter et recevoir sans problème des pro-

TTC d'un ST avec moniteur couleur. L'Apple II était très bien implanté en France, ce qui aurait pu permettre au II GS de conquérir un large public. A plus de 100 000 FF, il n'est malheureusement pas compétitif vis-à-vis du ST et de l'Amiga, d'autant que pour ce prix on peut avoir un ATX 286 VGA couleur ou un des nouveaux Mac... Si Apple baisse ses prix, il se répandra peut-être et *Tilt* en parlera alors volontiers. D'ici là, je ne peux prédire à une large diffusion (le parc installé en France est, de source Apple, de 11 000 machines).

Console ou Micro ?

Votre numéro 84 m'a fortement ému alors que j'étais un fidèle lecteur depuis deux ans. Pourquoi cette déception ? Vous sommaire m'a brutalement informé que je ne suis pas autoritaire, mais que je suis un amateur éclairé... En effet, j'ai revendu mon Amiga pour acheter à la place une Super-Graphic et une Megadrive (Japanesque, bien sûr). J'y pense, au vu de Ghoul's Ghost sur la première et de Strider sur la seconde qui j'approchais enfin de la qualité arcade. Hé bien non, dans les deux cas, je n'ai rien compris, les micros 16 bits sont bien meilleurs. J'apprends que le registre des consoles est limité. C'est méconnaître volontairement l'existence d'excellents jeux d'aventure et de rôle ainsi que de simulateurs de vol sur Megadrive, tels *Stike Eagle II* ou *Falcon*, sûrement meilleurs que les micros, et des jeux d'arcade. Ajoutons l'usage du CD ROM dont il est peu question dans l'avenir de l'Amiga et du ST. Que vous n'avez rien dit, donc, n'est pas à la bureautique familiale ? Bien peu de chose ! Gageons qu'avec l'adoption d'un clavier, les consoles nous permettront de faire de la musique. Quant au « manie ment frénétique du joystick » (je cite), il me semble qu'il s'agit là de votre part d'un raisonnement stratégique d'un évènement sans la piroquette ! Certes, si l'on veut programmer ou bidouiller, il faut un micro, ça s'arrête là. Mais dans ce cas, inutile d'acheter *Tilt*, ST Mag'stuff,...

Les jeux, sur console ou sur micro, sont votre raison d'être, alors pourquoi ce rejet des consoles ?

Jean-Jacques Hubert

■ **Quelle lougue ! Cela me rappelle le bon vieux temps de la guerre ST/Amiga**. Car, voilà-tu nous recevons autant de lettres anti-micros que de lettres anti-consoles... Je voudrais simplement le faire remarquer que les numéros 83 et 86 (novembre et janvier) sont beaucoup plus fournis en jeux sur consoles. Si le numéro de décembre (n° 84) l'est moins, c'est simplement que l'actualité des jeux sur micro a été beaucoup plus riche ce mois-ci que celle des consoles. *Tilt* n'a donc pas de préférence pour les micros. Quant au texte auquel tu fais allusion, il ne s'agissait que d'une formule de style, qui n'aurait certes pas une telle opportunité. D'ailleurs l'article qu'il annonçait comparait les différents micro et jeu sur toutes les consoles (qui ont été traitées dans *Tilt* en long et en large). A mon avis, micros et consoles ne s'opposent pas, mais se complètent. Si certains ont droit des rôles ou d'aventure sur console (ce que les défenseurs des micros trouvent aberrant), d'autres ont produit des jeux d'arcade sur PC et sur Mac (machines qui ne sont pas vraiment faites pour...). L'idéal pour quelqu'un qui aime tous les types de jeux est d'avoir un micro et une console. Là, interviendrait le prix de ces machines, mais c'est un autre problème... Une dernière remarque quant à *F1k Strike Eagle 2* et *Falcon* : ils sont mieux sur PC 386 VGA.

