

# TILT

MICROLOISIRS

**PASSION**  
TOUS LES JEUX  
DE ROLE

**SUPER COMPARATIF**  
LES MEILLEURS  
JEUX D'ECHELLE

**TOUJOURS PLUS FORT!**  
200 NOUVEAUX  
SOFTS TESTES

**REVELATIONS**  
LA MICRO A  
L'HEURE  
JAPONAISE

M 3085 - 53 - 20,00 F



3793085020007 00530

# AVENTURE ET STRATEGIE



## KNIGHT ORC

Knight Orc est l'un des jeux d'aventure les plus attrayants des Levels 9. Vous serez captivé par ce monde étrange de tromperies et de dupes. Sans cesse en mouvement, vous suivrez les chemins de plusieurs personnages à la fois, dont les choix influenceront la suite de l'histoire. Pour sortir indemne de cette effrayante aventure, vous devrez trouver des informations auprès d'étranges personnages que vous croiserez, puis prononcer des formules magiques et résoudre différents énigmes.

AMSTRAD/K2 et DK - AMIGA/DK - ATARI ST/COMMODORE et 486 - IBM - de 129 à 199 F TTC - RAINBIRD

## JINXTER

Entrez dans l'univers magique de JINXTER, un conte plein d'enchantement, de gaïeté et d'humour, à l'époque heureuse d'Aquitaine. Les 7 charmes composant le collier magique se sont répandus, apportant maux, tristesse et désespoir, et attendant d'être chargé par un peu plus de pouvoir aux maléfiques sorcières vertes. Partez sur les grands-routes à la recherche de ces charmes avant que l'obscurantisme n'envahisse l'univers. La meilleure intrigue jamais élaborée par Magnetic Scrolls (les créateurs de The Pawn et The Guild of Thieves).

AMIGA et ATARI ST. Bientôt sur PC, AMSTRAD, COMMODORE (DK) - 169 F TTC à 249 F TTC - RAINBIRD

## UMS Universal Military Simulator

Entrez dans le monde des grandes opérations militaires et revivez certaines des plus grandes batailles, Waterloo, Gettysburg... Tout est possible : jouer contre l'ordinateur, dessiner le champ de bataille, recevoir les armes à votre propre idée. Un système unique de grille en 3-D vous fait vivre les scènes sous tous les angles. Comment Alexander le Grand a-t-il pu vaincre Montomary en plein désert ? Quelle réponse Elthered doit-il choisir face à l'attaque surprise de Napoléon ? Les commissions sont illimitées.

ATARI ST et PC. Bientôt sur AMIGA - 249 F TTC - RAINBIRD

\*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE



DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL  
Tour Gallieni 2 - 38, avenue Gallieni  
93173 BAGNOLET Cedex.

# IKARI WARRIORS

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



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

Spectrum  
Spectrum  
Amstrad/Schneider  
Amstrad/Schneider  
Commodore 64/128  
Commodore 64/128  
Commodore C16  
Atari ST  
IBM PC + Compatibles

Cassette  
Disquette  
Cassette  
Disquette  
Cassette  
Disquette



DATE DE DIFFUSION:  
14 mars 1988

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

# elite

# CONSPIRATION

## LE DÉFI DES DERNIERS ROIS



en vente à la FNAC et chez votre revendeur habituel.

R retourner à **UBI-SOFT** 1, Voie Félix Epoué 94021 CRETEIL  
 CONSPIRATION Amstrad Cass. 150 F □ / Disque 195 F □  
 □ Je paye par contre-remboursement (+ 20 F)  
 □ Je joins un chèque ou mandat-lettre  
 □ Je paye par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous.

NOM \_\_\_\_\_  
 Prénom \_\_\_\_\_  
 N° et RUE \_\_\_\_\_  
 VILLE \_\_\_\_\_  
 Code postal \_\_\_\_\_  
 date d'expiration \_\_\_\_\_

REVENDEURS : ATTENTION



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

# TILT



N° 53 AVRIL 1988

TILT JOURNAL

**14** La micro-informatique au pays du soleil levant rime avec moyens farfelus et techniques de pointe. Notre envoyé spécial a suivi les deux gagnants du concours Tilt/Sega dans leur périple à travers les dédales de Tokyo.

COUP D'ŒIL

**28** Un coup d'œil en six pages sur les remakes, softs plus ou moins réussis, adaptations qui viennent de sortir.

TILT PARADE

**42** Une dizaine d'excellents softs sélectionnés, sur différentes machines et pour tous les goûts. Arcade, wargame, shoot them up, simulation de vol spatial et de locomotive à vapeur (I), CAO, aide à la création musicale...

TUBES

**52** Totus nouveaux, tous beaux, les softs du mois, présentés par des critiques détaillées et des photos d'écran.

DOSSIER

**78** Une grande balade au royaume des jeux de rôle, pour découvrir ou retrouver les drames et les aventures qui tiendront en haleine tous les passionnés.

KID'S SCHOOL

**94** Diversité et qualité, pour ces nouveaux softs éducatifs.

CHALLENGE

**96** Une histoire de fou au milieu des jeux d'échelles. Accrochez-vous au pigeon si vous ne voulez pas finir écrasé entre plate-formes et ascenseurs!

SOS AVENTURE

**100** Dépaysement garanti avec *Dream Zone* sur *Apple II GS*, explorations et suspens dans *Dondra* sur *Apple IIe* et une belle histoire d'amour chevaleresque en Norvège avec *Han d'Islande* sur *CPC*.

TAM TAM SOFT

**112** L'actualité brûlante de la micro-informatique en bref et en vrac.

CHER TILT

**118** Le courrier des lecteurs. Vos suggestions, vos idées de débat, vos questions et nos réponses.

SESAME

**122** Où l'on retrouve *Abdul Alafrez* qui n'a pas fini de nous étonner avec sa cervelle d'acier, les trucs du créateur du mois et *Glouton* un programme vorace pour PC et compatibles.

INDEX PETITES ANNONCES

**126** Achats, échanges, clubs et l'index de tous les sujets abordés dans les anciens numéros de *Tilt* et les hors-séries.

**TILT MICROLOISIRS**  
 2, rue des Balans, 75009 Paris. Tél. (1) 48.24.46.21.  
 Tél.: 04.93.02.Éditeur

**REDACTION**  
 Rédacteur en chef  
 Jean-Michel Desrivière  
 Directeur artistique  
 Jean-Pierre Aldobert  
 Rédactrice en chef adjointe  
 Aline-Marie de Foville  
 Secrétaire de rédaction  
 Françoise Guisard  
 Chef de rubrique  
 Mathias Bissac  
 Rédaction  
 Jean-Philippe Delabrière, Denis Scherer  
 Premier maquettiste  
 Gérard Lavoie  
 Maquette  
 Christine Guesard  
 Secrétaire  
 Catherine Van Cauwenbergh  
 Ont collaboré à ce numéro  
 Abdoul Alafrez, Danny Bookler, Eric Cabris, Serge Claire, Pierre Fautiel, Jacques Harbon, Olivier Hazeudelle, François Hornelin, Alain Hugobas-Lacour, Ral. Bernard Murling, Nathalie Mosterman, Jean-Louis Renard, Olivier Roggkven Roux, Thierry Schial, Florence Serpette, Béatrice Sicaudault, Jérôme Tessier, Charles Villeneuve.

**ADMINISTRATION - GESTION**  
 2, rue des Balans, 75009 Paris.  
 Tél. (1) 48.24.46.23

**Éditeur**  
 Catherine Innocenti  
 Directeur de la publicité  
 Claude Viallet  
 Chef de publicité  
 Adilakia de Clermont  
 Assistante  
 Claudine Lefebvre  
 Édition  
 Sophie Bunt  
 Vente  
 SOC Philippe Brunie,  
 Chef des ventes  
 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.  
 Tél. (1) 45.23.25.60. Tél. vert. 05.21.32.07

**Service abonnements**  
 Tél. (1) 80.65.45.54.

France 1 an (12 numéros) : 198 F (dont TVA 4%)  
 Étranger 1 an (12 numéros) : 285 F  
 (montant (Taux avion) nous consulter)  
 Les abonnements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 virements)  
 BP 73 77987 Saint-Fargeau-Philly, Cedex.

**Promotion**  
 Isabelle Neyraud  
 Directeur administratif et financier  
 Jean Weiss  
 Fabrication  
 Jean-Jack Viallet avec Pascale Bruxelles

**ÉDITEUR**  
 «Tilt-Microloisirs» est un journal édité par  
 Éditions Mondiales S.A.  
 au capital de 10.000.000 F  
 R.C.S. Paris B. 320 508 749  
 Durée de la société: 99 ans  
 à compter du 19/12/1980  
 Principal associé : Ségar  
 Siège social : 2, rue des Balans, 75009 Paris 9°

**Président-Directeur général :**  
 Francis Morel  
 Directeur délégué :  
 Jean-Pierre Rogat

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copie ou Tilt) est interdite, les informations éditoriales publiées dans «Tilt-Microloisirs» sont libres de toute publicité.

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au  
 65,- (1) 48.24.46.33.33.

Les exemplaires de Tilt peuvent être commandés sous coffret (DTE) contre paiement. Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de :

**TILT**  
 Mondial maintenance :  
 30, rue Croix-du-Duc,  
 92070 Malmaison-Alfort  
 Tél. : (1) 43.96.13.33

certificat  
 Jérôme Tessier et Lucie Vidéographe  
 Tirage de ce numéro : 111.900 ex.

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

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 2<sup>e</sup> trimestre 1988. Photocomposition et photographie : IMMA, 94700 Maisons-Alfort. Impression : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

149 Frs\*  
toute version cassette

199 Frs\*  
toute version disquette

ATARI ST  
AMIGA  
AMSTRAD CPC  
THOMSON MO6-T08-T09+

IBM PC  
AMSTRAD PC  
OLIVETTI PC1  
TOMSON T016  
ATARI PC  
et tous les compatibles PC disquettes 5 1/4, et 3 1/2

Disponible dès le 12 avril  
sur Atari ST et le 3 mai  
sur les autres ordinateurs

LA DERNIERE COURSE...

GRAPHISMES SUPERBES  
SON ET VOIX DIGITALISÉS



**Space RACER La dernière course**

2432. année. Décadente dans un monde décadent.

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

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

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



En vente chez tous les bons revendeurs et aussi chez :

TANDY



Ruchan

CONFORAMA

81 rue de la procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Téléc. 531 740  
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18



Oriciels N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs



Oriciels - 81 rue de la procession 92500 RUEIL MALMAISON

Nom \_\_\_\_\_  
Prénoms \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_

Je voudrais à l'avenir  
recevoir en votre  
magasin les nouvelles  
éditions de vos jeux  
et logiciels

Téléphone \_\_\_\_\_

\* Prix moyen constaté



ON N'EN APPREND  
PEUT-ETRE  
PAS TOUS LES JOURS.  
MAIS SUREMENT TOUS  
LES MOIS.



**L'ÉTUDIANT MAGAZINE**  
**25 F CHEZ VOTRE**  
**MARCHAND DE JOURNAUX**

# CONCOURS TILT 5<sup>ème</sup> ANNIVERSAIRE

VOICI LES RÉPONSES  
ET LES GAGNANTS DU CONCOURS PARU DANS  
LE N° 50 DE TILT

## LES RÉPONSES



**Illustration N° 1**  
Ce n'était pas une  
couverture de TILT



**Illustration N° 2**  
C'était la  
reproduction exacte  
de la couverture  
de TILT N° 36  
(mais projetée  
à l'envers).



**Illustration N° 3**  
C'est la  
reproduction  
exacte  
de la couverture  
de TILT Hors-Série  
N° 2 Guide 87.



**Illustration N° 4**  
C'est la reproduction  
de la couverture  
de TILT N° 30  
(là encore inversée).



**Illustration N° 5**  
Ce n'était pas une  
couverture de TILT.



**Illustration N° 6**  
C'était le vrai piège.  
Ce n'était pas la  
reproduction exacte  
du TILT N° 44,  
il y a un  
personnage  
de trop sur  
cette illustration.

## LES GAGNANTS

**1<sup>er</sup> PRIX :** M. GROS Laurent à Annemasse (74) gagne un aller/retour pour 2 personnes Paris-Los Angeles.

**2<sup>o</sup> au 5<sup>o</sup> PRIX :** MM. GRADOS Vincent à Pont-de-Vaux (01) ; BOUCHER Jean-Jacques à Fresnes (94) ; PLEZ Olivier à Orry-la-Ville (60) ; THEVENARD Manuel à Fontaines-sur-Saône (69) gagnent 1 aller/retour pour 2 personnes Paris-Londres.

**6<sup>o</sup> au 20<sup>o</sup> PRIX :** MM. LE CORVIC Nicolas à Audence (33) ; GIMENEZ Pascal à Elancourt (78) ; CHAUSSEPIED Alexis à Paris (75017) ; LAROCHE François à Gagny (93) ; PERDOMO Philip à Marseille (13) ; LORIL LARD Pierre-Alain à Chenôve (22) ; CUCCO Christophe à Paris (75019) ; ORMANDJIAN Dominique à Garges-les-Gonesses (95) ; BERNEUIL Yvan à Orléans (45) ; ANDRIEUX Alain à La Rochelle (17) ; LAUN René à Saint-Denis (93) ; CASTELAIN Pierre à Tournefeuille (31) ; Mlles HONVEHLMANN Pascale à Aubervilliers (93) ; RYO Marie-Claude à Saint-Nazaire (44) ; PAUCHARD Véronique à Le Breuil (71) gagnent 1 stylo calculette TILT.

# TOUS LES LOGICIELS EN VENTE CHEZ NAZA

## DES JEUX ET DES APPLICATIONS PROFESSIONNELLES

**LES LOGICIELS FIREBIRD SILVER :**  
DES JEUX-MICRO POUR TOUS,  
DES NOUVEAUTES POUR TOUS,  
DES PRIX POUR TOUS !

**1 JEU EN CASSETTE POUR VOTRE AMSTRAD OU VOTRE COMMODORE A 29,90 F**

**2 JEUX EN DISQUETTE POUR VOTRE AMSTRAD A 79,90 F**

**DE NOMBREUX TITRES DISPONIBLES**

**AMSTRAD CPC**

- ACROQIET C/D 99/140 F  
ALBUM EPYX C/D 135/220 F  
ALBUM A 48 DIGITAL C/D 135/199 F  
AQUANAUTE C/D 115/159 F  
ATOMIK C/D 119/159 F  
BARBARIAN C/D 99/129 F  
BIBOUAC C/D 140/190 F  
BOB MORANE CHEVALERIE C/D 246/249 F  
BOB MORANE SC. FICTION C/D 249/249 F  
BUBBLE BOBBLE C/D 89/149 F  
CALIFORNIA GAMES C/D 99/149 F  
CHAMPION SHIP SPRINT C/D 99/159 F  
COFFRET CADEAU FIL N°2 C/D 145/195 F  
COMBAT C/D 99/159 F  
CRASH GARRIET C/D 220 F  
ERE HITS N°2 C/D 150/230 F  
ERE HITS N°3 C/D 150/230 F  
FIRESCAPE C/D 99/149 F  
FLASHPOINT C/D 99/149 F  
FREDDY HARDEST C/D 99/159 F  
F15 STRIKE EAGLE C/D 99/149 F  
FLYING SHAWY C/D 89/149 F  
GAME SET AND MATCH C/D 159/220 F

- GRYSOR C/D 99/159 F  
IMAGINE'S ARCADE HITS C/D 119/199 F  
LAST NINJA C/D 149 F  
LEGENDE C/D 149 F  
LES DIEUX DE LA MER C/D 140/190 F  
LES EXCLUSIFS N°1 C/D 119/159 F  
LES HITS DE L'AVENTURE C/D 250 F  
LES RIPOUX C/D 140/190 F  
LES TRESORS D'US GOLD C/D 135/225 F  
MALLETTTE JEU FIL N°1 C/D 195/245 F  
MALLETTTE JEU FIL N°2 C/D 149/195 F  
MARQUE JAUNE C/D 250/290 F  
OCEAN ALL STAR HITS 2 C/D 119/179 F  
OUT RUN C/D 109/159 F  
PLATONON C/D 109/159 F  
PREDATOR C/D 99/149 F  
PROHIBITION C/D 120/190 F  
QUANTIT C/D 149/149 F  
RAMPAGE C/D 99/159 F  
RASTAN C/D 99/159 F  
RENEGADE C/D 99/149 F  
ROAD RUNNER C/D 109/159 F  
ROLLING THUNDER C/D 99/159 F  
RYGAMON C/D 109/159 F  
SALEMONS KEYS C/D 99/159 F  
SCRABBLE C/D 195/245 F  
SIDE ARMS C/D 99/159 F  
SKAL C/D 145/195 F  
SPORTS PACK SUPER HANG ON C/D 99/149 F  
SUPERSPRINT C/D 99/149 F  
SUPERVIVOR C/D 99/149 F  
TANK C/D 99/149 F  
TEXTOMAT D 450 F  
TURBO PASCAL C/D 99/149 F  
WESTERN GAME C/D 120/190 F  
WONDER BOY C/D 99/149 F  
WORLD CLASS LEADER B. C/D 99/159 F