Vanter pour vendre

Bon, tout premièrement j'aimerais vous dire que j'apprécie *Tilt*, surtout en prenant de l'âge... Passons vite à ma « question ». C'est plutôt une réflexion sur les petits annonces, et surtout pour les anciens ordinateurs. En effet, je suis parfois complètement ahuri en lisant des annonces comme : « Vends T08 par exemple à 700 000 FF... » ou « Je pense les gens (à part vendre, bien sûr) en passant de telles PA ? Pour 200 000 FF de moins, on peut se procurer un Amiga 500 qui sera peut-être encore moins un Atari ST ! Je pense qu'il serait

bon que vous fassiez un *Argus* de la micro (prix d'achat, prix de revente) un de ces jours. Voilà. L'Archives... En ce moment, je possède un Amiga 286 avec Geo J'enservisage d'acheter aussi un Archimède. Ne pourriez-vous pas faire un de ces jours un petit (gros ?) dossier sur cette question ? Elle a fait pas mal de chemin depuis son arrivée mais la presse française persiste à l'ignorer. Bien dommage... J'vous livre une bonne adresse pour l'Archimède (et un peu de pub gratuite ndr!) : Agora, tél. : 34 69 56 00, du 28 au 95.

Moi et mes potes, on va bientôt avoir un jeu d'arcade sur Amiga (un mélange Super Cards/Nitro, en beaucoup mieux). Quel éditeur prendriez-vous à notre place ? **Joachim Bergot**

■ **Je vais essayer de te répondre dans l'ordre**. Quo ce qui est de « ce qui leur passe par la tête », aucune idée. Un *Argus* de la micro est, en fait, très difficile à mettre au point, le nombre de petites annonces pour chaque machine étant trop faible, et les variations de prix trop importantes. Il faudrait de plus me mettre d'accord pour une configuration : comment coter un 520 anciennes ROM, un 520 nouvelles ROM avec lecteur simple face, un 520 NR double face, un STE... Qui plus est, il s'agit d'un milieu de passionnés. Comment fixer un prix à la passion ?

■ **« Archimède... »** fait voir... Pour mes collègues, c'est un vrai or. Mais pour moi, c'est un vrai enfer pour ce qui est de votre jeu, la question que je me pose est plutôt : « Quel éditeur vous prendrait ? ». Non pas que j'aime ou doute la qualité de l'intention de ce programme, mais via sans doute vous faire lair le tour des éditeurs. Bon courage !

Les pubs licites...

Mon fils Ludovic étant abonné à votre magazine, je souhaitais à l'occasion de Noël me servir de vos publicités tant pour Micromania que pour General (photocopies jointes). Or, je suis allé à Micromania Forum des Halls de la Défense pour acheter des disquettes Atari à 249 F l'une ; je pensais avoir droit à la montre-jeu présentée à cristaux liquides, suivant la publicité incluse dans votre numéro de décembre. Ils n'en

avaient pas et, parait-il, cela ne se faisait qu'au commandant par écrit à Micromania Valbonne. Nulle part cela est écrit dans la page de publicité... Ensuite, je suis allé à General, puis de Strasbourg à Paris, acheter (comme cela paraissait évident dans la publicité de votre journal) un Atari 520 STE couleur réel : 935 pour le prix de 4 590 F TTC car je pensais pouvoir profiter de cette promotion. Lorsque je me suis présenté,

ils n'avaient pas le moniteur adéquat, et ils l'attendaient dans un délai indéterminé. Finalement, vous suggérez dorénavant d'être un peu plus vigilants dans les publicités que vous mettez dans votre revue. Je pensais que votre magazine était digne de confiance, et avouer que pour une première expérience, je n'ai vraiment pas eu de chance. **XXX**

■ **Les pratiques que vous décri-**

Mac ou PS ?

Je suis étudiant à l'université de Lille, en licence de gestion. Nous travaillons actuellement sur des IBM PS/2 avec disque dur, qui sont très performants.

Devant acheter un micro de travail pour revoir le soir ce que je fais dans la journée, j'ai hésité entre le tout nouveau PS/2 sans disque dur (finances d'étudiant oblige) et le Mac Classic avec disque dur de 40 Mo ; en effet, le premier fait 9 200 F TTC et le second environ 10 000 F TTC. J'ai un Atari ST, j'ai programmé sur Zenith en turbo Pascal mais je n'ai pas de connaissances quant à l'utilisation du Mac, et il me semble plus judicieux d'acheter le PS/2 mais aussi de travailler sur PS/2. La réputation de ce Mac me pose un problème de choix, sans compter que je pourrais l'acheter avec disque dur, « pas à l'IBM. Qu'en pensez-vous ? A ce sujet, est-il possible d'augmenter la mémoire vive du PS/2 à 1 Mo sans devoir acheter le disque dur ? En fait, tous les logiciels ne passent pas sur un micro possédant uniquement 512 ko, il en faut souvent 640.