### ATARI ST

- ALBUM EPYX D 290 F  
ARKANOID D 149 F  
ARTIST D 495 F  
BARBARIAN D 159 F  
BECKER TEXTE D 750 F  
BIVOUAC D 190 F  
BLACK LAMP D 190 F  
BLUE WAR D 295 F  
BOB MORANE CHEVALERIE D 249 F  
BOB MORANE JUNGLE D 249 F  
BOB MORANE SC. FICTION D 249 F  
BOBO D 190 F  
BUBBLE BOBBLE D 190 F  
CALCOMAT PLUS D 750 F  
CAPTAIN BLOOD D 315 F  
CARRIERS COMMAND D 249 F  
CHAMPION, SHIP D 249 F  
CRAZY CARNS D 299 F  
DIEUX DE LA MER D 195 F  
DRIVER ATARI LASER D 195 F  
ENDURO RACER D 249 F  
ERE HITS ATARI D 249 F  
FLEET STREET PUBLISHER D 249 F  
F15 STRIKE EAGLE D 249 F  
GAUNTLET D 249 F  
GFA BASIC D 495 F  
GFA COMPILATEUR ST D 495 F  
GFA VECTOR D 495 F  
GUNSHIP D 249 F  
JUNKTER C/D 249 F  
L'ANGE DE CRISTAL D 250 F  
LES EXCLUSIFS N°1 NASA D 245 F  
LES RIPOUX D 149 F  
MALLETTTE JEU FIL D 249 F  
METRO CROSS D 249 F  
MISSIONS EN RAFALE D 245 F  
MICRO-APPLICATION D 850 F  
MICRO-APPLICATION D 1 850 F  
PASSAGERS DU VENT 2 D 290 F  
PREDATOR D 249 F  
PROFIMAT D 495 F  
RAMPAGE D 249 F  
SILENT SERVICE D 249 F  
SLAP FLIGHT D 199 F

### APPLE II

- CONFLICT IN VIETNAM D 249 F  
F15 STRIKE EAGLE D 219 F  
MICRO-SCRABBLE D 245 F  
PIRATES D 249 F  
SILENT SERVICE D 249 F  
SOLO FLIGHT D 199 F

- 13008 MAREILLE 38, av. Cantini T. 91 79 78 00  
13001 MAGELLE Centre Com. L. 34 45 90 67  
18007 CAS 89, rue de la République T. 81 28 85 20  
14120 CAGNY-MORON Centre Com. Supérieure T. 31 28 39  
21000 DIJON Centre Com. Supérieure T. 77 20 10 80  
18000 BOURGES 15, place Gounod T. 48 89 82 92  
21000 BEAUNE Centre Com. Supérieure T. 89 58 48  
23000 BEAUNOIS, C. de Chateaufort, le Don T. 34 81 20 03  
18000 BRUNY Centre Com. Inter. T. 33 48 48 02  
73003 EUREL Coop. Centre Com. Inter. T. 03 71 21 28  
30000 NIMES Centre Com. Inter. T. 03 71 21 28  
30000 NIMES Centre Com. Inter. T. 03 71 21 28  
31000 TOULOUSE Boulevard Marmontant T. 61 20 30 94  
31000 TOULOUSE 38, av. Jean-Baptiste T. 61 20 30 94  
31000 TOULOUSE 299, route d'Espérance T. 61 44 57 46

- STAR TREK D 195 F  
SUPERBASE D 990 F  
SUPERBAJOUR TRILOGY D 2 490 F  
SUPER TENNIS D 245 F  
UMS D 249 F  
VERSAILLES STORY D 245 F  
WESTERN GAME D 250 F  
WIZZBALL FUTURE D 249 F

### COMMODORE AMIGA

- CHAMPION BASKET BALL D 249 F  
CRAZY CARS D 269 F  
GARRISON D 269 F  
GOLDEN PATH D 199 F  
GOLF CHAMPIONSHIP D 349 F  
GUILD OF THIEVES D 249 F  
JUNKTER D 249 F  
LEADER BOARD D 249 F  
SHANGAI D 249 F  
SILENT SERVICE SUPERBASE D 249 F  
SUPERBASE PRO D 2 490 F  
WESTERN GAME D 250 F  
WINTER GAMES D 289 F  
WORLD GAMES D 289 F

### COMMODORE 64

- ACROQIET C/D 99/149 F  
AGHIMIX D 245 F  
AIR BORNE RANGER C/D 145/199 F  
ALBUM EPYX C/D 135/220 F  
BUBBLE BOBBLE C/D 89/129 F  
CALIFORNIA GAMES C/D 99/159 F  
GAME SET AND MATCH C/D 159/220 F  
GUNSHIP C/D 145/195 F  
LAST NINJA C/D 99/149 F  
LES EXCLUSIFS N°1 NASA C/D 119/159 F  
LES TRESORS D'US GOLD C/D 135/225 F  
OCEAN ALL STAR HITS 2 C/D 119/179 F  
PIRATES C/D 149/199 F  
PLATONON C/D 109/159 F  
PROJECT STEALTH FIGHTER C/D 149/199 F

- RENEGADE C/D 95/135 F  
SALOMON'S KEY C/D 99/159 F  
SABERJOUR TRILOGY C/D 99/149 F  
SILENT SERVICE C/D 99/149 F  
TANK C/D 95/135 F  
TSMAG C/D 95/149 F  
WONDER BOY C/D 250/249 F  
WORLD CLASS LEADER B. C/D 99/159 F

### PC ET COMPATIBLES

- ALBUM EPYX D 290 F  
ARMORIK LE VIKING D 249 F  
BOB MORANE CHEVALERIE D 249 F  
BOB MORANE SC. FICTION D 249 F  
CHAMPION BASKET BALL D 249 F  
COMPTABLE GENERALE D 190 F  
CRAZY CARS D 269 F  
EURECS 3D D 249 F  
EDEN BLUE D 249 F  
F15 STRIKE EAGLE D 219 F  
GOLF CHAMPIONSHIP GUILD OF THIEVES D 249 F  
GUNSHIP JUNKTER D 249 F  
INFILTRATOR D 249 F  
LE JEU DU ROY D 245 F  
LES RIPOUX D 250 F  
LIVINGSTONE PRESUME D 249 F  
MACADAM BUMPER D 249 F  
MALLETTTE JEU FIL D 295 F  
MALLETTTE PRACTI MICRO-SCRABBLE D 245 F  
MISSIONS EN RAFALE D 245 F  
MULTIPLAN JAR D 195 F  
N°10 D 195 F  
PIRATES D 249 F  
PORTFOLIO LE BOURSIER D 399 F  
PRACTICAL C/D 99/159 F  
PRACTICAL C/D 399 F  
PRACTICITE D 399 F  
QI D 295 F  
SILENT SERVICE SOLO FLIGHT D 199 F  
SRAP D 2 490 F  
SUPERBASE PRO SUPER TENNIS D 245 F  
TAPAIN D 195 F

- TEXTOMAT D 820 F  
THE LAST MISSION D 246 F  
TRESPERE D 990 F  
TURBO BASIC D 1 180 F  
TURBO DRIVER D 245 F  
TURBO PASCAL D 1 180 F  
TURBO TUTOR D 395 F  
UMS D 249 F  
VERSAILLES STORY WORLD JR D 1 175 F

### THOMSON

- AQUANAUTE C/D 145/195 F  
ATOMIK C/D 145/195 F  
BIVOUAC C/D 140/190 F  
ENDURO RACER C/D 145/195 F  
LES DIEUX DE LA MER C/D 140/190 F  
LES EXCLUSIFS N°1 NASA C/D 149/195 F  
LES MUTANTS D 195 F  
LES RIPOUX C/D 149/195 F  
MAGIC CUD N°2 C/D 195/195 F  
MALLETTTE CREATION CAR 895 F  
MALLETTTE JEU FIL C/D 195/245 F  
MISSIONS EN RAFALE C/D 145/195 F  
PACT THOMSON N°2 C/D 245/245 F  
PROHIBITION C/D 140/190 F  
SALACTRIC C/D 145/195 F  
SLAP FLIGHT C/D 175 F  
SUPER TENNIS C/D 145 F  
TENNIS + CARTE DU CIEL C/D 245 F  
TOUS SCHUSS C/D 145 F  
VOLE SOLO C/D 145 F  
VOLE SOLO + NUIT DES TEMPLIERS D 245 F



Cette liste n'est pas exhaustive. Les prix sont donnés à titre indicatif.

- 78001 PARIS 31, rue de Saintonge T. 42 33 74 45  
78001 PARIS 91, rue Margite T. 42 33 74 45  
78007 PARIS 28, Avenue de la Motte Picquet T. 47 92 30 60  
78010 PARIS 1, place du Colonel de La Motte T. 47 92 19 19  
78011 PARIS 31, Avenue de la République T. 43 93 92 91  
78012 PARIS 88, Avenue de la République T. 43 93 92 91  
78014 PARIS 88, Avenue de la République T. 43 93 92 91  
78015 PARIS 45, Avenue de la Grande Ceinture T. 43 27 71 11  
78016 PARIS 332, rue Lecourbe T. 45 19 18 95  
78017 PARIS 48, Avenue de la Grande Ceinture T. 43 27 71 11  
78018 PARIS 711, rue de la République T. 45 19 18 95  
91000 ERNY Centre Commercial Erny T. 70 77 77 57  
92000 GENÈVE Centre Com. Inter. T. 01 69 62 28 09  
92000 ANZEVILLE 86, rue de la Bourgoisienne T. 47 63 63 45  
92000 ANZEVILLE 88, rue de la Bourgoisienne T. 47 63 63 45  
92000 MANTREY 186, av. de Clemenceau T. 43 06 48 49

- 32000 BORDEAUX 23, cour de l'Indépendance T. 56 44 81 61  
36000 BEZIERES 38, av. du Général De Gaulle T. 91 31 75 38  
34110 MONTPELLIER 15, rue de la République T. 67 50 28 10  
39120 AMBERGUE les Tours C. Com. Champagne T. 47 28 21 30  
39130 MONTMAYEUR Centre Com. Inter. T. 70 39 10 80  
38120 CHAMBERY St. Michel 2, rue de la République T. 76 75 45 50  
32000 BORDEAUX 15, cours de la République T. 77 72 36 10  
31000 TOULOUSE 25, rue de la République T. 61 20 30 94  
33000 BEAUNOIS, C. de Chateaufort, le Don T. 34 81 20 03  
18000 BRUNY Centre Com. Inter. T. 33 48 48 02  
73003 EUREL Coop. Centre Com. Inter. T. 03 71 21 28  
30000 NIMES Centre Com. Inter. T. 03 71 21 28  
30000 NIMES Centre Com. Inter. T. 03 71 21 28  
31000 TOULOUSE Boulevard Marmontant T. 61 20 30 94  
31000 TOULOUSE 38, av. Jean-Baptiste T. 61 20 30 94  
31000 TOULOUSE 299, route d'Espérance T. 61 44 57 46

- 98000 LYON 25, rue Nationale T. 70 20 54 83  
98000 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. VI T. 20 91 47 85  
98000 TARBES 15, rue de la République T. 41 68 63 10  
71000 ANGERS Centre Com. Mercure E. annuel J. L. 59 52 48 95  
62000 CALAIS Centre Com. La Rochelle T. 31 08 10 10  
62000 CALAIS Centre Com. La Rochelle T. 31 08 10 10  
62000 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. Aachen T. 21 69 77 01  
92000 ANZEVILLE Centre Com. Inter. T. 47 63 63 45  
92000 PAUL 2, rue du Commandant Moreau T. 59 28 64 68  
92000 ANZEVILLE Centre Com. Inter. T. 47 63 63 45  
96000 PERPIGNAN 25, cours de la République T. 53 08 07 02  
92000 ANZEVILLE 86, rue de la Bourgoisienne T. 47 63 63 45  
92000 STRASBOURG 2, rue Luthere Ecole Maille Honore T. 68 28 52 64  
92000 ANZEVILLE 88, rue de la Bourgoisienne T. 47 63 63 45  
91000 MANTREY Centre Com. Le Picquier T. 78 28 68 81

C. CASSETTE - © J. CASSETTE - © SAN PATRUCIO



L'Empire Sega Building |



Temple du Byodo-In Ho-o construit en 1053 par Yoritomihi Fujiwara

テイルトセガコンソール  
彼等が勝ちました。

Concours Tilt/Sega, ils ont gagné! Les deux jeunes Français ont débuté leur voyage au cœur du Japon, par la découverte de l'immense empire de l'arcade. La création des jeux qui font vibrer le monde entier demande 1 200 personnes travaillant avec passion, plus de onze heures par jour! J.-M. Blottière a rencontré ces fabuleux magiciens du rêve...

Sega, 280 millions de dollars de chiffre d'affaires en 1987, 1 200 salariés au Japon, dont un tiers travaille exclusivement dans la recherche et le développement de nouveaux jeux. Francis Audo, vingt-sept ans et Jean-Marie Richard, vingt ans, gagnants du concours Tilt/Sega, ne se laissent pas démonter par les chiffres, pourtant impressionnants. Ils sont arrivés la veille à Tokyo et découvrent l'empire Sega, au cœur du Japon.

Et la visite commence, placée sous le signe du « top-secret ». Cartes magnétiques à chaque porte, interdiction de prendre des photos en gros plan des nouveaux logiciels en préparation, interdiction de trainer pour discuter sur les logiciels qui défileraient dans les salles d'arcade et sur nos consoles dans les prochains mois. Les Japonais, rois du déclic pirate, savent bien ce que l'espionnage industriel veut dire : Nintendo et NEC ne sont pas loin et paieraient cher pour être à notre place...

Bureau après bureau, nous découvrons pourtant ce que représente la création des jeux qui font vibrer le monde entier. Les programmeurs sont jeunes, vingt à vingt-six ans, et travaillent dur, onze heures en moyenne par jour. Quelques femmes se penchent sur les softs destinés à

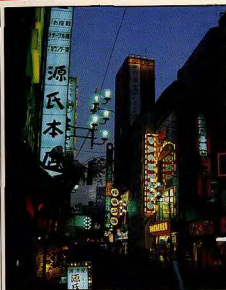
Master System mais la plupart des développeurs sont des garçons; les femmes ne participent en tout cas pas à l'élaboration des nouveaux jeux d'arcade. Chaque jeu est créé par un team : deux personnes travaillent sur le scénario, puisant leur



Jean-Marie Richard et Francis Audo en pleine action sur Street Fighter

inspiration dans les centaines de « comics » publiés au Japon; trois « designers » plangent sur les graphismes et n'hésitent pas à consulter les ouvrages scientifiques les plus sérieux pour créer des monstres hyper-réalistes; trois programmeurs s'occupent de la mise en œuvre du logiciel. Pendant huit mois, ils vont se consacrer exclusivement à leur œuvre et termineront par une partie acharnée pour mener le jeu à son terme. Sur Fantasy Star, ils se sont relayés pendant une semaine sans interruption pour tout vérifier! Les softs destinés à Master System demandent, en comparaison, moins d'efforts : ils mobilisent un team de quatre personnes seulement — un scénariste, un designer, deux programmeurs — pendant cinq mois en moyenne. Cinquante pour cent des jeux d'arcade seront adaptés à la console, les autres seront créés purs.

Les brutaiges — peut-on encore employer ce terme? — qui accompagnent les parties sont conus à un autre étage du building; dix musiciens, installés dans cinq studios hyper-équipés, composent et enregistrent en permanence. L'enjeu pour eux est d'importance : ce mille disques et compacts de musiques de jeu ont déjà été vendus au Japon



Rue 4 Tokyo

depuis l'avènement du Master System... Keizo Hamahara, directeur de l'international, précise : « dix jeux d'arcade et quinze softs destinés au Master System sont actuellement en cours de développement. Nous sortons en moyenne un ou deux nouveaux jeux d'arcade par mois et deux ou trois cartouches destinées au Master System. Le compétition entre les différentes compagnies est particulièrement rude mais nous réussissons à nous attacher nos concepteurs par une politique extrêmement dynamique et par des avantages réels » (qui réduisent considérablement le coût). L'image de Sega ne cesse particulièrement de croître au Japon. Eiji Matsunaga, qui travaille également à l'export, confie qu'il vient de quitter Sony pour entrer chez Sega, qui offre plus de possibilités d'évolution et de meilleurs conditions de travail.

« Sega, ajoute Keizo Hamahara, a été fondé il y a quarante ans. Sega signifie Service Game et s'est longtemps cantonné dans les jeux d'arcade et de petits jeux électroniques. Il y a trois ans, moins de dix pour cent de notre activité était consacrée aux jeux vidéo. Aujourd'hui, nous sommes à cinquante pour cent et cette évolution n'est pas terminée car le potentiel est encore énorme et est en Europe. Nos principaux concurrents sont Nintendo, bien sûr, qui a vendu six millions de consoles au Japon tandis que nous ne sommes qu'à huit cent mille machines installées, et NEC qui vient de lancer un nouveau jeu mais beaucoup plus cher que le nôtre ».

Le prix de la console Sega au Japon varie de 14 000 yens à 17 000 yens (620 à 750 francs). Nintendo se vend aux alentours de 15 000 yens (660 francs) et la console NEC entre 17 000 et 24 000 yens (750 à 1 000 francs). Le prix des logiciels, lui varie peu et se situe aux alentours de 5 500 yens (250 francs) ces variations s'expliquent par l'existence de deux marchés : l'officiel et celui d'Hakuhara, quartier de Tokyo où toutes sortes de produits électroniques et dérivés sont proposés à des prix cassés. Pour comparer ces prix avec ceux pratiqués en France, il faut savoir que le salaire de début de

carrière d'un Japonais varie entre 110 000 et 145 000 yens par an (48 000 et 64 000 francs annuels — 4 800 et 5 300 francs mensuels —). Un technicien de trente ans, avec douze années d'expérience, gagne entre 3 000 000 et 3 500 000 yens par an (132 000 et 154 000 francs annuels — 11 000 et 12 800 mensuels). Un ingénieur de trente ans gagne entre 4 000 000 et 4 500 000 yens (176 000 et 198 000 francs annuels — 14 700 et 16 500 francs mensuels) et un directeur de département qui dirige mille personnes gagne entre huit et dix millions de yens (352 000 et 440 000 francs annuels). Un P.D.-G., enfin, n'a aucun problème pour acheter une console et tous ses softs : il gagne entre vingt et trente millions de yens par an (880 000 et 1 350 000 francs annuels).

« Au Japon, poursuit Keizo Hamahara, il y a beaucoup de PC, peu de MSX. (Nous laissons à M. Hamahara la responsabilité de ses propos : un vendeur de chez l'Aox, une des plus grandes boutiques de Tokyo, nous déclaraient vendre dix MSX pour un PC), et pas d'Atari ou de Commodore. La micro-informatique est peu répandue dans les écoles et j'ajoute, sans comparaison développée de plus en plus notre activité en faveur des tout-petits avec la création de jeux qui leur soient spécialement dévolus. »

Et l'Europe? « 88 à 89 seront pour nos deux années de progression forte en Europe, principalement en France, en Grande-Bretagne et en Allemagne. Nous ne sommes pas encore satisfaits par les résultats européens (155 000 machines et 600 000 softs livrés pour toute l'Europe, probablement 27 000 consoles vendues en France ce qui est une performance par rapport aux chiffres Nintendo, beaucoup plus modestes) mais conserverons beaucoup d'espoir dans ces marchés ».

Selon Anton Buehli, président du groupe de développement international, « l'équipement idéal est aujourd'hui un micro sous MS DOS et une console (Sega, bien sûr). Le prix n'est pas encore de blocage et la valeur des jeux justifie leur coût ».

Inutile de préciser que nous ne partageons pas cet avis : le coût d'un jeu informatique complet

est de 700 000 yens (30 000 francs) pour un jeu vidéo. Le prix de la console Sega au Japon varie de 14 000 yens à 17 000 yens (620 à 750 francs). Nintendo se vend aux alentours de 15 000 yens (660 francs) et la console NEC entre 17 000 et 24 000 yens (750 à 1 000 francs). Le prix des logiciels, lui varie peu et se situe aux alentours de 5 500 yens (250 francs) ces variations s'expliquent par l'existence de deux marchés : l'officiel et celui d'Hakuhara, quartier de Tokyo où toutes sortes de produits électroniques et dérivés sont proposés à des prix cassés. Pour comparer ces prix avec ceux pratiqués en France, il faut savoir que le salaire de début de

7 jours et 7 nuits ont été nécessaires à Sega pour résoudre Fantasy Star... (console + pistolet + softs) est encore trop élevé et trop proche de celui des micros qui offrent bien d'autres champs d'intérêt et bénéficient, auprès des parents, d'une cote autrement favorable. Cameron AC Macswen, responsable de Master-Games France, pense,

pour sa part, pouvoir abaisser le prix conseillé de la console à 790 F... wait and see... « Il est également intéressant de noter, poursuit Anton Buehli, que nous avons vendu 60 000 Out Run sur consoles et 250 000 Out Run sur micro... Nous lançons aujourd'hui une nouvelle série de Sports Games (Great Baseball, Great Basketball, Great Football, Great Golf et Great Volley-ball dont nous vous parlons en page 17 du présent numéro) et, outre nos autres nouveautés, huit nouveaux jeux 3D, dont le premier sera Zaxxon 3D... Surgit alors Hayao Nakayama, président de Sega, L.E grand homme. Contrairement aux Japonais qui nous ont jusqu'ici pilotés et ne baissent transparent aucun sentiment, il vibre visiblement lorsqu'il parle de sa compagnie. Dormage, il parle en japonais et l'interprète ne traduit que quelques mots : « Oui, Sega est très dynamique et a très bonne réputation au Japon. Non, nous ne savons pas encore si nous allons lancer un 16 bits. Oui, il est extrêmement attentif à garder un contact très proche avec ses



C'est à l'aide de machines dédiées que les graphismes des jeux Sega sont créés

programmeurs et les joueurs. Ma philosophie : développer une très haute technologie à la maison et dans les salles d'arcade. Oui, nous fabriquons tout nous-mêmes, du soft aux outils de développement, des boîtiers des consoles aux machines hyper-spécialisées d'arcade... Une occasion pour taper sur Nintendo : « Sega a une politique d'exclusivités par rapport à Nintendo qui soustrait beaucoup de logiciels et travaille avec de nombreux prestataires extérieurs... Et Hayao Nakayama nous quitte : il a rendez-vous avec la presse japonaise pour annoncer l'entrée en bourse de Sega... Ce fut brief mais beau!

Jean-Marie Richard, Paimpolais de pure souche qui prépare un Bac-E3 d'électrocinéma, reste médusé par Sega. « C'était la partie la plus intéressante de ce voyage », déclara-t-il devant les caméras de la presse internationale venue recueillir ses impressions. Malgré son immense modestie, pressé de toute part, il accepte de répondre à quelques questions, de dévoiler quelques aspects de sa vie privée. « J'ai découvert le micro en quatrième, sur les Commodore de l'école mais je n'ai pu m'acheter mon premier micro, un C-64 d'occasion et ses trois cents jeux qu'à l'âge de dix-huit ans (intense moment d'émotion : la salle se mouche). J'ai été un lecteur fou d'Hedgehogiel et je lis régulièrement (sourit de



soutagement de l'interviewer), A... et G... de temps en temps. J'aime plutôt les jeux d'arcade (Japan Drive, Out Run, After Burner en salle et Green Beret, Traillblazer sur micro) et d'aventure. Je suis une bête sur Amtrid et ce qui m'intéresse le plus, dans les logiciels, ce sont les arcanes et l'animation. Bien sûr, j'aimerais acheter une console, mais elle est encore trop chère. Pour l'instant, je préfère réuser à l'Amiga 500, même s'il y a beaucoup plus de choix pour ce jachète un ST, support qualité/prix déçus.

Francis Audo, dessinateur industriel, l'autre gagnant du concours Tilt/Sega, intervient alors. « Moi qui suis d'Aulnoy-sous-Bois, je ne suis pas d'accord : j'ai un Amstrad CPC 464, le meilleur rapport qualité/prix de l'époque, depuis 1984 et je ne suis pas prêt d'en changer. Je veux aller au bout des possibilités de ma machine — je programme beaucoup — avant d'en acheter une plus puissante. Les nouveaux ordinateurs sont trop complexes et risquent de rebuter les gens. Je conseille de commencer par un micro modeste.

Mon premier jeu a été Sorcery, sublime avec une manette Yeno. J'aime les softs d'arcade, les jeux de combat comme Ace of the Tiger, The Way of the Tiger. L'aventure? Oui, avec Mandragore par exemple. Ce qui me fascine, dans la micro,

c'est la possibilité de simuler, de me faire croire que je suis face à un adversaire. Je pense que cette attitude vient de ma passion pour les arts mariaux. J'ai l'aspiré astalque... La visite de Sega correspondait d'ailleurs... ce que j'attendais sur la mentalité japonaise; je me suis senti tout petit vis-à-vis d'eux. Le plus grand moment de ce voyage a été la découverte du jardin zen, le summum de l'art asiatique... Pour en revenir à la micro, j'aimerais m'acheter une console uniquement pour le plaisir du jeu, mais c'est encore trop cher. Je préfère acheter de nouveaux softs, en général deux ou trois tous les deux mois, pas plus souvent car je suis très exigeant sur la qualité des logiciels. En revanche, je lis beaucoup de journaux, Tilt, CPC, qui est plus informatique que l'ex-Amstrad Mag, je ne me souviens plus du nouveau titre, et d'autres revues qui correspondent à mes autres passions, les arts mariaux, la pêche, le modélisme. Je vois participer aux 24 heures de course sur circuit 24, le 1<sup>er</sup> avril à Eimpeys, avec une Lancia recarénée par mes soins... »

Sur ces fortes paroles, les gardes du corps écartent photographes, journalistes, caméraman et les deux super-star s'engouffrent dans la superbe limousine qui doit les amener vers le quartier le plus flu de Tokyo, Akishaba, La Mecque de l'électronique et de l'informatique mondiale.

## La caverne d'Hakihabara

Quartier de rêve pour tout amateur de micro, le quartier d'Hakihabara recèle de nombreux trésors... Sésame, ouvrez-toi!



Du composant électronique à la télévision à écran LCD couleur, même la haute technologie est soldeée dans les magasins d'Hakihabara



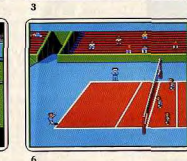
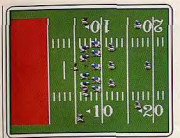
Comment imaginer un quartier de taille équivalente à celui de l'Opéra à Paris où se côtoient des centaines de boutiques entièrement consacrées à l'électronique et à ses produits dérivés? Le choc que l'on ressent lorsque l'on pénètre pour la première fois dans le quartier d'Hakihabara est à l'image du Japon. Etrange mélange, fait de haute technologie et de traditions typiquement nipponnes. A moitié perdu dans ce gigantesque bazar et aveuglé par une telle abondance de produits à prix cassés, on ne sait plus où donner de la tête. Deux types de boutiques coexistent: les premières proposent d'innombrables de plusieurs étages alors que les autres, plus modestes, se contentent d'étasser une quantité inimaginable

de matériel dans un nombre bien trop restreint de mètres carrés. Notez qu'il existe que ces boutiques appartiennent à de gros magasins. Dans ce cas, elles se spécialisent dans un domaine bien précis. Quelle que soit la taille du magasin, plusieurs points communs se dessinent: les prix sont tous cassés par rapport aux tarifs officiels, les produits récents sont proposés aux mêmes conditions que les autres et les vendeurs s'évertuent avarer de renseignements et de documents. Bref, on est là pour acheter et non pour discuter. Si vous désirez en savoir plus sur tel ou tel modèle mieux vaut aller ailleurs. Quant à savoir où... Bien entendu, la question ne se pose pas pour l'acheteur moyen puisque grâce à une presse fort active, il est parfaitement informé des dernières nouveautés en matière de vidéo, d'audio ou de micro. En revanche, l'Européen est totalement dépassé par cette débâche de matériel réservé au marché japonais et qui a souvent bien peu de chances de franchir un jour les océans. L'aspect le plus frappant réside dans l'existence d'un nombre incalculable de produits concurrents pour le même segment de marché. Dénombrer les mini-téléviseurs LCD couleur à moins de 3 000 F ou les divers modèles de vidéoscopes est tout simplement impossible. Et dire qu'il en sera de même dans quelques mois pour les visiophones! Cette débâche se retrouve bien évidemment en matière de micro-informatique mais ici encore on se rend compte des différences qui existent entre marchés occidental et japonais.

### Le MSX n'est pas un ordinateur!

Tout d'abord, commençons par rassurer les possesseurs de MSX. Lors de notre reportage, ce standard est encore assez courant au Japon et la logique assez imposante. De même une presse dynamique, dont les plus célèbres représentants sont MSX Magazine et MSX Fans, fédère les amateurs de ce type de machines. Parmi les modèles non-importés en Europe, citons les TS2H de Mitsubishi et HB-T7 de Sony respectivement proposés aux alentours de 3 700 et 3 000 F. Ces MSX2 sans lecteur de disquettes disposent de 64 Ko de Ram et de 128 Ko de mémoire vidéo et visent le même marché: celui des télécommunications. Ils intègrent en effet un modem en standard et le Mitsubishi est livrable avec combiné téléphonique intégré.

Autre MSX2 particulièrement intéressant: le HB-T 600, toujours de Sony, propose 128 Ko de Ram et 128 Ko de VRam ainsi qu'un modem intégré pour environ 6 700 F. Livré avec un clavier réduit au strict minimum (pavé numérique, touches de fonction, de déplacement du curseur et une touche «return»), cette machine est plus particulièrement destinée au traitement de données numériques et à leurs représentations graphiques. Les logiciels livrés en version de base sont simples, toutes les fonctions étant accessibles au clavier. Originale, ce concept limite cependant d'une manière évasive le champ d'action du HB-T600. Mais, que l'on se le tienne pour pas: le MSX n'est pas considéré au Japon comme ordinateur au sens où nous, Occidentaux, l'entendons. Ce type de machine fait, en effet, partie de la famille des Famicom,



c'est-à-dire des Family Computers. La seule traduction possible de ce concept est «console de jeu». On peut à raison s'inquiéter du sort des MSX face aux assauts de Nintendo et Sega et ceux de NEC qui attaque très fort. Le concept



Le HB 600 - le traitement des données numérique version Sony...



L'affaire, d'Inlogroms, prouve que les jeux français peuvent s'exporter!

Famicom regroupe donc quatre systèmes différents et incompatibles. Le Nintendo Entertainment System avec environ 13 millions d'unités installées est le leader du marché et propose de nombreux périphériques: outre le lecteur de disquettes, le modem et les lunettes à obturateurs LCD; le N.E.S. dispose désormais

d'une cartouche Basic et d'un clavier. Les Japonais sont-ils en train de refaire les mêmes erreurs que les géants américains de la console de jeu dont les pieds d'argile n'ont pas toujours longtemps face aux coups de boutoir des fabricants de micro-ordinateurs? En ce qui concerne Nintendo, il semble bien que oui. Le marché est trop important pour que cette firme puisse encore le maîtriser et nombreux sont ceux qui en profitent. Il existe même une console compatible Nintendo fabriquée par Sharp qui intègre un lecteur de base un lecteur de disquettes! Second type de matériel sur le marché Famicom: les MSX. La seconde



Compatible NES, la console Sharp propose un drive en version de base.

édition de cette norme propose des machines intéressantes et certains périphériques s'avèrent très originaux. Ainsi, il existe une cartouche jeux en rayons compatible, par exemple, avec Super Laydox. Toutefois, la logique MSX ne peut que difficilement permettre à ce standard d'effectuer un véritable retour sur les marchés occidentaux: les logiciels sont trop souvent en japonais! Moins répandues que les MSX, les consoles Sega ont la troisième position sur le marché des Famicom. Notez qu'il existe deux systèmes Sega au Japon. Le Joy-Joy est similaire au Sega Master System que nous connaissons tous mais intègre l'interface lunettes LCD en version de

### Preview Sega

1. Les versions micro du volleyball ne sont pas normalement courantes. C'est donc avec un grand plaisir que l'on découvre Great Volleyball.
2. Contenable car trop confus, Great Baseball est un jeu qui ne séduira que les amateurs du genre. Dommage!
4. Bien réalisé et relativement accessible, Golf qui est une simulation de golf qui n'est pas sans rappeler Mean 19.
5. Si vous ne connaissez rien au Baseball, inutile de vous pencher sur cette cartouche. Dans le cas contraire, vous découvrirez de magnifiques graphismes et un jeu dont l'intérêt est incontestable.
- 3 Fantasy Zone II est encore plus complexe que son prédécesseur. Qui s'en plaindrait?
6. Amateurs de football américain, à vos casques et rembourages! Great Football est fait pour vous, uniquement pour vous...

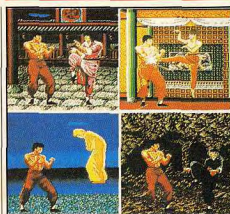


Sumommée JoyJoy au Japon, la console Sega est proche de notre SMS



La console NEC propose des jeux de qualité et une bonne résolution

La seconde console Sega se nomme Mark III: elle a précédé le Joy-Joy et dispose de cartouches moins performantes mais moins coûteuses. Créées par sa grande sœur malgré certains périphériques comme l'extension son FM, elle est en voie de marginalisation. Le dernier Famicom lancé sur le marché japonais est dû à NEC, le géant des semi-conducteurs. Intitulé fin 87, le PC Engine est plus cher que ses concurrents mais aussi beaucoup plus performant. La logique du PCE est pour le moment assez restreinte mais



**Graphisme et action : un cocktail explosif source du récent succès du PCE.**

NEC pense beaucoup aux évolutions futures de son produit. Contrairement à ce qui se passe avec la NES, NEC compte bien maîtriser l'évolution de son produit en développant des périphériques complètement inédits. Le premier projet est un module de visionnement portable pour NEC, en clair, un mini-télévisé couleur à écran LCD serait spécialement étudié pour que le PCE puisse se loger dans son boîtier. Dans le train, en métro ou en voiture, il serait donc possible de jouir pleinement des plaisirs des jeux électroniques.