Je vais donc appeler à vous. J'ai besoin d'un avis neutre, car tous les vendeurs que j'ai consultés ont simplement essayé de fourguer leurs micros. Dernière question : est-il judicieux d'acheter un second lecteur de disquettes pour le PS/1, afin de compenser l'absence de disque dur, et d'utiliser une disquette de travail et une disquette système ?

Enfin, pourrais-je recevoir le tout complet de Works comme vous le proposez dans *Tilt* n° 83 ?

Arnold Sdez

■ **Les PC sont de bons ordinateurs**, dont l'une des premières qualités est de disposer de disques durs peu chers. Cela a amené la plupart des programmes (que ce soit dans le domaine ludique ou professionnel) à développer des logiciels très performants de cette extension. L'inconvénient est que la majeure partie des programmes actuels sont bien moins performants (ou ne tournent simplement pas) sans disque dur. L'acheter un PC comme le PS/1 sans disque dur est une mauvaise idée, et il te suffira d'en essayer un peu pour en convaincre. Même remarque quant à la mémoire : 98 % des PC ont vendu avec 640 ko ou plus, une foule de programmes ne tournent pas avec 512 ko. Donc, si tu veux un PS/1 (à mon avis), il va te falloir déboursier un peu plus (L Mac Classic est de très bon choix, surtout avec le prix que pratique maintenant Apple. Tu trouveras sur cette machine la majeure partie des programmes que tu utilises sur PS/2, avec un confort d'utilisation inégalé. Quant à la formation, tout est simple à apprendre... Si tu le permets, je vais te proposer une troisième solution : une multitude de clones PC divers sont disponibles, et il est facile de trouver des AT VGA couleur avec disque dur pour moins de 10 000 F TTC ils sont souvent aussi bons (sinon meilleurs) que les PS/1, disposent en général d'au moins 640 ko et sont surtout bien moins chers. L'ai de choisir. Pour ce qui est de l'écriture, je ne peux pas évaluer de Works, il s'agit d'une erreur (toutes nos excuses) ! Donc avis, inutile de nous la demander.

vez sont regrettables, mais vous avez tort de nous jeter la pierre. Si certains vendeurs font mal leur travail, nous n'y pouvons rien (si ce n'est le signaler !). Quant aux publicités qui passent dans nos colonnes, il nous est tout simplement impossible de vérifier leur validité. Pour chaque publicité qui passe dans *Tilt*, devons-nous tester, comme le fait *Vous Choisir*, la probabilité de vendre ? Ce n'est ni notre fonction ni notre but. En revanche, n'hésitez pas à nous signaler les problèmes que vous pouvez avoir, nous en parlerons dans le Forum.

Hanté par le Spectrum

Je suis à la tête d'un petit club de huit étudiants qui a fait forme le numéro 84 de *Tilt*. Nous sommes en possession d'un Spectrum 128K. Or, on ne trouve plus aucun listing pour nos ordinateurs. Pourriez-vous nous en faire parvenir ? **Fabrice**

■ **Désolé, nous n'avons pas de listing pour Spectrum dans nos cartons**. En revanche, tu trouveras dans ce numéro un article de Mathieu Brisou sur les revues étrangères, ainsi que le moyen de les obtenir. Je ne peux que te conseiller de te tourner vers les revues anglaises dont plusieurs sont spécialisées dans cet ordinateur.

Difficiles lecteurs

Possesseur d'un Atari 520 STF depuis 1986, je viens d'acheter un Spectrum 128K et n'ayant qu'un lecteur simple face, j'ai acquis un lecteur externe double face. Tous mes essais pour charger le logiciel ont échoué. Personne n'ayant pu me conseiller, j'ai finalement été renseigné sur la démarche à suivre afin de résoudre ce problème. En fait et plus généralement, comment charger un logiciel utilisant des disquettes double face sur un Atari ST simple face ? **XXX**

■ **De nombreuses boutiques vendent des sélecteurs de lecteurs**. Essayez à la Frac, ou chez JBG par exemple (l'adresse doit bien figurer quelque part dans ce numéro...).