Plus proche de la logique de l'AI Sega, une troisième périphérique serait constituée d'une imprimante couleur et d'une tablette graphique. Outre le dessin, ce système permettrait de nombreuses applications notamment destinées aux plus jeunes.

Autre extension : une sorte de combo radio avec lecteur de compact-disques et Karaoke intégrés recevant la CDV.

Traitements de signaux audios, pilotage de CD Rom et autres console sur les applications visées.

Comme chez Nintendo, NEC travaille aussi à une extension télécommunication pour sa console.



**Le AI Computer de Sega : une nouvelle approche du micro éducatif.**

Intégrant un modem 1200 bauds, cette dernière aurait de plus un combiné téléphonique.

Enfin, démarquer facilement : le chassis de jeu. Vous qui rêvez d'avoir chez vous un vrai jeu d'arcade avec fauteuil mobile, écran incorporé et restitution sonore de qualité serez intéressés par le chassis NEC.

Encore à l'étude, ce dernier devrait recevoir le PC Engine et serait totalement commandé par celui-ci.

Evidemment, nous ne sommes pas loin de l'utopie, mais qui sait : un jour peut-être...

Moins universels que les micros occidentaux et optimisés pour certaines applications, les Famicom sont donc performants pour le jeu. Dès que l'on désire se tourner vers d'autres horizons, il est cependant nécessaire d'acheter de nombreux périphériques, ce qui grève d'autant le prix global de la configuration.

L'Occident ne produit pas de Famicom ou, du moins, n'en produit plus. Toutefois deux machines occupent ce marché aux U.S.A. et en Europe : les C64 et CPC d'Amstrad.

De même, les 16/32 se situent sur un marché similaire mais avec des performances qui leur permettent d'empiéter sérieusement sur le domaine des machines personnelles que sont les PC et compatibles, Mac ainsi, que dans une moindre mesure, le GS, Amiga 2000 et Mega ST.

Notez que ce marché aussi existe au Japon. Mais le terme générique n'est pas le même que chez nous...

Il existe au Japon une véritable passion pour les jeux sur ordinateur ou console de jeu et l'on en retrouve les effets dans les kiosques où plus d'une dizaine de titres sont présents.



Généralement fort spécialisées, ces revues proposent un judicieux équilibre entre information, tests de nouveautés et astuces de jeu. Certaines vont même jusqu'à publier des suppléments gratuits consacrés à tel ou tel jeu. Signalons aussi l'existence de véritables livres proposant des trucs et astuces pour aider à obtenir un score maximal ou finir ce jeu rebelle dont on s'imaginait pas voir le dernier écran. Ce type d'initiatives verront-elles le jour en France ? On ne peut que l'espérer !

### Du Famicom au Pasocom

Terme typiquement nippon-informatique, issu de la contraction de Personal Computer, le Pasocom est par opposition au Famicom un vrai ordinateur. Généralement coûteux et fort performant, il est aussi fort répandu. Ainsi, lorsque l'on se promène dans le quartier d'Hakuhara, on voit plus de Pasocom que de Famicom. Mais encore une fois : ces produits sont spécifiques au marché japonais et il serait étonnant de les voir un jour en Occident. La marque la plus répandue est Sharp avec le XI Turbo et le fabuleux X68000. Moderne et puissant cet ordinateur a de quoi faire rêver les possesseurs de Mac, Amiga 2000 et Mega ST. Imaginez donc, pour un peu moins de 20 000 F, vous disposez d'un 68000 cadencé à 10 MHz et accompagné d'1 Mo de Ram, de 512 Ko de Vram et de 896 Ko de Rom. La résolution



**Bien que sérieux, le X 68000 propose aussi des jeux de grande qualité.**



**Ordinateur classique mais puissant, le X1 Turbo Z est assez courant au Japon.**



**Le PC 9801 de NEC a de quoi faire rêver plus d'un compatible occidental.**

graphique culmine à 1024 par 1024 et le moniteur est inclus dans le prix. Il en est d'ailleurs de même pour les deux lecteurs de disquettes, le synthétiseur de sons numériques en technologie PCM et les sorties série et parallèle. En effet, au Japon les machines sont livrées en configurations complètes et prêtes à l'emploi. On ne peut pas toujours en dire autant chez nous... L'autre machine vedette de Sharp se nomme XI Turbo Z II. Architectée autour d'un Z80 cadencé à 4 MHz, il dispose de 296 Ko de Rom ainsi que de 128 Ko de Ram. Côté graphisme, il



**Telecom Station type, le ML/T 5100 répond à 90 % des besoins de l'utilisateur moyen.**

propose plusieurs modes écrans dont l'écranant 320 par 200 en 4096 couleurs. Livré avec deux lecteurs de disquettes, cet ordinateur possède aussi un moniteur couleur en version de base et est vendu aux alentours de 9 000 F ! De quoi étonner plus d'un lecteur Pampolais. Autres machines courantes sur les étalages : les PC de NEC. Machines MS-Dos plus ou moins compatibles PC, les PC série 8000 et 9000 sont proposés dans une fourchette de prix comprise entre 8 et 20 000 F. Les divers modèles sont généralement livrés avec un moniteur couleur et au moins un lecteur de disquettes ainsi que divers manuels et documentations techniques. Comme sur les autres machines réservées au marché japonais, ces ordinateurs disposent de

très bonnes capacités graphiques : grand nombre de teintes disponibles et haute résolution. Notez que les performances graphiques des ordinateurs nippons s'expliquent par l'impressionnée nécessité d'obtenir des caractères lisibles à l'écran. Or, pour reproduire correctement les idéogrammes, il est nécessaire d'avoir une bonne résolution du fait de la grande complexité et de la finesse de certaines variations entre plusieurs caractères.

A l'inverse, l'alphabet que nous utilisons est graphiquement moins riche et se contente d'une reproduction plus approximative. Bref, la reproduction des caractères japonais condamne les Nippons à obtenir des processus technologiques ! En effet, une bonne résolution graphique nécessite une quantité de mémoire importante et les Japonais ont donc travaillé longuement sur la miniaturisation des circuits intégrés afin d'obtenir une bonne restitution de leur système cursif. Imaginez un peu si l'Europe faisait de même et décidait d'investir dans un programme technologique visant à créer des systèmes de traduction automatique ! Outre les modèles que nous avons cités, signalons aussi l'existence des Sharp série MZ dont les dernières moutures sont compatibles PC, les FM de Fujitsu aux performances moyennes pour le marché... japonais, les Telecom Station ML-T 5100 MZ ainsi qu'un nombre incalculable de machines portables. Compatibles PC ou non mais intégrant un



**Ecran, lecteur de disquettes et imprimante : l'intégration maximale pour le moment...**

deux drives, un écran graphique LDC et une imprimante : ce type d'ordinateur dispose généralement de divers programmes et d'un scanner similaire au Handy Scanner de Canon. En deux mots : le marché japonais est encombré d'un nombre incalculable de machines toutes plus performantes et moins coûteuses les unes que les autres. La concurrence entre fabricants est bien plus vive au Japon qu'en Europe. Peu de machines parviennent actuellement sur nos marchés. C'est rassurant mais on peut se demander si c'est pas une sorte de prélude à une prochaine invasion. Si c'était le cas, les utilisateurs s'en réjouiraient. Mais peut-être pas les fabricants Américains et Européens...

## REJOIGNEZ CEUX QUI GAGNENT !

### LORICIELS RECRUTE

- ✳ **4 Programmeurs**  
 pour Rueil (92) ou Annecy (74)  
 - Vous programmeriez en C ou assembleur  
 - Vous avez de la créativité à revendre  
 - Vous avez envie d'intégrer une équipe dynamique.  
**ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !**
- ✳ **3 Graphistes**  
 pour Rueil (92) ou Annecy (74)  
 - Vous avez de bonnes connaissances en graphisme et en animation  
 - L'informatique vous intéresse  
 - Vous avez des idées bouillonnantes  
**ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !**
- ✳ **Programmeurs indépendants**  
 pour toute la France  
 - Vous avez écrit un programme ou vous souhaitez être aidé pour le faire  
 - Vous voulez être aidé  
**ALORS ECRIVEZ-NOUS !**
- ✳ **3 commerciaux**  
 pour élargir son équipe  
 - Véhicule avec téléphone fourni  
 - 100 % de Pierni Marchand  
 Entrez à : 81, rue de la Profession - 92500 RUEIL  
 Tél. (1) 47.52.11.33

loriciels

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs.



## Des micros aux puces

Les amateurs de micro-informatique de la région parisienne ont bien de la chance : non seulement ils disposent d'un nombre impressionnant de revendeurs en tous genres, mais en plus ils peuvent, avec un peu de chance, trouver l'oiseau rare à un prix plus que raisonnable. Cet oiseau s'exprime souvent en anglais et fait partie de la grande famille des espèces en voie de disparition. Il se présente généralement sous la forme d'une cassette ou d'une disquette glissée dans un étui aux couleurs chatoyantes et n'est plus référencé sur les listes de revendeurs classiques de micro. Vous l'aurez compris, nous parlons de logiciels. Logiciels anciens, logiciels pour machines disparues ; tous victimes de la dynamique d'un marché en perpétuel mouvement. Or voici qu'un vendeur des Puces de Montreuil, spécialisé en électronique et Hi-Fi, possède un bien alléchant étalage pour l'amateur en quête de ce programme introuvable...

Situé au fond du marché de Montreuil, au nord du périphérique et au pied de la passerelle qui entoure le boulevard de la Chapelle, ce vendeur est fidèle au poste les samedi et dimanche : dès sept heures du matin de nombreux trésors vous attendent.

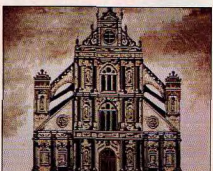
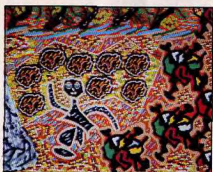
Les programmes sont peu coûteux : entre la moitié et le tiers du prix. De nombreux titres sont disponibles et ce sur de nombreuses machines, mais l'on ne peut être certain de trouver son bonheur. Le mieux est de venir le plus tôt possible (avant 8 heures) afin de profiter des bonnes affaires avant les autres.

Ses autres étalages couvrent littéralement sous les ordinateurs réformés, oubliés, ignorés et bouclés par les amateurs éclairés peut-être un peu trop modernistes. Ainsi, nous avons eu l'occasion de voir un ancien 86 à 800 F. Si vous ne connaissez pas cet ordinateur, sachez

qu'il s'agit d'un compatible PC de grande qualité qui fit sensation lors de sa présentation grâce à des performances qui feraient pâlir certains compatibles récents. De même, comment ne pas craquer pour ce MSX 2 Philips VG 8235 neud vendu à 300 F ? Certes, ces deux exemples ne sont pas des plus représentatifs et la majorité des machines écédées n'intéressent qu'un nombre restreint d'amateurs. Mais, lorsque l'on désire trouver des pièces détachées pour une machine affectivement attachante, on ne peut s'en passer. Il en est d'ailleurs de même pour les périphériques : imprimantes, modems, terminaux en tous genres, écrans couleur ou monochrome sont tel à des prix sans concurrence. Bien entendu, le bon fonctionnement de ces appareils n'est pas assuré mais cela fait partie du jeu. Mathieu Brisou et Bernard Martinez.

## Les graphistes du mois

Mon premier et mon second sont de Loïc Geslin (15 ans) qui habite en Guadeloupe. Mon troisième a été réalisé par Frédéric Cator (17 ans) à Boissy-Saint-Leger. Et mon tout a été créé sur Amiga 500 avec Deluxe Paint II.



## Bientôt sur vos écrans



Advanced Dungeons and Dragons sur ordinateur ? Géant !



Question II : une photo d'un donjon de ce jeu très attendu.

## Répondeur intelligent

« Bonjour vous êtes en liaison directe avec le serveur interactif de la société Médiavisual. Pour obtenir le mode d'emploi du serveur prononcez le mot « guide ». Après le ton sonore choisissez entre service de garde, loisir ou mariage... » Répondeur téléphonique du troisième type ou minimal sans clavier ni écran, la reconnaissance vocale par téléphone est née. Au gré de vos envies vous consultez ainsi une banque de données vocales en navigant de menu en menu grâce aux mots clés. On imagine sans mal les applications de ce type de serveur, du service d'information communal, au répondeur de cinéma sélectionné, en passant par des conversations guidées avec un interlocuteur imaginaire, le journal parlé ou la réparation assistée par téléphone. Le serveur peut même enregistrer vos coordonnées et établir ses propres statistiques sur les appels. Il s'articule autour d'un compatible PC muni de deux cartes qui gèrent l'interface téléphonique et la reconnaissance vocale. Pour chaque application, Médiavisual fait appeler deux cents personnes qui familiarisent la machine avec les différentes prononciations, « locutions » pour rester dans le jargon. Outre les applications types adaptées aux assurances, banques ou mairies pour la modique somme de 70 000 francs, Médiavisual propose du sur mesure. Chaque nouveau mot fait alors monter la facture de mille francs. Médiavisual 158, bureaux de la Colline, 92210 Saint-Cloud.

## La lettre du jeu

Shaddam — ou les joutes de l'an mille —, est une simulation de science-fiction à la fois économique et guerrière, imaginée par Rémi Pelletier. Dans la lignée des jeux de correspondances, très prisés outre-Manche, Shaddam est arbitré par ordinateur, un Apple 2 G5 qui répond au doux nom de « Grand Galactique ». Chaque joueur reçoit en début de partie une description de l'univers du jeu, avec la liste et les coordonnées des étoiles ainsi que sa position. La galaxie a ses lois, sa monnaie et ses règles régissant les combats et l'activité de production dont il faut s'impliquer avant d'agir. Suivant sa position sur la carte, chaque seigneur décide d'augmenter sa production de vaisseaux robots, d'espionner une étoile voisine, de conclure une alliance ou d'envoyer sa flotte à l'attaque d'une autre ligne. Il donne ses ordres (par lettre, par téléphone ou par serveur) à l'arbitre qui les rentre dans l'ordinateur. En retour il reçoit l'état de son fief et l'évolution générale de la galaxie pimentés des messages des autres membres : « la intrale opprime la guerre sainte contre lezid », « le traître qui utilise des espions sur R'fom est pris de se faire connaître » ou encore « m'éliez-vous d'At'fou, il est le pire de tous ». C'est le règne de la désinformation et de la rousille. À travers les joueurs et les messages qu'ils s'échangent tout un univers

prend corps et s'anime. De nouvelles institutions se créent. L'office cartographique des étoiles libère annonce la disponibilité de cartes galactiques établies par ordinateur et plus loin, une banque « solide et sérieuse » s'implante sur Pellet. À partir de règles simples mais souvent réalistes, agios si vous êtes ou vrage auprès de la banque centrale, il appartient au joueur de complexifier à l'envers ses stratégies, de communiquer ou non avec les autres et de faire vivre la partie. Cette dernière s'achève au bout d'une quarantaine de tours à raison de trois mois, lorsque l'un des joueurs a annexé l'ensemble des étoiles ou acquis le contrôle de la moitié de la production de la galaxie. Rémi Pelletier a coigné plusieurs années pour imaginer Shaddam et le programme. En effet, tout est régi par l'ordinateur. Il lui suffit de fixer au départ le nombre de participants et d'étoiles pour que le programme élabore aléatoirement une galaxie. À chaque tour ce dernier traitera et digèrera les ordres pour ensuite sortir le résultat et imprimer les fiches particulières et le bulletin général. Cette souplesse permet de faire participer un grand nombre de joueurs et de les faire évoluer dans des univers complexes. Le programme a été réécrit dix fois et le jeu s'enrichit en permanence des suggestions des joueurs. Pour ce passionné de jeux par correspondance qui participe à tien moins que de neurt parties à la fois, « une semaine pour réfléchir c'est formidable. Les règles sont simples

mais elles peuvent donner lieu à des interrogations interminables ». Les amateurs de ce type de jeux en France ne sont pas légion mais ne demandant qu'à croître. La plupart des joueurs de Shaddam sont des passionnés de science-fiction et de micro-informatique qui n'hésitent pas à programmer des simulations pour anticiper les résultats de leur stratégie. Pour jouer il vous suffit d'écrire à Rémi Pelletier, 203, square Renoir, 78190 Trappes ou d'appeler au 01 30 64 73 51. Quatre parties sont actuellement en cours et une nouvelle s'amorce tous les deux mois. L'inscription est de dix francs au départ et de neuf francs par tour. Autor est également arbitré par ordinateur mais s'adresse à des joueurs plus avertis. (Philippe Méheut, 15 bis, rue du Maréchal-Leclerc, 38000 Grenoble. Tél. : 76 51 65 64). Enfin dans une veine plus classique, deux associations pilotent également des jeux par correspondance qui ne sont pas arbitrés par ordinateur mais par un humain bon teint. Vopalec est entièrement centré autour de Diplomacy, le jeu d'alliance apparu dans les années cinquante, et de ses dérivés (Association Vopalec SF, 26, square des Anciennes-Provinces, 49000 Angers. Tél. : 41 47 34 59). Enfin, Transludi adapte des jeux du commerce, tels que Fief, Dune ou Machiaveli, à la correspondance. (Transludi, 146-148, rue de la Roquette, 75011 Paris.)