Des mots

"Les graphistes du mois" Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo cadeau. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé _____
Logiciel utilisé _____
Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____
Prénom _____
Age _____
Adresse _____

Téléphone _____
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.

Date: _____
Signature: _____

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

Marque de votre ordinateur _____

Facultatif

Nom _____
Adresse _____

Téléphone _____

Envoyez ce bon à TILT Rédaction, 9-11-13 rue du colonel Pierre Avia 75754 Cedex 15

HIT-PARADE

Pas de Hit-Parade ce mois-ci! Vous êtes de moins en moins nombreux à nous retourner le bon qui nous permet de vous proposer un classement mensuel des logiciels les plus appréciés. Les statistiques que nous pouvons établir n'ont donc plus aucune valeur... du moins pour le moment!

Aviis aux amateurs de programmation! Tilt prépare actuellement un dossier sur les démos. Oui, vous savez ces logiciels toujours très beaux avec musique et tout et tout, destinés à montrer le savoir-faire des programmeurs... Par la suite, nous vous proposerons même, si la quantité le permet, une rubrique régulière sur le sujet. Alors, si vous êtes programmeur sur PC, ST, Amiga, C ou Amstrad CPC et autre, de démonstration, faites nous parvenir un exemplaire de vos oeuvres. Pour ce faire, envoyez une disquette accompagnée de vos coordonnées et d'une lettre d'explication à:

Tilt
Démô
9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia,
75015 Paris

Haute résolution

Distributeur de divers produits sur PC et Mac, Logitech annonce la venue d'un nouveau scanner à main pour PC et compatibles. Principaux avantages du ScanMan 256: une résolution allant jusqu'à 400 DPI et un codage des images sur 8 bits, soit 256 niveaux de gris. Livré avec le logiciel Ansel, il permet de scanner des images puis de les sauver au format de Tilt, CCITT BMP, PCX et EPS. Le ScanMan 256 reste malgré tout relativement coûteux puisqu'il est proposé à plus de 3500 F TTC.

En baisse?

Certaines rumeurs issues de professionnels du milieu des microloisirs font état d'une nette dépression des ventes tant de matériel que de logiciels outre-Manche. Ainsi, en ce qui concerne nos voisins, le volume des ventes de fin d'année serait cette année de 50% inférieur à l'an passé! Les causes de cette dépression ne sont pas précisées par ces sources. Bref, à creuser...

IPT a Paris!

Afin de permettre à tous de se familiariser avec la pratique de l'informatique et explorer toutes les possibilités qu'elle offre, l'association "Paris pour les Jeunes" propose "Passerport pour l'informatique". Dans le cadre de cette opération, l'association subventionnée par la mairie

de Paris et aidée par 15 autres associations, propose 18 ateliers équipés de compatibles PC, d'Atari ST et autres Thomson MO5. Ces ateliers s'adressent à tous avec toutefois priorité aux jeunes. Dans le cadre des programmes scolaires des CM1 et CM2, 8 000 enfants sont régulièrement accueillis sur un poste pour 2 ou 3. Destinés aux 8 à 15 ans, les ateliers "Mercredis informatiques" proposent aux élèves dotés de l'informatique n'est plus au programme scolaire d'approfondir leurs connaissances en informatique. Les "Mercredis" sont gratuits pour les enfants membres des Centres de loisirs de la Ville de Paris et ouverts l'après-midi aux autres moyennant un tarif annuel de 950 F pour un séance hebdomadaire de 1 heure 30. Enfin, les adultes ne sont pas oubliés. Il existe en effet des stages de formation en programmation ou autre est proposée. De la même manière, la formation professionnelle n'est pas oubliée. Pour plus d'informations, écrivez à:

Paris pour les Jeunes
110, rue des Amandiers
75020 Paris

A propos de console

Fanzine récemment créé, Game Over se pose en tant que dédié aux consoles de jeux. Tout le long de sa quinzaine de pages, le lecteur découvre tests de jeux mais aussi revue de presse, interviews, articles sur des salons et autres "papiers" d'humour. Pour un premier numéro, c'est pas mal du tout. On regrette tout de même l'absence de trucs et astuces, un style parfois un peu trop relâché et une réalisation de qualité moyenne. Pour plus d'informations:

François Drougard/Game Over
4, rue du Tintoret
92600 Asnières

Nouveau!

Olivetti annonce deux agendas électroniques (D 1000 et 2000) et un traducteur de poche (T 600). Le D 1000 offre un écran de 6 lignes de 16 caractères et un clavier de 67 touches pour un prix inférieur à 1000 F. Le second offre 64 ko, 6 lignes de 32 caractères et peut être connecté à un ordinateur. Son prix est légèrement inférieur à 1800 F. Enfin le T 600, intègre 126 000 mots et 7200 phrases avec traduction en sept langues. Son prix est d'environ 1000 F.

Jobs...

Regroupement d'auteurs, les célèbres Studios de Minuit cherchent à compléter leur équipe. Primo, il nous besoin d'un bruiteur. Ce dernier n'est pas forcément programmeur mais doit être en mesure de fournir des illustrations sonores au format IFF. En outre, les Studios de Minuit cherchent des programmeurs qui seraient en mesure de réaliser des adaptations sur ST, CPC et Amiga de logiciels développés sous Stos et Amos. Si vous êtes intéressé par cette offre, écrivez à:

Alain Fillion/Studios de Minuit
10, rue Mademoiselle
75015 Paris

SPA en progrès

Fondée en janvier 1990, SPA Europe -émancipation de l'association américaine Software Publisher Association- annonce plusieurs moments forts. Tout d'abord, le doublement depuis juin 1990 du nombre d'adhérents qui sont désormais une bonne soixantaine. Ensuite, l'élection du conseil d'administration. On y remarque, en outre, diverses personnalités de sociétés telles que Microsoft, Apple, Borland, etc. Dès sa première réunion, le conseil a décidé de s'élargir grâce à la venue de représentants des Microloisirs (Christine Quémar d'Ubi Soft et Bernd Balzer de Markt&Technik). Signons que pour la première fois, des représentants de la micro institutionnelle s'aperçoivent de l'existence de ce marché. Ce dont on peut se féliciter. Enfin, la SPA Europe annonce l'organisation de sa conférence annuelle du 9 au 12 juin 1991 à Cannes. Au programme, divers colloques avec notamment le détail du comportement des divers marchés européens, le détail sur les consoles de jeu et logiciels ludiques, etc. Pour plus d'informations, écrivez à:

SPA Europe
2 place de la Défense
WTC 2, CNIT B.P 416
92053 Paris La Défense

On brade!

Fondée en mai 1990 dans le cadre de la loi de 1901, l'association IFA (International Freeware Association) se propose de mettre à la disposition de tous des logiciels à faible prix. Autrement dit des dempub (freeware et shareware) pour ST, PC et Amiga. Chaque machine dispose de

son propre catalogue et les disquettes -vendues par correspondance- sont soulagées à des prix variant de 25 à 60 F. Soulignons que l'IFA reverse des royalties aux auteurs qui demandent à être diffusés par ce système. En outre, cette association étudie la possibilité de proposer des logiciels du domaine public sur Mac et CPC. D'autre part, l'IFA dispose d'un département d'occasion.

IFA
Route Nationale
95620 Certfontaine

Objectif vitesse

Annoncé pour le courant février 1991, Vache5 5 risque de faire parler de lui. Imaginez l'en effet la possibilité d'augmenter la vitesse de votre PC compatible sans pour autant le modifier du point de vue matériel mais seulement en chargeant un logiciel... Tel est le challenge que Vache5 se propose de relever. Mis en oeuvre à la place de Smartdrv.sys de Ms dos, il occupe 9 Ko de mémoire et est entièrement paramétrable. D'après son importateur -CFAO Système- la vitesse d'affichage est ainsi augmentée de 300%, la lecture des fichiers sur disques de 800%, le traitement des programmes de 300%. Reste à vérifier ces chiffres...