## A la recherche du trésor englouti.

## AQUANAUTE

Seul en plein milieu de l'océan Indien, vous plongez sans hésiter vers l'inconnu. Un trésor englouti vous y attend. Le danger aussi ! Requins, pieuvres, anémone et tortues des profondeurs vous guettent. Au cœur de l'océan, le danger est partout.

\* Prix public généralement conseillé (Recommandation MCTD) Coquette ou diabolique. (Attention : CPC - Département de la Seine-Maritime)



Les prix FIL sont imbattables

## La voix de son maître



Proposé par la société EMM, le Digibox est un digitaliseur de voix pour Amstrad CPC. Basé sur le principe de l'échantillonnage delta (la quantification suit l'évolution du signal), ce périphérique possède une bande passante de l'ordre des 3000 Hertz et peut mémoriser jusqu'à quinze secondes de paroles. Ceci grâce à la présence dans le boîtier de 32 Ko de Ram. Le Digibox possède donc des caractéristiques techniques intéressantes mais elles n'arrivent pas à masquer ses défauts. La restitution des éléments digitaux nécessite en effet la présence du boîtier. D'autre part, la numérisation d'une musique atteint un niveau de qualité contestable et la reproduction ressemble étrangement à la réception en A.M. d'une station de radio quelconque à l'aide d'un poste de basse qualité. Malgré toutes ses qualités techniques, il serait donc étonnant de voir le Digibox s'imposer. D'autant plus que son prix (plus de 1000 F) s'avère dissuasif pour le particulier et que le marché potentiel sera de toute manière trop restreint pour que les développeurs s'intéressent à ce produit. M.B.

## Frequence Micro



L'écoute de la bande FM sur Paris et sa proche banlieue laisse souvent l'auditeur par ses sempiternelles rengaines du Top 50. En cherchant bien, on peut trouver plus original. Pionnière en matière de radio locale, Radio Ici et Maintenant, qui existe depuis le 21 juin 1980, a changé plusieurs fois de fréquence (elle cohabite actuellement sur le 93.1 MHz avec Radio Algérie) mais pas de but : être proche de son auditeur en lui proposant d'intervenir à l'antenne et lui apporter ce que les autres radios ne font pas, par manque de moyens, ou tout simplement de volonté. Ainsi, « A tout casser » proposé par Jean-Pierre Benhaim est un magazine hebdomadaire

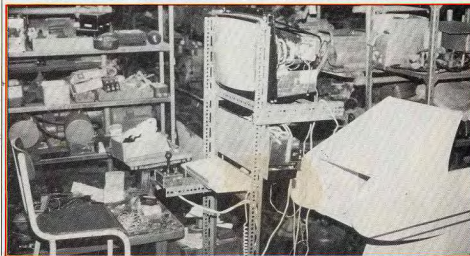
d'information. Tous les samedis après-midi de 14 à 16 heures, cette émission se propose d'aborder tous les sujets possibles et imaginables en faisant souvent appel à des journalistes de la presse informatique. Tilt, pour sa part, a été sollicité deux fois. La première pour présenter les Amiga 500 et 2000 en compagnie de représentants de Commodore France. Lors de cette émission, les auditeurs ont eu l'occasion d'entendre en direct les performances sonores dont sont capables les Amiga puis une machine était branchée sur la table de mixage... Ce principe fut renouvelé en novembre 87 avec un Atari ST relié à la table de mixage par l'intermédiaire d'un câble soudé sur la prise péritel, puisque le ST ne dispose pas de connexion pour chaîne Hi-Fi. Notez que cette émission était fort différente de celle consacrée à l'Amiga. Il s'agissait de faire jouer en direct des auditeurs afin de leur permettre de goûter aux plaisirs du jeu d'aventure. Pour l'occasion, nous avons utilisé Mortelle Manoir de Kylihor Création et J.&B. Langlois (déjà mentionnés réunis sous le nom de Lanikhor) ; ces sociétés étaient représentées par Bruno Gourmier. Ce programme venait d'être couronné Tilt d'or, sa partie sonore est idéale pour un jeu radiophonique, et il dispose d'un compteur permettant de savoir où on est le joueur dans

son enquête. Ce dernier point était, en effet, critique : chaque joueur disposait de dix questions pour résoudre dix pour cent de l'énigme. En cas de réussite il gagnait le jeu. Après la description des lieux, l'auditeur faisait une proposition et en fonction de ces dernières pouvait entendre les sons émis par l'ordinateur. L'effet rendu était bien entendu particulièrement spectaculaire lors des interrogatoires. Malgré tous nos efforts, deux heures n'ont pas suffi... Une nouvelle émission fut donc programmée et cette fois un auditeur fut récompensé. Mais, « A tout casser » est aussi une émission sérieuse. Ainsi, une revue de presse a été le premier samedi de chaque mois et regroupe des journalistes de revues plus professionnelles comme Décision Informatique, par exemple. D'autre part, plusieurs émissions sont co-produites par la Revue de l'Utilisateur de l'IBM PC, ce qui permet de toucher un public très concerné par les problèmes classiques en matière de micro tel le service après-vente. De cette manière, l'émission est plus proche de l'utilisateur et la possibilité d'échange entre auditeurs et intervenants apporte une réelle dynamique. Nous les voyons, Radio Ici et Maintenant fait des efforts pour ses auditeurs fans de micro. Cela est suffisamment rare en matière de F.M. pour être signalé. M.B.

## Alain Renier décolle

L'Astratège, ce simulateur de vol basé sur Flight Simulator que nous avons présentés dans le numéro 42 de Tilt, a inspiré à Alain Renier (son créateur) Helibel. Ce simulateur d'hélicoptère est basé sur Helicopter Simulator de Sierra On Line, et s'avère dans son principe de base, très proche d'Astratège. Du point de vue électronique, il est architecturé autour d'une carte mère compatible PC et propose un moniteur EGA. Du fait de problèmes de coût de revient, il est possible pas la latitude d'évolution d'un véritable hélicoptère : il ne tourne pas sur lui-même. Une version luxe est cependant à l'étude et devrait atteindre cette perfection dans le mouvement, mais rien n'est sûr. Toutefois,

Helibel est fort réaliste et malgré les airs rébarbattus du prototype que nous avons essayé, l'ensemble paraît fort convaincant. Cela, en partie, grâce à la qualité du programme dont le réalisme et les réactions semblent fort proches de celles d'un véritable hélicoptère. En effet, la sensation de réalisme que l'on éprouve avec Helibel tient aussi en ce qu'il est logique de nommer « interface utilisateur réelle ». Palonniers, manettes à balais, interrupteurs divers ajoutent encore au réalisme. Bref, fenêtres, icônes et souris sont largement distancés... Enfin, notez qu'Alain Renier cherche désespérément un simulateur de conduite de locomotive pour PC et compatibles... M.B.



## A fond la caisse



Un accélérateur à pied pour console Sega qui offre en prime la possibilité d'utiliser une manette classique. Limité aux simulations de course comme Hang On ou Out Run, par exemple, il se comporte, avec les autres cartouches, comme le second bouton de la manette Sega. Mais quel plaisir de piloter la Ferrari Testarossa de Out Run à fond en jouant sur une vraie pédale d'accélérateur pour négocier au mieux les virages ! La mise en œuvre est fort simple : connecter l'engin sur la console, port 1 ou 2, assurer la

liaison entre une manette et le pédale par l'intermédiaire d'une prise joystick femelle située sur l'accélérateur. Pour notre part nous avons utilisé un Quick Sho!! Turbo et l'essai s'est avéré fort concluant. M.B.

## Scrabble câble

Le temps du minitel dépôt ou trois-caisse n'est plus. Les Ministélés avertis ne se lassent plus leurrer et dénigrés par des serveurs aguicheurs et vides qui déversent en continu pendus, labyrinthins ou qu'il bébêtes. En témoignent les jeux ou services apparus sur les écrans télématiques. Ainsi Scrabble ou platô Scrab, sur le 36.15 est un serveur complet, soigné et fini, qui apporte un plus face au jeu de plateau classique. Tout d'abord par son dictionnaire de 300 000 mots, l'intégralité du Petit Larousse en mémoire, conjugaison des verbes comprise comme l'autorise le règlement officiel. Le dictionnaire intervient dans la fonction « aide » qui propose au joueur un ou plusieurs vocables, dans la vérification de vos mots ou encore lorsque l'ordinateur prend la place d'un joueur dont vous fixez le niveau compris entre 1 et 4. Ensuite le minitel permet naturellement de jouer à distance en mode « local », entre deux minitels, ou en mode « forum » qui réunit jusqu'à cinquante joueurs.

Les règles de la compétition, ou duplicate, sont alors mises en œuvre. Le « duplicate » élimine le facteur chance en donnant à chaque joueur le même jeu de lettres au départ. A partir des propositions des joueurs l'arbitre, ici l'ordinateur, place sur la grille le meilleur mot suivant sa longueur, le nombre de points remportés et, en cas de conflit, l'ouverture du jeu qui en découle. Le score de chaque joueur est calculé en pourcentage par rapport au score général de la manche. L'intérêt de la partie « forum » est qu'elle se déroule en continu laissant libre champ au joueur d'entrer lorsqu'il le désire pour jouer un, deux tours ou une partie complète. Son score est évalué par rapport au nombre de coups joués. Bref, Scrab balaye toutes les licences offertes par le minitel. Réalisé sous licence exclusive de J. W. Spear & Sons par Télémania, le serveur a repris, en les optimisant, les algorithmes conçus lors de la version micro du jeu encore incapables de battre un champion du monde. Le Scrabble, créé par un architecte américain, Alfred Butts en 1931, a fait leur du monde pour être traduit dans presque toutes les langues, russe y compris. En France, la fédération compte six mille affiliés et plus de quatre cent cinquante clubs répertoriés, tous les quotidiens au moins une fois par semaine publient leur grille. La popularité du jeu, à l'image des championnats du monde francophone qui réunissent chaque année les ▶

## La course infernale.



### TURBO DRIVER

Pilote de course chevronné, vous devez choisir entre une superbe voiture, un bolide de 750 ch, ou la moto la plus sophistiquée du monde. Dérapage à 200 à l'heure, chutes, tonneaux ! Vous avez la course dans la peau.

\*Prix public généralement conseillé PC et compatibles, Abao ST 260 179, Version ST 0 palette.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables

# TILT JOURNAL

cent meilleurs joueurs, n'est plus à faire. D'après un sondage Softes paru il y a quelques années, le Scrabble était le loisir préféré de 42 % des français. Scrab à donc de beaux jours devant lui.

N.M.

## Les créateurs du mois : François Jeannin et Jean-Pierre Leleu



François Jeannin, un commande de GFA Basic et Jean-Pierre Leleu à l'assaut des 512 octets de l'Atari ST ont imaginé et mis en scène Chimera, dédié par Pyramide. Un étonnant voyage dans le temps et dans l'espace. Les graphismes sont superbes. L'aventure n'est simple ni trop complexe et le tout appuyé par une programmation intelligente, comme en témoignent l'analyseur de syntaxe et la gestion des objets, rapide et puissante. Pour François Informatique a commencé au volant d'un Sord M23, curieuse machine japonaise rapportée un soir à la maison par son père, rapidement remplacé par une console Atari puis un Atari huit bits et enfin un 520 ST sur lequel il s'est jeté dès juin 1986.

C'est atomarique de la première heure poursuit ses études, de l'autre côté des circuits intégrés, à l'école supérieure des technologies électroniques. Jean-Pierre Leleu, artiste du projet, programme également (voir Quest dans le n° 51), mais curieusement ne dessine pas les graphismes de son jeu, il les calcule. Son logiciel, c'est le dessin industriel, à la main.

— **Comment vous êtes-vous rencontrés ?**  
F.J. : — J'ai passé une annonce pour trouver un graphiste. Nous nous sommes rencontrés assez tard dans l'élaboration du jeu. Je lui avais seulement donné une description des lieux succincte sur laquelle il pouvait broder.

J.-P.L. : — Très succincte en effet. J.-P.L. a dessiné une plaine avec une barrière. » Au bout de la dix huitième plaine, il était sûr... »

— **Qu'avez-vous fait avant Chimera sur Atari ST ?**  
F.J. : — J'avais déjà développé Chimera sur Atari huit bits ainsi que des petits utilitaires sur ST vendus par correspondance à travers des magazines « Pokey » et « ST Magazine ». J'ai repris la même histoire pour me concentrer sur la programmation pour l'Atari ST.

J.-P.L. : — Parallèlement à l'illustration de

Chimera réalisée avec Degas Elite, je programmais Quest.

— **Concrètement, comment programmez-vous ?**  
F.J. : — Quand je commence à programmer, je suis déjà fini dans ma tête. En fait il est conçu dans le métro, entre les cours. Dans les jeux d'aventure c'est l'analyseur de syntaxe qui compte, je l'ai voulu simple pour les traductions mais pratique, d'où l'idée d'une vérification mot à mot. Pour les versions anglaise et allemande j'ai juste demandé des traducteurs en syntaxe aux traducteurs et adapté l'analyseur en fonction. J'utilise le GFA Basic. C'est dix fois mieux que le Basic et le Pascal, plus facile que le C, mais aussi performant. Quand l'Assembleur j'en ai fait cinq heures sur 58000 et cela m'a suffi. C'est trop long et pas indispensable pour un jeu d'aventure. Chimera a demandé trois cents heures de travail, ce qui en période scolaire veut dire six mois.

— **Et les dessins ?**  
J.-P.L. : — Comme François, j'ai le dessin dans la tête avant la réalisation. Je dessine directement en couleur, sans crayonner, en commençant par les décors sur lesquels je place les objets, puis les personnages.

— **Lorsque l'on programme par ailleurs, n'est-ce pas frustrant de ne faire que les dessins ?**

J.-P.L. : — Non, pas du tout. D'ailleurs quand je programme je ne fais pas les dessins, je les calcule. Je donne les coordonnées à la machine et je reprends les personnages par la suite. Le dessin prend trop de place et je préfère le réalisme à l'esthétique. Les six mille cinq cents salles de Quest se regardent des quatre côtés.

— **L'aventure n'est pas très difficile, est-ce voulu ?**

F.J. : — Oui, ce n'est pas un cauchemar. C'est raisonnablement dur et surtout logique. Je ne m'adresse pas à des passionnés d'aventure qui recherchent la difficulté. Ces derniers se tourment vers les jeux anglo-saxons, qui sont plus riches mais d'un abord plus difficile. J'ai voulu que l'on puisse évoluer dans le jeu sans être bloqué.

— **Avez-vous d'autres projets en cours ?**  
F.J. : — Oui, quelque chose de très original, avec le département L homme assisté par ordinateur », de Franklin Frenkel. Il s'agit en fait des besoins interactifs d'un utilisateur sur un ordinateur, un écran tactile. Ces bornes, placées dans les centres commerciaux, offrent des jeux, des aides au choix, ainsi que d'autres services pour les clients. Ce n'est pas la programmation qui m'intéresse, hormis la gestion de l'écran tactile qui se branche sur la FS232 et reste un périphérique comme un autre. Je suis davantage intéressé par les contraintes du monde professionnel, le cahier des charges, les délais fixes. Là encore Jean-Pierre fera les graphismes et moi la programmation.

Je prépare aussi un jeu d'arcade et rêve sur le CD ROM. Je me suis renseigné sur les prix de fabrication, c'est faisable. Il suffit de remplir les 520 mégas c'est tout.

J.-P.L. : — Après Quest je me suis lancé dans un autre jeu d'aventure et j'ai également un projet de jeu de réflexion. Propos recueillis par Nathalie Meistermann

## COMMENT VOUS PROCURER LA CASSETTE AMIGA VIDEO-DÉCOUVERTE

Tout simplement en vous adressant à l'un des distributeurs agréés mentionnés ci-dessous, qui vous remettra en échange d'un chèque de 100 F, le chèque que vous découperiez en envoyant la cassette vidéo. L'achat vidéo, qui a un avantage avantagé et votre chèque directement chez Commodore France. Ce chèque vous sera remis dès le retour de la cassette.

- 20 - **AGORA** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 21 - **ALPHA** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 22 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 23 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 24 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 25 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 26 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 27 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 28 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 29 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 30 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 31 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 32 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 33 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 34 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 35 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 36 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 37 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 38 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 39 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 40 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 41 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 42 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 43 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 44 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 45 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 46 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 47 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 48 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 49 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 50 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 51 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 52 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 53 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 54 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 55 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 56 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 57 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 58 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 59 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 60 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 61 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 62 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 63 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 64 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 65 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 66 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 67 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 68 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 69 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 70 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 71 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 72 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 73 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 74 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 75 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 76 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 77 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 78 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 79 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 80 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 81 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 82 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 83 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 84 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 85 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 86 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 87 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 88 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 89 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 90 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 91 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 92 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 93 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 94 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 95 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 96 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 97 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 98 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 99 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX
- 100 - **AMIGAS** CASSETTES VIDEO 10 rue de la République 93000 ROUBAIX

# IGOR ET GRICHKA BOGDANOFF VOUS PRÉSENTENT AMIGA LE MICRO-ORDINATEUR PHÉNOMÈNE



...Une vidéo pour les découvrir!

Des possibilités imaginables...