Mac et interactivité

Prévue pour les Macintosh II, l'Image Compressor de Neotech est une carte de compression et décompression en temps réel de fichiers d'images. Ainsi, il est désormais possible de stocker une grande quantité d'images sur un disque dur, par exemple. En effet, avec ce système il est possible de faire tenir 1 Mo dans 40 ko voir même 10! Mais, dans ce respect, la qualité originale n'est pas respectée. Voici en tout cas qui montre que le Macintosh ne rate pas le coche des systèmes interactifs genre DVI. dommage que ce ne soit pas -encore- accessible au plus grand nombre.

Bâton de joie sur PC

La Gamme de manettes proposées par Adgomic accueille une nouvelle membre dénommée SV 202. Il s'agit d'un joystick pour PC et compatibles dont le prix est inférieur à 200 F. Signons aussi la venue d'une carte manette de jeu pour PC nommée SV 210. Elle dispose de deux

entrées et son prix est de l'ordre de 200 F. Enfin, un pack nommé SV 203 et regroupant ses deux produits est aussi annoncé.

Rectifications

Deux erreurs se sont glissées, bien involontairement, dans la liste d'adresses de notre Guide de Tilt 1990. En effet, le magasin Browns (182, boulevard Saint Germain 75006 Paris) ne vend pas de micros et encore moins de jeux puisqu'il s'agit d'une boutique de... vêtements! Dans le même ordre d'idées, notez que nous avons oublié de signaler la boutique Microciel (2, place P.Bonhome 62500 Saint-Omer) qui, elle, se propose de répondre aux attentes de tous les aficionados de microloisirs.

Pin-up sur Amiga!

Développé outre-Atlantique par Merit Software, The Penthouse Electric Jigsaws arrive en Europe au prix d'environ 350 F. En résumé, il s'agit d'un logiciel pour Amiga proposant 12 puzzles (de 6 à 294 pièces) basés sur des photos publiées dans Penthouse, le grand rival de Play Boy. L'histoire ne dit cependant pas si le côté dénudé des pin-up est fonction du nombre de pièces. A vérifier...

Version plus...

Ce début d'année voit apparaître la version 2.11 de Calligrapher (traitement de texte sur Atari ST). Au programme la correction des bugs, un affichage vectoriel des fontes Gds/Les Arc (jusqu'à 128 points), une vitesse d'importation des images et d'affichage Wysiwyg augmentée et de nouvelles fonctions pour création de formules mathématiques. En outre, une version IT est elle aussi annoncée.

Mac étendu

Aware annonce la venue d'extensions mémoire pour les nouveaux Macintosh d'Apple. Il existe ainsi des modules SIMM de 2 Mo pour les Mac II SL, CI et LC ainsi que des barrettes de 3 Mo pour les Classic. Ces dernières sont proposées à un peu plus de 2 000 F HT, contre environ 1 800 HT pour de 2 Mo. Bref, des modules relativement accessibles. Reste à vérifier leur compatibilité et leur adéquation avec le futur système 7.

DIALOGUE D'UN SOURD

PAR SPEEDER

FACTI

Vous comprenez ce c'était un leur.

DEBUT D'UN STANDARD

Alors l'humanoïde, pas trop bête, a décidé de remplacer tous ces "000111..." par des codes de correspondance. Ainsi, il attribua le code 0 à la lettre A, 1 à B, 2 à C, 3 à D, etc. Ce système de dialogue était fort simple, mais très triste. Car si vous vouliez envoyer un message avec de gros caractères roses sur fond bleu clignotant, ou bien tout simplement un message souligné, c'était impossible. Alors, à cette codification nous avons ajouté des extensions (couleur, taille des caractères, positionnement du curseur, retour de ligne, signal sonore, effacement d'écran...). Ce langage, avec ses extensions, forme ce qu'on appelle un "protocole de communication". Un protocole bien connu de votre micro est l'ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*). Ce standard de communication est sûrement le plus connu.

ESCAPE

Dans cette codification, nous trouvons à 27 la séquence "ESCAPE". Cela vous dit quelque chose, bien sûr! Ce mot est inscrit sur votre clavier sous la forme abrégée "ESC". Vous vous êtes certainement demandé à qui servait cette touche? C'est par cette séquence que vous accédez au niveau supérieur de l'ASCII (l'extension donc!). Il existe plusieurs extensions avec des noms compliqués, tels que VT52. Justement, parlons-en, du VT 52! Cette extension a été conçue pour être utilisée entre plusieurs terminaux via un gros système. Mais, à notre époque, il pousse autant de protocoles que d'ordinateurs.