## Procurez-vous vite la cassette qui vous fera vivre les plaisirs et les émotions de l'utilisateur AMIGA.

En visionnant "Amiga Vidéo-Découverte", la cassette éditée par COMMODORE, comme Igor et Grichka, vous serez émerveillé par les possibilités de l'Amiga. Vous comprendrez comment ce micro-ordinateur peut transformer votre vie, dans tous les domaines : études, activité professionnelle, jeux et loisirs. Et tout cela simultanément si vous le désirez parce qu'il est multitahe.

- Avec AMIGA vous êtes artiste-peintre et graphiste,
- Avec AMIGA vous êtes gestionnaire,
- Avec AMIGA vous êtes chef d'orchestre, et composez en stéréo,
- Avec AMIGA vous êtes prof et élève,
- Avec AMIGA vous êtes créateur vidéo,
- Avec AMIGA vous êtes designer,
- Avec AMIGA vous êtes écrivain et éditeur,
- Avec AMIGA vous êtes un joueur passionné, un aventurier.



Alors pas une seconde à perdre. Aujourd'hui la cassette... et demain le phénomène chez vous.

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE



Commodore

150-152 AVENUE DE WYBON 91150 ORSAY-BOULOGNE  
TEL 01 69 44 44

SICOB - STAND BC 30 54

Nom  Prénom  
 Adresse  
 C-jeu chèque de valeur de 100 F.



# COUP D'OEIL

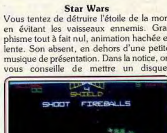
## Formula 1

Au volant d'une Formule 1, vous participez à des courses sur différents circuits à travers le monde. La course est vue en 3D de l'arrière du véhicule. Graphismes assez pauvres, animation médiocre, bruitage moyen, autant de défauts qui font de Formula One



## Star Wars

Une adaptation du célèbre film « la Guerre des Etoiles ». Le graphisme fil-de-fer est d'une laideur repoussante, l'animation correcte, sans plus. Les bruitages sont d'un meilleur niveau, intérieurement digitalisés de la musique du film de présentation et une synthèse vocale à chaque phase du jeu. Mais les bruitages des tirs sont décevants. (Disquette Domark pour Atari ST.) J.H.



## Super G. Man

Propulsé par un réacteur pour franchir les obstacles, vous courez sur un sol lunaire encombré d'aliens, de crevasses, d'armes et de carburant. Il faut éviter les uns, collecter les autres. Le décor est simple mais l'animation rapide, les bruitages de qualité

Humeur ou incompréhension des programmeurs ? Beau film pour soit bâclé. (K7 Domark pour Spectrum.) J.H.



## Galaxian

Adaptation du célèbre jeu d'arcade, ce programme est d'une médiocrité rarement atteinte dans le domaine du « pan pan boom boom ». L'animation est trop lente, les graphismes sont trop simplistes et les bruitages ridicules. Bref, toutes ces raisons contribuent à vous dégoûter à jamais de ce genre de jeu ! (K7 Bug-Byte pour MSX.) M.B.

Type arcade  
Intéret 5  
Graphisme \*\*  
Animation \*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A



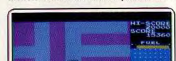
Un jeu qui ne devient jamais très passionnant. (Disquette Microvare pour Atari ST.) A.H.

Type course automobile  
Intéret 10  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*  
Prix B

Type arcade  
Intéret 5  
Graphisme \*\*  
Animation \*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

## Rally-X

Adaptation d'un jeu d'arcade Namco, ce programme est aussi peu distrayant que possible. Le principe est simple : il s'agit d'un Pac-Man, mais avec des voitures... Les graphismes sont très, très, simplistes et la monotonie de l'ensemble n'a probablement



pas d'équivalent. Bref, un programme sans intérêt que l'on oubliera sans regret. (K7 Bug-Byte pour MSX.) M.B.

Type arcade  
Intéret 10  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*  
Prix B

Voire mission : pérorer les lignes ennemies sous commandes d'un hélicoptère de dernière génération et éviter sous les projectiles qui cherchent à vous détruire. Une adaptation sur ST qui ne tire pas profit des atouts de la machine. Graphismes simples, animation indigeste, scrolling lent et bruitages sommaires. (Disquette Mastertronic pour Atari ST.) E.C.

Type action  
Intéret 10  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*  
Bruitage \*\*\*  
Prix B

## Chopper X

Voire mission : pérorer les lignes ennemies sous commandes d'un hélicoptère de dernière génération et éviter sous les projectiles qui cherchent à vous détruire. Une adaptation sur ST qui ne tire pas profit des atouts de la machine. Graphismes simples, animation indigeste, scrolling lent et bruitages sommaires. (Disquette Mastertronic pour Atari ST.) E.C.

Type action  
Intéret 10  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*  
Bruitage \*\*\*  
Prix B

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

## Galactic Games

Cinq épreuves plutôt surprenantes vous attendent : le cent mètres campé, le hockey de l'espace, le judo psychique, le lancer de tige et un marathon durant lequel vous changez de forme en fonction du terrain. L'originalité et l'humour de ce jeu mal-



heureusement desservi par une réalisation assez moyenne. (Disquette Activation pour Commodore 64.) E.C.

Type multi-épreuves  
Intéret 11  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*  
Prix B

Assailé de toute part et armé en conséquence de six canons lasers à déclenchement simultané, Thunderscross n'accepte qu'une stratégie de combat, le tir à répétition... De bons bruitages, des graphismes et une animation classiques mais convulsants, voici les seuls atouts de cette partie. Mais pas de scénario valable pour en tirer parti ! (K7 CRTL pour C64.) O.H.

Type action  
Intéret 10  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*  
Prix B

## World War 1

D'un côté, les puissances centrales, de l'autre, celles de l'Entente. Un jeu stratégique qui pense en mode tactique quand deux unités ou deux bateaux ennemis se trouvent en contact. Le scénario est intéressant et assez complexe mais les graphismes sont petits et peu clairs, l'animation inexistante et les bruitages réduits. (K7 Argus Press pour Spectrum.) J.H.

Type wargame  
Intéret 10  
Graphisme \*\*  
Animation -  
Bruitage -  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

Type arcade  
Intéret 2  
Graphisme \*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*  
Bruitage \*\*  
Prix A

# VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

## UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE



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

photos d'écran tirées

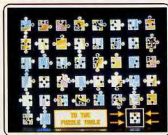
de l'AMIGA

logiciel disponible pour

AMIGA - ATARI ST - PC

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

# COUP D'OEIL



**Jigsaw Mania**  
 Dix puzzles de quarante-deux pièces pour les plus jeunes amateurs du genre. Chaque épave permet de varier le temps de réflexion de cinq à quarante-cinq minutes et de montrer ou non l'image de référence. Les graphismes sont clairs. Aucun bramage pour un jeu qui reste toujours très facile (Disquette Robotik/Ring Size pour Amiga).  
 O.H. Type... action  
 Intéret... 12  
 Graphisme... \*\*\*  
 Animation... \*\*\*  
 Bruitage... \*\*  
 Prix... B



**Terrance**  
 Dès le chargement on commence à se poser des questions : s'effectuera en deux temps, le premier avec grande attention car il faut jouer le rôle de télécommande du magnéflo! Ensuite, les choses ne s'arrangent, ni pour les graphismes, ni pour les brutaiges, pas plus que pour l'animation, et l'on est rapidement dégoûté par ce programme. (K7 Grand Slam pour Amstrad CPC.) M.B.  
 Type... action  
 Intéret... 11  
 Graphisme... \*\*\*  
 Animation... \*\*\*  
 Bruitage... \*\*  
 Prix... A/B



**Phantom Club**  
 Votre mission consiste à détruire le cruel Zang qui a pris le contrôle des esprits d'une bande de mutants. Le jeu dispose d'un graphisme lin et en perspective. On peut regretter cependant le nombre peu élevé de couleurs à l'écran. L'animation de votre personnage est réaliste. Le bramage est sobre mais de qualité correcte. (Cassette Ocean pour Amstrad CPC.) E.C.  
 Type... action  
 Intéret... 11  
 Graphisme... \*\*\*  
 Animation... \*\*\*  
 Bruitage... \*\*\*  
 Prix... A



**Brave Starr**  
 La version CPC de ce jeu d'aventure conçu par ce programme... Graphisme assez bon, mais pas mémorables les osseposseurs de ZX81, brutaige sur au moins une voie : c'est déjà tout dire! Il est évident que ce n'est pas ce genre de programme qui permettra un « standard » de lire un come back pourtant très attendu. (K7 Bug Byte pour MSX.) M.B.  
 Type... arcade  
 Intéret... 13  
 Graphisme... \*\*\*  
 Animation... \*\*\*  
 Bruitage... \*\*\*  
 Prix... B



**Rolling Thunder**  
 Votre mission : vous infiltrer dans le quartier général de l'ennemi et aller le plus loin possible. Armé d'une mitrailleuse, faites feu sur tous les attaquants. Les graphismes sont assez bons l'animation est moyenne, les couleurs sont claires. Les brutaiges sont réduits et un peu lassants. Un logiciel manquant d'originalité mais d'un bon réalisme soigné. (K7 Namco pour Spectrum.) J.H.  
 Type... action  
 Intéret... 12  
 Graphisme... \*\*\*  
 Animation... \*\*\*  
 Bruitage... \*\*  
 Prix... B



**Frost Byte**  
 Un jeu d'arcade d'aventure assez classique où vous tenez le rôle d'une petite créature en forme de renard traqué par d'inépuisables monstres et dont la mission consiste à libérer cinq congénères retenus prisonniers. On peut regretter que la conversion de ce jeu sur ST n'ait pas amélioré les graphismes par rapport à la version Commodore. (Disquette Microvocal pour Alan ST.) A.H.L.  
 Type... arcade / aventure  
 Intéret... 12  
 Graphisme... \*\*\*  
 Animation... \*\*\*  
 Bruitage... \*\*\*  
 Prix... B



**Brave Starr**  
 Vous incarnez un cow-boy prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Certains lieux méritent d'être visités pour récupérer des objets ou dialoguer avec certains personnages. L'animation et les graphismes sont moyens, le brutage est médiocre. Mais ce logiciel reste correct car l'action est complétée d'une réelle aventure. (Cassette Ables pour Spectrum.) J.H.  
 Type... action-aventure  
 Intéret... 12  
 Graphisme... \*\*\*  
 Animation... \*\*\*  
 Bruitage... \*\*  
 Prix... B



**Rygar**  
 Gladiateurs, monstres, reptiles et autres créatures magiques vous guettent. A vous de les doter par conséquent le plus grand inventaire. Les graphismes sont correct et l'animation fluide et bien réalisée. En revanche, les brutaiges sont réduits et peu réalistes. Voir version Amiga.  
 Type... action  
 Intéret... 12  
 Graphisme... \*\*\*  
 Animation... \*\*\*  
 Bruitage... \*\*  
 Prix... B



**Side Arms**  
 Tir à gogo sur l'ennemi. Un lent scrolling horizontal vous pousse toujours plus avant dans cette cité de l'avenir. Système de rapidité, décor pas toujours très riche, stratégie réaliste. Restes les brutaiges adaptations ne sont si le plupart du temps dépourvus de combats spatiaux. (K7 Capcom Informatique pour PC.) J.P.D.  
 Type... action  
 Intéret... 11  
 Graphisme... \*\*\*  
 Animation... \*\*\*  
 Bruitage... \*\*  
 Prix... B



**Superstar Ice Hockey**  
 Un bon programme pour les amateurs de hockey. Même principe que dans Superstar Soccer, de nombreuses options vous sont proposées : entraînement ou match de coupe, avant-centre, gardien de but, etc. manager... Les matchs respectent les règles officielles. Graphismes quelconques mais animation rapide et précise. (Disquette Databyte pour Commodore 64.) A.H.L.  
 Type... sport  
 Intéret... 12  
 Graphisme... \*\*\*  
 Animation... \*\*\*  
 Bruitage... \*\*  
 Prix... B

# ALLO MICRO

## Le spécialiste du 16/32 bits

8 avenue de Grande Bretagne, 66000 PERPIGNAN. Tél 68 34 24 40

Enfin une boutique branchée dans le MIDI, ne cherchez donc plus à PARIS ce que vous trouverez si près de chez vous...

### ALLO MICRO est une boutique INFOMEDIA

#### MATERIEL AMIGA :

Amiga 500 + cable péritel	4690 frs
Amiga 500 + écran couleur 1084	7490 frs
Amiga 2000 + écran couleur 1084	15290 frs
Amiga 2000 XT disque dur 20 MO	26790 frs
Amiga 2000 AT disque dur 20 MO	29190 frs
Ecran couleur 1084	2950 frs
Lecteur supplémentaire A 1010	2090 frs
Extension mémoire A 501	1095 frs
Imprimante MPS 1250	2590 frs
Imprimante MPS 1500 C	3390 frs
Imprimante MPS 2000	6490 frs
Imprimante MPS 2010	7690 frs
Modulateur PAL A521	190 frs

#### LES PROMOS :

AMIGA 500 + écran 1084 + 1 joystick + 1 tapis souris + 3 Floppy Amiga + 3 Amiga Show  
**7490 frs**  
 Imprimante citizen 120D (complète avec cable et interface Amiga 500/2000)  
**1990 frs**

#### DISQUETTES VIERGES 3p 1/2 DF DD 12 frs

#### EXTENSIONS :

Lecteur externe 3p 1/2 frs	1790 frs
extra-plat platine Nec	1790 frs
100% compatible	
Genlock prolock composite	5990 frs
Genlock A 8600 professionnel	14990 frs
Extension 2 MO pour A 500	n.c

#### UTILITAIRES AMIGA :

Aegis draw + Aegis sonic	1950 frs
Amigatag + cable C.A.O. 3 D en Français	790 frs
Deluxe paint II	990 frs
Digipaint (4096 couleurs)	1490 frs
Digiview 2 pour 500/2000	1190 frs
GO 64 (émulateur C 64)	690 frs
GO 64 pour Amiga 1000	2280 frs
Maxiplan	790 frs
Midi Interface	1090 frs
Music studio	1890 frs
Superbase en Français	1390 frs
Page Setter en Français	590 frs
Texcraft + en Français	990 frs
Turbo Drummer	1690 frs
Videoscope 3D	750 frs
	390 frs
	1590 frs

#### JEUX AMIGA :

Amiga Show	99 frs
Barbarian	245 frs
Bard's Tales	290 frs
Chez Master 2000	290 frs
Crazy cars	290 frs
Defender of the Crown	380 frs
DR fruit	99 frs
Flight Simulator II	430 frs
Giganoid	99 frs
Flycop	290 frs
Karate Kid 2	260 frs
Koolrunner	250 frs
King quest III	340 frs
Leader Board	295 frs
Marble Madness	245 frs
Moebius	290 frs
Mouse Trap	165 frs
Nibbly	99 frs
Powerplay	235 frs
Starfinder	255 frs
Test drive	345 frs
The Pawn	245 frs
Western games	255 frs

#### SERVICE :

Une équipe dynamique à votre service. S.A.V, formation, garantie sur site, assistance téléphonique. Service digitalisation d'images et reproduction de vos écrans AMIGA sur imprimante couleur. Nous consulter.

#### LIBRAIRIE :

Trucs et astuces Bien débuter	199 frs
Clefs pour Amiga 102 programmes	120 frs
Intro au système Amiga	195 frs
	175 frs

Plus de 100 titres disponibles, nous consulter...

Envoyez vos commandes sur papier libre accompagnées du règlement par chèque. Rajouter 30 frs de port pour les logiciels, et 150 frs pour le gros matériel. ALLO MICRO VPC, boîte postale 12, 66270 LE SOLER.



# COUP D'ŒIL



### Night Shade

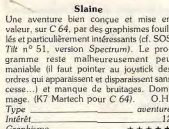
Testé il y a plus de deux ans sur Spectrum, Night Shade apparaît aujourd'hui comme un jeu d'aventure action relativement monotone. Course à travers un labyrinthe 3D, combats contre de multiples monstres, le tout servi par un contexte graphique et sonore sans prétention. Une réaction qui ne s'imposait pas vraiment... (K7 Mastertronic pour Amstrad CPC).

O.H. Type : aventure/action  
Intéret : 9  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : A



### Sabre Wulf

Décors très soignés, labyrinthe complexe mais monotone, ce chevalier frappe Terrence à grands coups d'épée... L'animation des personnages et les bruitages et graphismes de l'action mettent en place une partie simple et sans grande originalité. Un



### Slaine

Une aventure bien conçue et mise en valeur, sur C 64, par des graphismes fouillés et particulièrement intéressants (cf. SOS 718, n° 51, version Spectrum). Le programme reste malheureusement limité par des monstres qui font pointer au joystick des oncles qui apparaissent et disparaissent sans cesse au manque de traitements. Damage (K7 Marchet pour C 64). O.H. Type : aventure  
Intéret : 9  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : B



### Terrance

Un jeu d'arcade où vous personnalisez de plus grands explorateurs de notre histoire que David Livingstone. Vous collectionnez des objets hétéroclites qui vous permettent de mener à bien votre recherche du Docteur Eysenck. Seul, ce dernier peut dévoter le monde qui menace la Terre. Jeu d'action avec les embûches habituelles. Disquette Grand Slanc pour Amigo). D.B. Type : action  
Intéret : 12  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : C



### Bosconian

Aux commandes d'un chasseur spatial, vous devez détruire toutes les installations d'une race de belléques extra-terrestres. Bien des pièges viendront gêner votre progression. Et il vous faudra des réflexes proches de la vitesse de la lumière pour venir à bout de



### Winter Games

Cette simulation sportive, devenue maintenance classique (voir le test récent dans Tilt n° 27), est désormais disponible sur l'Apple II GS. Les sept épreuves sont toujours aussi attrayantes. La version GS de ce jeu était la dernière parue, quelques améliorations, tant graphiques que sonores ont été apportées. (Disquette Ezyx pour Apple II GS).