Au tout début, nos bébés informatiques dialoguaient avec des 0 et des 1, et donc même l'humain était obligé de suivre cette règle! Quand deux personnes voulaient se dire "BONJOUR" par le biais d'un ordinateur avec ce langage, cela donnait "00010011101..."

Alors, il y a de la bagarre! Et ce pauvre protocole a été vite installé sur des petits systèmes.

ET ALORS?

Quelle application pouvons-nous faire avec ce protocole? Sur Atari ST, le VT52 est installé dans la ROM (*Read Only Memory*). Donc l'Atari ST peut dialoguer avec n'importe quel terminal qui possède aussi ce protocole. Mais, me direz-vous, cette application est strictement réservée aux personnes possédant un modem. Oui, mais, l'Atari ST offre la facilité d'avoir des paramètres de sortie. Vous pouvez donc très bien dévier l'envoi de ce protocole de la prise modem pour la brancher vers l'écran. Donc tous les avantages du VT52 peuvent être utilisés et affichés à l'écran. Il nous est donc facile de faire des textes colorés soulignés etc... Mais avant de passer au listing explicatif, regardez plutôt les possibilités du VT52.

VT 52 ET VOUS

Voici la liste des codes du protocole de communication VT52.

Esc "A" déplace le curseur vers le haut (sauf s'il est en haut de l'écran).
Esc "B" fait la même chose vers le bas.
Esc "C" ...vers la droite.
Esc "D" ...vers la gauche.
Esc "E" vide l'écran et ramène le curseur en haut à droite (identique à un CLS).
Esc "H" se contente de le ramener en haut à droite.
Esc "I" déplace le curseur vers la haut en scrollant si nécessaire.
Esc "J" vide l'écran en épargnant tout ce qui se trouve avant le curseur.
Esc "K" efface la ligne en épargnant la portion située avant le curseur.
Esc "L" insère une ligne à la place du

la ligne courante en faisant scroller le reste de l'écran vers le bas.

Esc "M" supprime la ligne courante en faisant scroller le reste de l'écran vers le haut, créant ainsi une nouvelle ligne dans le bas.

Esc "Y" + CHR\$(32 + ypos) + CHR\$(32 + xpos) positionne directement le curseur en xpos et ypos (identique à un PRINT AT(xpos,ypos)).

Esc "b0" sélectionne la couleur d'écriture (le caractère "0" est à remplacer par le chiffre correspondant au numéro de la couleur choisie).

Esc "c0" idem pour la couleur de fond.

Esc "d" vide l'écran en épargnant la partie située après le curseur.

Esc "e" rend le curseur visible. Esc "f" le fait disparaître.

Esc "j" sauvegarde la position du curseur.

Esc "k" ramène le curseur à cette position sauvegardée, à condition de ne pas avoir appelé d'autres commandes Escape entre temps.

Esc "l" efface la ligne courante et ramène le curseur au début.

Esc "o" efface la ligne en épargnant la portion située après le curseur.

Esc "p" passe en inversé vidéo (couleurs d'écriture et de fond échangées).

Esc "q" repasse en mode normal.

Esc "v" active le passage automatique du curseur au début de la ligne suivante lorsqu'il arrive en bout de ligne.

Esc "w" désactive ce mode, le curseur restant alors bloqué en fin de ligne.

LISTING

Voici l'application pratique. Ce listing pour Atari ST simule la présentation d'un écran PC à l'allumage. Lancez le programme, puis appuyez sur la touche ESC quand vous êtes dans l'éditeur, pour aller en mode direct (OK-), et là, tapez:
PRINT PC\$