O.H. Type : sport  
Intéret : 10  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : A



### Brain Storm

Le principe du jeu est simple : retourner deux à deux les cartes placées sur le tableau pour découvrir au plus une paire de dessins semblables. Neuf niveaux de difficulté, séries de dessin. On peut jouer seul, à deux, ou contre l'ordinateur. Graphismes et bruitage simples, propres à la concentration. (Disquette Robotik/Rog Size pour Amigo). O.H. Type : réflexion  
Intéret : 12  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : B



### Bobeleigh

Une simulation de bobeleigh aux graphismes très dimensionnés qui rendent bien le relief. L'animation est fluide et rapide, sans-boup. Les bruitages sont un peu redondants. Rien de bien nouveau par rapport aux épreuves similaires que l'on peut trouver



dans la classique et dilatoire Winter Games, par exemple. (K7 Digital Integration pour Spectrum 4). J.H. Type : simulation sportive  
Intéret : 11  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : B

Bobeleigh La version pour Commodore 64 de ce programme de bobeleigh est honnêtement réussie. Elle n'est pas intéressante mais n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport à celles qui figurent dans les logiciels multi-épreuves comme Winter Games. Un logiciel correct qui manque d'originalité. (Disquette Digital Integration pour Commodore 64). A.H.L. Type : sport  
Intéret : 10  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : B



### Space Quest

Incarnant un employé subalterne à bord d'un vaisseau spatial, vous devez tenter de récupérer le star generator, dérobé par les Sauriens et sauver le soleil de votre planète. Vous déplacez, avec le souris, le héros dans des décors simples mais colorés. La version



GS est la meilleure par son environnement sonore. (Disquette Sierra on Line pour Apple II GS). F.H. Type : jeu d'aventure animé  
Intéret : 15  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : C



### Star Soldier

Votre exploration de l'espace interstellaire se résume à Avancer les forces armées des différentes planètes afin de savoir si vous pouvez lancer à leur attaque. Les graphismes du logiciel sont classiques mais variés en ce qui concerne les décors (des champs



de bataille). Les animations n'ont rien d'exceptionnel. (In jeu, belléques de Star (K7 Bug Byte pour C 64). E.C. Type : action  
Intéret : 10  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : A



### Flying Shark

Cette partie de chasse aérienne propose une action suffisamment variée pour séduire les amateurs d'arcade. La version CPC offre cependant un graphisme bien plus convaincant pour le scénario (cf. Tilt 52 sur C 64) : des couleurs ternes qui



ne facilitent pas la vision du jeu. L'animation est, en son top level à mon goût. (K7 Firebird pour Amstrad CPC). O.H. Type : action  
Intéret : 11  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : B

# PARIS OUEST

# ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret  
75017 Paris M° Champerret Bus PC

Tel: 42 27 16 00  
Ouvert Dimanche  
de 14h à 18h

# PARIS EST

# MICRO VIDEO

8 Rue de Valenciennes  
75010 Paris M° Gare du Nord

Tel: 42 01 83 66  
Tel: 42 01 24 30

Ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi de 14h à 19h,

**ATARI 520STF**  
2990 Frs  
Payez en 4 fois: 747,50 F

JEUX! JEUX! JEUX! JEUX!  
Plus de 300 Titres en Stock  
Nombreuses nouveautés import USA et UK

**AMIGA 500**  
4700 FR\$  
Payez en 4 fois: 1175 Frs

**ATARI PC**  
Version Dble Lecteur  
512 k Ram + Carte EGA  
Souris, Monit. Mono HR  
Logiciels GEM + MS DOS + 2 Jeux  
5490 F HT  
Idem avec 1 lecteur +  
Disque dur 30 Mégas  
8490 F HT

**TRACK BALL ST**  
290 Frs  
**CADEAU!**  
3 Jeux  
10 Disquettes 3 1/2  
1 Disquette 20 Logiciels  
Valeur Cadeau: 810 Frs  
\* Dans la limite des stocks disponibles

**CADEAU!**  
\*Pour tout achat d'un Amiga 500  
2 JEUX  
10 Disquettes vierges  
Valeur 600 Frs

**PROMO DISQUETTES**  
Simple Face Double Densité  
**9 Frs\***  
\* Prix unitaire par 100  
99 Frs les 10

**SONY**  
DISQUE DUR SH205  
LECT DBLE FACE 1 M° CUMANA  
LECT SPLE FACE 500 K ATARI  
IMPRIM STAR 10 COMPLETE  
IMPRIMANTE SMM 804 ATARI  
LECTEUR 525 CUMANA  
HOUSSE ST (620/1040 STF)  
HOUSSE MONITEUR HUMAN BAG  
SAC TRANSPORT HUMAN BAG  
TAPIS SOURIS  
JOYSTICK SPEED KING  
JOYSTICK BOSS  
RALLONGE JOYSTICK  
DOUBLEUR MONITEUR  
CABLE MINITEL  
CABLE IMPRIMANTE

**PROMO DISQUETTES**  
Double Face Double Densité  
**11 Frs\***  
\* Prix unitaire par 100

**ATARI 520STF**  
Monit Coul  
640 \* 200  
4990 Frs  
Payez en 4 fois: 1247,50F

**Carte Aurore/Carte Bleue**  
Pour tout paiement par mensualités accord immédiat après acceptation du dossier par CREG/CETELEM

**ATARI 1040STF**  
Monit Coul  
LE REDACTEUR  
6990 Frs  
Payez en 12 mois: 650,18F

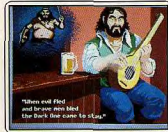
# COUP D'ŒIL



### Bravo Starr

Curieux mélange d'aventure et d'action qui se déroule finalement par une incessante série de tirs à répétition. L'action se passe au Far West et vous incarnez un cow-boy qui tire sur tout ce qui bouge. L'animation, vive et rapide, ne propose que de courtes phases de repos à l'intérieur des bâtiments. Les bruitages sont quant à eux plus bruyants que réalistes... (K7 GO1 pour C 64, O.H.)

Type : action et stratégie  
Intéret : 13  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★



### Bard's Tale

L'adaptation de ce célèbre jeu de rôle sur Apple II GS est sans doute la meilleure. En effet, les animations et les décors sont un peu plus fouillis que dans les versions ST ou Amiga. Le scénario reste le même et vous devez, grâce à votre équipe d'aventuriers, parcourir Shantae afin d'éliminer le sorcier magique (Disquette Electronic Arts pour Apple II GS).

Type : jeu de rôle  
Intéret : 16  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★



### Jackal

À la suite d'une attaque surprise, l'ennemi a fait prisonnier un grand nombre d'hommes. Pour les délivrer, il faudra atteindre la prison et faire sauter la porte. Un hélicoptère survient alors... Une dernière version de Commando qui ne brille pas par son originalité. Graphisme et animation très moyens. Bruitage également incertain. (K7 Konami pour Spectrum.)

Type : action  
Intéret : 10  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★

**Othello**  
Rien de plus soigné dans la réalisation de cet Othello sur Amiga. Un damier représenté en 3D, des pièces que l'on manipule en pointant des flèches de direction et le tour est joué... Un seul niveau de difficulté associé à un très simple contrôle.



Type : réflexion, Othello  
Intéret : 10  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★

### Blackbustlers

Un jeu de réflexion dont le but est de constituer une ligne continue de cases traversant le plateau composé d'obstacles dont certains contiennent une lettre. Pour gagner un horlogerie, il suffit de répondre à une question en temps limité. Les données alors :



de sont vus mais demandent une grande culture anglaise... (K7 Denmark pour Spectrum.)  
Type : réflexion  
Intéret : 9  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★

### Beach Head II

Comment ne pas signaler la fédition sur CPC de ce titre légendaire. Beach Head conserve sa jeunesse côté stratégie, différentes épreuves de tir assez originales et variées. Malheureusement, un reste l'ob de l'animation, des graphismes et surtout de l'animation.



Comment ne pas signaler la fédition sur CPC de ce titre légendaire. Beach Head conserve sa jeunesse côté stratégie, différentes épreuves de tir assez originales et variées. Malheureusement, un reste l'ob de l'animation, des graphismes et surtout de l'animation.

Type : action guerre  
Intéret : 10  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★



### Ace 2

Ce simulateur de vol de combat simplifié vous propose un duel contre l'ordinateur ou un partenaire humain. Deux missions vous sont offertes. Stratégie assez complexe, animation fluide et rapide, graphismes trop simples et bruitages médiocres. Deux atouts cependant : possibilité de jouer à deux et notie en français. (K7 Cascade pour Spectrum.)

Type : simulateur de vol simplifié  
Intéret : 11  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★



### Armchair Quarterback

La dimension stratégique dont se prévaut ce logiciel de football américain n'est pas à écarter la parure des graphismes et de l'animation. Les terrains, dépouvé de joueurs, est représenté par une zone verte parcourue par un point (le ballon) suivi d'une trajectoire blanche. Les messages sont à sibles... Difficile de faire pire ! (Disquette PLC pour PC.)

Type : football américain  
Intéret : 4  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★



### Little Green Man

Scrolling classique sur un décor bien peu coloré (bleu et noir), ce petit homme vert saute par dessus les obstacles et collecte de l'énergie pour lui et univers inférior... Un jeu monotone et sans personnalité dûe seule à musique d'introduction méritée le coup d'œil ! (K7 Bug-Byte pour Commodore 64.)

Type : action  
Intéret : 7  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★

**Championship Backgammon**  
D'une réalisation graphique et sonore très simple, ce Backgammon n'est pas spécialement maniable. La validation des mouvements est imprécise et il n'est pas facile de conclure au premier coup d'œil les déplacements très rapides de l'ordinateur. Des

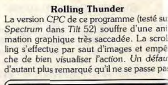


ner défaut enfin, l'unique niveau de difficulté disponible. (Disquette Robotek pour Amiga.)  
Type : réflexion/backgammon  
Intéret : 11  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★

**Marble Madness**  
La petite boule que tous les passionnés d'Apple II connaissent, revient sur le GS après un séjour à l'étranger. Cette version, même si elle n'est pas aussi admirable que sur Amiga, est cependant supérieure à la version ST (voir Tables, Titre n° 51) par ses



couleurs harmonieuses et à gestion correcte de la boule. (Disquette Electronic Arts pour Apple II GS.)  
Type : F.T.H.  
Intéret : 11  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★



### Rolling Thunder

La version CPC de ce programme (testé sur Spectrum dans Titre 52) souffre d'une animation graphique très succédée. Le scrolling s'effectue par saut d'images et implique de bien visualiser l'action. Un défaut d'autant plus remarqué qu'il se passe pas



une seconde fois que l'ennemi l'ennemi. Le jeu reste par ailleurs convaincant et efficace. (K7 Ablex pour Amstrad CPC.)  
Type : action  
Intéret : 12  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : ★★★★★

## DIFFUSION

se tient à votre disposition pour vos renseignements et commandes.  
Téléphone : 16 (1) 43 39 23 21



## EN EXCLUSIVITÉ : NOUVEAUX ÉCRANS IRONLORD



**ALL DANCE LES FILLES**

**PROFESSIONNEL DETECTIVE**

**GABRIELLE**

**LA CHOSE DE GROTENBURG**

**DEUX SUR AMITYVILLE**

MAINTENANT DISPONIBLE SUR AMSTRAD CASSETTE

**EXIT**

**HURLEMENTS**

MAINTENANT DISPONIBLE SUR AMSTRAD CASSETTE

**AVIS AUX PASSIONNÉS DE LA PROGRAMMATION DES MUSIENS ET GRAPHISTES**

Vous connaissez le langage C, le Turbo Pascal ou l'Assembleur? Vous pouvez égarer ou surpasser les graphistes de Zombi, Ironlord ou Defender of the Crown... ? Alors, appelez vite UbiSoft. Vous êtes ceux que nous recherchons.

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

**UBI**

# COUP D'OEIL



**Turbo ST**  
Ces graphismes et animation médiocres pour cette course de formule 1. Ce programme est présenté comme une simulation, remarquez donc les auteurs de la notice de cette information car, vu la pauvreté de ce logiciel, nous ne nous en serions jamais aperçus tout seuls. La plus mauvaise course automobile sur ST (Disquette Prism Leisure pour Atari ST.)

A.H.L.	—	Type	—	course automobile
Intéret	7	Graphisme	—	—
Animation	—	Animation	—	—
Bruitage	—	Bruitage	—	—
Prix	—	Prix	—	—



**Test Drive**  
Test Drive sur PC perd, avec le son, un aboutissement. Au volant ou au joystick, le programme reste intéressant. Saluons l'effort d'adaptation : Test Drive exploite au mieux les possibilités de votre carte graphique : CGA, EGA ou Hercules. Une simulation de conduite très réaliste qui mérite l'attention. (Disquette Electronic Arts/Accolade pour PC)

A.H.L.	—	Type	—	simulation automobile
Intéret	16	Graphisme	—	—
Animation	—	Animation	—	—
Bruitage	—	Bruitage	—	—
Prix	—	Prix	—	—



**Crazy Cars**  
Une course automobile dans laquelle vous roulez à toute allure ou volétez d'un Mercedes. La conduite est très simplifiée, dans un esprit plus proche de l'arcade que d'une simulation. Le graphisme et l'animation sont de qualité mais cette version est beaucoup plus difficile que les précédentes (vous les verrez Amigae et Amstrad CPC dans Tilt n° 50). (Disquette Tiltus pour Atari ST.)

A.H.L.	—	Type	—	course automobile
Intéret	14	Graphisme	—	—
Animation	—	Animation	—	—
Bruitage	—	Bruitage	—	—
Prix	—	Prix	—	—



**FI Spirit**  
Cette simulation de conduite automobile propose des graphismes de bon niveau pour M.S.X., une animation et un scrolling vertical tout en douceur. La bande sonore est, elle aussi, irréprochable. Mais le jeu s'échoue rapidement lassant et l'on regrette de ne voir que d'un haut la piste et les véhicules qui souffrent d'un manque d'effets 3D. (Cartouche Konami pour M.S.X.)

A.H.L.	—	Type	—	simulateur de conduite
Intéret	10	Graphisme	—	—
Animation	—	Animation	—	—
Bruitage	—	Bruitage	—	—
Prix	—	Prix	—	—



**Western Games**  
Ce programme multi-épisodes vous fera découvrir les sports préférés des cow-boys. Vous devez faire une partie de bras de fer, tirer sur des venes, dresser, chasser une chèvre, traire une vache et traquer rapidement un ragout. Ces drôles d'épisodes sont tous et chacun très amusants. (Disquette Prism Leisure pour Atari ST.)

A.H.L.	—	Type	—	multi-épisodes
Intéret	13	Graphisme	—	—
Animation	—	Animation	—	—
Bruitage	—	Bruitage	—	—
Prix	—	Prix	—	—



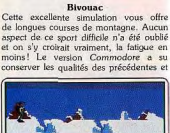
**L'Affaire Sydney**  
Basé sur un mode de fonctionnement identique à celui de l'Affaire Vera Cruz (cf. numéro 25 de ce même numéro), l'Affaire Sydney vous offre un cadavre, quelques indices et la coopération de tous les services de gendarmerie. Si cette version PC

A.H.L.	—	Type	—	enquête policière
Intéret	14	Graphisme	—	—
Animation	—	Animation	—	—
Bruitage	—	Bruitage	—	—
Prix	—	Prix	—	—



**ST Karaté**  
Ce programme qui fut le premier karaté sur ST ressort toujours l'air. Les graphismes réussis mais l'animation n'est guère impressionnante. Ce n'est pas un programme impressionnant, mais il faut reconnaître que quel que soit le jeu et qu'il supporte mal la compression avec ses caractéristiques récentes. (Disquette Prism Leisure pour Atari ST.)

A.H.L.	—	Type	—	jeu de combat
Intéret	11	Graphisme	—	—
Animation	—	Animation	—	—
Bruitage	—	Bruitage	—	—
Prix	—	Prix	—	—



**Jekel**  
Konami nous offre ici une piètre adaptation de son jeu d'arcade. A bord d'une jeep vous pénétrez derrière les lignes ennemies à la recherche de prisonniers de guerre. Vous devez les récupérer avant de les déposer à certains endroits où un hélicoptère les prend.

A.H.L.	—	Type	—	jeu d'arcade
Intéret	10	Graphisme	—	—
Animation	—	Animation	—	—
Bruitage	—	Bruitage	—	—
Prix	—	Prix	—	—



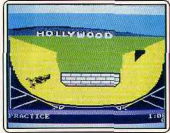
**Matchday II**  
Cette simulation de football, très compliquée, n'offre pas moins de dix-sept degrés d'option et vous permet d'affronter l'ordinateur ou de jouer à deux. Un contre un, deux contre deux ou en équipe. Seul défaut est la lenteur de l'action, mais cela est compensé par le rythme et la variété du jeu. Un programme pour les parieurs de ce sport. (EK Ocean pour C64.)