LISTING

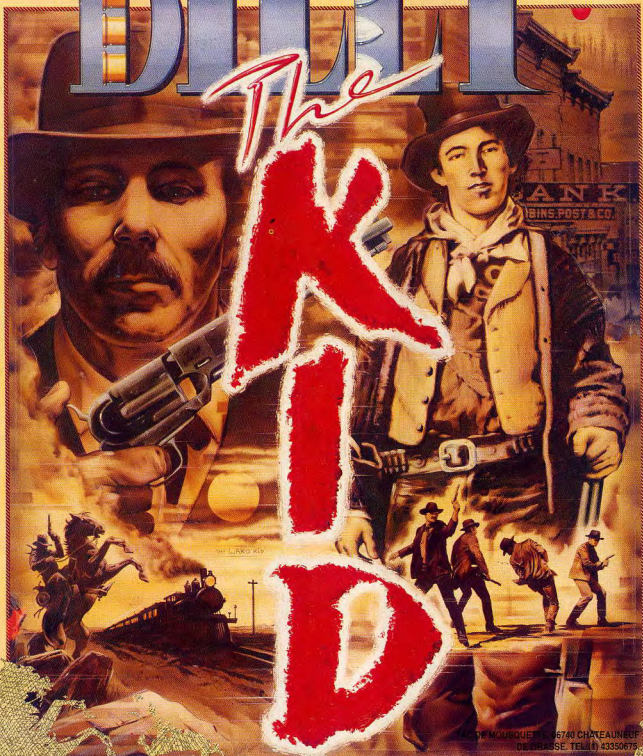
Frappez [Return] chaque fois que vous rencontrerez le signe: '\$'
Tapez [Alternat]+27" (caractère Esc) à la place de chaque "..."

```

cr$=CHR$(13)
ir$=CHR$(10)
ni$=cr$+ir$
pc$="q"b0"cl"ff"e"+ni$+" IBM Corp. 386 COMPUTER"+ni$
pc$=pc$+" (C)IBM 386 BIOS Version 4.25 23/04/90"
FOR l=1 TO 20
pc$=pc$+"J"J"J"
NEXT l
pc$=pc$+ni$+ir$+" BASE RAM TEST ... "J 0 Kb"$
FOR n=0 TO 640 STEP 16
a$=STR$(n)
pc$=pc$+"k"b"J"J"J"J"J"J"J"J"J"
IF LEN(a$)<3
pc$=pc$+STRING$(3-LEN(a$),32)
ENDIF
pc$=pc$+a$
NEXT n
pc$=pc$+ni$+" EXTENDED RAM TEST ... "J 0 Kb"$
FOR n=0 TO 3456 STEP 32
a$=STR$(n)
pc$=pc$+"k"b"J"J"J"J"J"J"J"J"J"
IF LEN(a$)<4
pc$=pc$+STRING$(4-LEN(a$),32)
ENDIF
pc$=pc$+a$
NEXT n
pc$=pc$+ni$+" TOTAL MEMORY ... 4096 Kb"$
FOR l=1 TO 25
pc$=pc$+"J"J"J"
NEXT l
pc$=pc$+ni$+ir$+" If needed, press "+CHR$(34)
pc$=pc$+"Ctrl + Alt + Esc"+CHR$(34)+" keys to"
pc$=pc$+ni$+" enter Setup/Prefomat/Diagnostic program."$
FOR l=1 TO 80
pc$=pc$+CHR$(7)+"J"J"J"
NEXT l
pc$=pc$+" Microsoft SMARTDrive Disk Cache v 2.10"+ni$+ir$
FOR l=1 TO 100
pc$=pc$+"J"J"J"
NEXT l
pc$=pc$+" ----- Installing Microsoft MOUSE Device Driver v 6.00 -----"
FOR l=1 TO 200
pc$=pc$+"J"J"J"
NEXT l
pc$=pc$+ni$+ir$+ir$+" MS-DOS Version 4.01"$
pc$=pc$+ni$+ir$
FOR l=1 TO 50
pc$=pc$+"J"J"J"
NEXT l
pc$=pc$+" C:"$
FOR l=1 TO 75
pc$=pc$+">"J"J"J"J"J"J"J"
NEXT l
pc$=pc$+"D:"J"J"J"J"
FOR l=1 TO 74
pc$=pc$+"D"J"J"J"J"J"J"
NEXT l
pc$=pc$+"HOULA,ON EST BIEN MIEUX SOUS TOS"+ni$+ir$+ir$
    
```


BILLY

The KID



ATARI ST

... UN HÉROS?

CBM AMIGA