A.H.L.	—	Type	—	jeu de sport
Intéret	14	Graphisme	—	—
Animation	—	Animation	—	—
Bruitage	—	Bruitage	—	—
Prix	—	Prix	—	—



**Gauntlet 2**  
Voici la suite du grand hit d'arcade dans lequel vous explorez les donjons en affrontant des hordes de créatures agressives. Le jeu est toujours séduisant mais on peut reprocher à cette version de trop ressembler à la précédente et de ne pas offrir

A.H.L.	—	Type	—	jeu d'arcade
Intéret	13	Graphisme	—	—
Animation	—	Animation	—	—
Bruitage	—	Bruitage	—	—
Prix	—	Prix	—	—



**Hollywood**  
Vous êtes invité à participer à six sports californiens : skateboard, surf, roller-skating, vélocross, frisbee et rattrapage de sac ! Les éprouvés sont variés et l'animation d'excellente qualité mais malheureusement, contrepartie, les graphismes sont bâclés, les couleurs ternes et les bruitages inexistants. Un jeu amusant cependant. (EK7 Express pour Spectrum)

A.H.L.	—	Type	—	jeu de sport
Intéret	13	Graphisme	—	—
Animation	—	Animation	—	—
Bruitage	—	Bruitage	—	—
Prix	—	Prix	—	—



**California Games**  
La réalisation est bâclée et l'action peu existante. (Disquette Konami pour Commodore 64.)

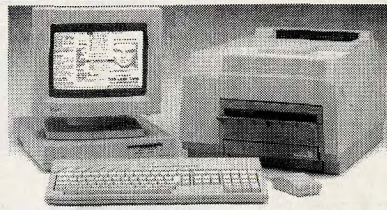
A.H.L.	—	Type	—	jeu de sport
Intéret	10	Graphisme	—	—
Animation	—	Animation	—	—
Bruitage	—	Bruitage	—	—
Prix	—	Prix	—	—

# ESPACE MICRO

**PARIS NORD :**  
32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS  
TEL : 42852520 - M° CADET

**PARIS EST :**  
243 BVD. VOLTAIRE 75012 PARIS  
TEL : 40242996 - M° RER ; NATION

**DEUX ANS D'EXPERIENCE SUR ATARI  
SPECIALISTE PAO & BUREAUTIQUE  
DEMO LIBRES ET SUR RENDEZ VOUS  
SERVICE LASER & SCANNER  
MISE EN MAIN & FORMATION**



## LA PROMO

**MEGA PAO  
21900 F ht.**

Mega 2 + laser +  
Timeflow + un an  
maintenance sur site  
+ formation

Avec Mega 4 :  
24900 F ht

## LES COMPATIBLES ATARI

**PC 2 : 5490 F HT - PC2 HD : 8490 F HT**

COMPATIBLES XT 8088 à 4.77 & 8 Mhz - 512 k ram extensible  
EGA,CGA & HERCULE EN STANDARD - RAM VIDEO : 256 K  
DOUBLE LECTEUR 5 1/4 D5/DD ou D.DUR 30 MEGA  
Moniteur Monochrome PC/M24 (720 \* 348)  
Livrés avec : GEM WRITE & PAINT,MS DOS 3.2 & GW BASIC

**RESERVEZ LES DES MAINTENANT**

## SUPER

**TUNER PAL  
SECAM  
1390 F**

Transforme votre moniteur en téléviseur couleur multistandard compatible canal +

## GAMME MEGA

MEGA 2 - MEGA 4  
DISQUE DUR  
LASER SLM 804  
EPSON LQ500 (24 aig.)  
STAR LC 10  
NEC P6 - P7  
DIGITALISER  
T. TRACANTS  
SCANNERS



**DEMO APPARELS  
PRIX ? PERMANENT**

**CONFIGURATIONS  
SPECIQUES  
TEL : 42852520**

**PAO ? GESTION ? DESSIN ?  
BUREAUTIQUE ?  
MEDECIN ? ARCHITECTE ?**

## LES REPONSES ATARI

FLEET STREET - PUBLISHING PARTNER - EVOLUTION - SYGNUM - SOLUTION - MEMCOMPTA - COMPTA JAGUAR - MEMPAYE - SUPERBASE - INDUCTION - MEDI ST - MEDI COMPTA - VIP - MASTERPLAN - CALCOMAT II - DEGAS - ZZ ROUGH - ZZ DD - ZZ VOLUME - EASY DRAW...

**ILS SONT PRESENTS ET EN DEMOS  
CHEZ ESPACE MICRO**

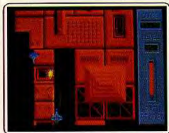
## ATARI ? DES ORDINATEURS GRAND PUBLIC HAUT DE GAMME

520 STB : 2990 F - 520 STFC : 5490 F - 1040 STFM : 5990 F - 1040 STFC : 7490 F - STAR LC10 : 2690 F  
CITIZEN 120 D : 1990 F - EPSON LX 800 : 2990 F - ST - REPLAY : 800 F - REALIZER : 1750 F  
FSII : 490 F - GAUNTLET : 199 F - CHESS 2000 : 349 F - ASTERIX : 245 F - BLUEBERRY : 245 F  
UMS : 250 F - WESTERN GAMES : 250 F - BLACK LAMP : 249 F - MASQUE : 250 F - MISSION : 220 F  
BARD TALES : 390 F - RIPOUX : 199 F - D.O.F CROWN : 295 F - RAMPAGE : 220 F - BACKER ST : 220 F  
S.O.U.E.T II : 390 F - PRESIDENT ELECT : 230 F - C.GARRET : 250 F - BLOOD : 249 F - TWIST : 450 F  
D.I.A : 390 F - DUNJO - MASTER : 390 F - CALCOMAT 2 : 890 F - FLEET STREET : 990 F  
SUPERBASE : 990 F - EASY DRAW : 850 F - FIRST WORD + : 990 F ..... NEWS PERMANENTES.....

**CADEAU: LE REDACTEUR (Tl. de Texte) pour tout achat d'un 1040 où d'un Mega**

**PAGE REALISEE SUR MEGA LASER 4 AVEC FLEET STREET - IMAGES: SCANNER CANON  
CONDITIONS SPECIALES ETUDIANTS - ECOLES - UNIVERSITES - COLLECTIVITES - ADMINISTRATIONS  
FINANCEMENTS : CREDIT PERSONNALISES - CREDIT CREG - LEASING - CARTE BLEUE  
RENSEIGNEMENTS : TEL : 42852520**

# COUP D'OEIL



**Vader**

Les combattants de ce classique « Space Invaders » sont disciplinés : une attaque à gauche, deux à droite, on détruit rapidement les premiers aliens. Graphisme joli, bruitage classique mais convaincant, le « bug » qui bloque la partie au troisième tableau de jeu nous a empêché de vous décrire la suite. En attendant des jours meilleurs... (K7 Anco pour Amigo) O.H.

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	B

## The Maze of Galleos

Certes, la complexité est ici présente. Le joueur doit découvrir de nombreux éléments, couvrir des passages secrets et diverses choses. Mais la réalisation n'est pas à la hauteur. Face à *Kingthime*, ce programme fait pâle figure avec des graphis-



mes trop simples, des couleurs peu nettes et une animation parfois parfaite. (Cartouche Konami pour M.S.X.) M.B.

Type	action
Intérêt	8
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	C



**Mach 3**

Votre fusée a été enlevée par un dépravé. Vous seul but est de l'arracher des griffes du « mutant de l'espace ». Vous affrontez les hordes du kidnapping avec un vaisseau ultra-moderne. Cette version dispose d'un graphisme fin mais d'une grande pauvreté en couleurs. Les bruitages sont à la limite du ridicule (machine obligé). (Disquette Loriciels pour TO 9 +, TO 8, MO GIE C.)

Type	action
Intérêt	11
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	**
Prix	B



**Skystriker**

Votre vaisseau survole des installations ennemies et vous devez mitrailler les vaisseaux et bombardier les réserves de carburant. Le graphisme est correct et le scrolling lent mais régulier. Une bonne musique digitale présente le jeu mais les bruitages



**Battleships**

On peut s'interroger sur l'intérêt de transposer cette bonne vieille bataille navale sur micro. Un programme honnêtement réalisé mais guère excitant. C'est quand même plus drôle d'y jouer en cachette pendant les cours, vous ne trouvez pas ? Même les nostalgiques n'y trouveront pas leur compte. (Disquette Elite pour Amigo.) A.H.

Type	réflexion
Intérêt	8
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	C

d'action sont quolibottes. Pourtant la variété des atouts peut séduire. (Disquette Anco pour Atari ST) J.H.

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	**
Prix	C

## Captain America

Vous devez déamorcer un missile caché au sein d'un complexe souterrain d'autant mieux défendu que l'on s'enfonce dans les entrailles de la Terre. Le graphisme en pseudo 3 D est agréable et l'animation des personnages rapide et fluide. En revanche,



**Games Compendium**

Dix « minis » jeux, du casse-briques à Othello, dix « mini-litrs » dont l'existence n'est même pas justifiée par le faible prix d'achat de la disquette. Graphismes précoces, animations saccadées, un « remède » des tout premiers jeux sous Basic disponibles il y a... bien longtemps ! Pour les collectionneurs. (Disquette PC 1600 pour PC et compatibles) O.H.

Type	compilation action/réflexion
Intérêt	3
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	**
Prix	A



**Pegasus**

Aux commandes d'un hydrogénérateur de patrouille, vous effectuez différentes missions : recherche de terroristes, surveillance côtière ou d'un convoi de ravitaillement. La simulation est assez réaliste et bénéficie de graphismes corrects, mais l'animation est saccadée et surtout les bruitages, mal choisis, lassent rapidement. (K7 Electronic Arts pour Spectrum) J.H.

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



**Les huit conquêtes d'Armorik**

le Viking  
Ce Viking n'a pas fibre allaire. Silhouette assez grossière et démarche saccadée, pas de quoi envahir la Gaule ! Le graphisme des tableaux est ternes, les bruitages rares. Il ne reste alors qu'un classique scénario de « tir et barrage d'échelle » pour les plus passionnés du genre. (Disquette Biogrammes pour PC et compatibles) O.H.

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	**
Prix	B

## Fireblaster

Ce programme est un « shoot them up » des plus classiques dans lequel vous affrontez des hordes d'aliens agressifs. Les ennemis sont assez variés et chaque vague vous attaque d'une manière différente. Un petit jeu correctement réalisé qui se laisse



jouer pendant un moment mais dont on se lasse assez vite. (Disquette Prism Leisure pour Atari ST) A.H.

Type	shoot them up
Intérêt	9
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	B



**Addictaball**

C'est un casse-briques dont l'originalité repose dans le fait qu'un mur de briques descend inégalement vers vous. Vous devez parvenir à conduire votre balle jusqu'à la fin de chaque niveau. C'est un jeu très prenant qui est l'un des meilleurs



**Gyrozor**

Une fois encore, vous devez vous infiltrer à travers les lignes ennemies en abattant sur votre passage les adversaires qui vous canardent. Le jeu se joue sur cinq tableaux différents, les uns en 3 D et les autres en scrolling vertical ou latéral. Si le scénario est



vraiment trop usé, la réalisation est, en revanche, assez riche. (K7 Ocean pour Spectrum) J.H.

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	B

# AVEC SEGA ET

# SKYROCK

LA SUPERRADIO

de sa calligrafe mais on peut, hélas, lui reprocher un graphisme très décevant. (K7 Alligata pour C 64.) A.H.

Type	casse-briques
Intérêt	13
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	A

# QUE LA CHANCE SOIT AVEC VOUS !

## AVEC SEGA ET SKYROCK... GAGNEZ UNE... CHEVROLET CORVETTE !

After Burner, Ghost House, Super Tennis, Action Fighter, Rocky, Out Run, Safari hunt... Des décors fabuleux, des pièges d'enfer, des courses, des trésors et des princesses... c'est facile, les jeux SEGA sont les plus difficiles !

**SKYROCK**  
LA SUPER RADIO

Lorsque c'est SEGA qui offre les prix avec des lunettes tri-dimensionnelles et SKYROCK qui fait la promo au pistolet phaser interactif, ça n'a plus rien à voir avec de la simulation, c'est du tangible... Du Jeu... Du Grand Jeu !

Attention ! Ecoutez bien SKYTOP, d'abord parce que c'est La Super Emission de la Super Radio, mais aussi parce que chaque jour, c'est en écoutant SKYTOP que vous aurez les réponses aux questions posées sur MINITEL 3615 code SKY, rubrique SEGA. Pendant trois mois, 65 questions vont vous être posées. 65 questions... 65 chances de gagner, car chaque jour Petit Guillaume, l'animateur Star de Skyrock, tire au sort une et une seule bonne réponse reçue sur MINITEL, pendant l'émission SKYTOP en direct de 16h30 à 19h30.

SEGA est présent au Salon International SON & VIDEO du 7 au 12 Avril 1988 à PARIS, Porte de Versailles

Alors tapez 3615 code SKY, rubrique SEGA. Lisez la question, répondez et écoutez SKYTOP...

Et qu'est ce qu'on gagne... ? Qu'est ce qu'on gagne, mais on gagne tout de suite une **super console de jeux vidéo SEGA...**

Mais plus fort encore, vous pouvez obtenir toutes les questions à l'avance. Dans tous les points de vente SEGA, vous trouverez le guide journalier des 65 questions du jeu SEGA-SKYROCK

(Attention, ces bulletins sont numérotés...). Deux portes, deux issues : Ou

vous répondez tout de suite aux 65 questions et renvoyez immédiatement le bulletin rempli à SEGA. Ou alors vous attendez d'avoir eu toutes les bonnes réponses par SKYTOP et vous les renvoyez vite avant la dernière heure du jour de la dernière émission : Vendredi 24 juin 1988 à minuit (cachet de la poste faisant foi).

Et là, qu'est ce qu'on gagne... ?

**PLUS DE 350 PRIX,  
PLUS DE 350 GAGNANTS,  
PLUS DE 350 LOTS TIRES AU SORT**

Trois voyages (Sénégal, Grèce et Tunisie), des consoles SEGA, des moniteurs couleurs, des Light Phasers, des cartouches de jeux un Mega, et des cartes 256 k...

Que vous trouviez tout du premier coup, ou que vous écoutiez toutes les émissions de SKYTOP pour avoir à coup sûr les bonnes réponses, de toutes façons si vous avez 65 réponses exactes sur votre bulletin, vous avez tout bon et vous pouvez gagner en plus de l'un des 350 prix Une CHEVROLET CORVETTE. Mais attention, là, il n'y a qu'un seul numéro gagnant pour ce gros lot, c'est le numéro qui a déjà été tiré au sort, et que seul connaît l'huissier de justice du grand jeu SEGA SKYROCK.

Votre Mission si vous l'acceptez : Répondre aux 65 questions, renvoyer votre bulletin avant le 24 juin 1988 à minuit... et tomber sur le bon numéro !

**UN GAGNANT PAR JOUR,  
350 PRIX TIRES AU SORT...  
ET UNE CHEVROLET  
CORVETTE !**



**GRAND  
CONCOURS  
SEGA  
SKYROCK**

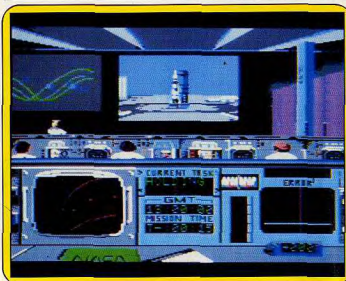
... QUE  
LA CHANCE  
SOIT AVEC VOUS !

CONSOLES DE JEUX VIDEO

**SEGA**  
SACRES LOISIRS

Les bulletins sont disponibles dans les points de vente de : AUCHAN, BOULANGER, CASINO, B.H.V., CARREFOUR, CONFORAMA, CONTINENT, CONNEXION, CORA, EURÔCHE, FNAC, HYPER-RALLYE, LA RECRE, MAJUSCULE, MAMMOUTH, NASA, PLEIN CIEL, PRINTEMPS, SERAP, SURP... ainsi que chez les revendeurs de micro-informatique distribuant SEGA.

## TILT PARADE



Décollage supervisé du centre de calcul de Cap Canaveral.



Impressionnant souci du détail.



... pour toutes les phases du vol.

## COMMODORE 64 Appollo 18

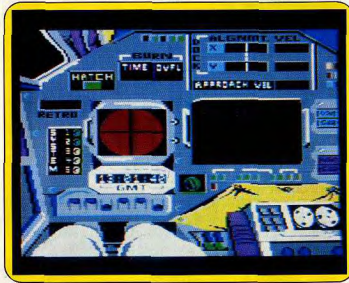
Ce jeu, vous vous propose de revivre, en direct, la grande épopée de la conquête de l'espace... Animation, graphismes et bruitages fabuleux, pour cet époustouflant morceau d'histoire!

L'aéronautique US a connu de meilleurs lieux que ceux qu'elle connaît actuellement : explosion de la navette Challenger, décollages vertes de vices de conception du lanceur, immobilisation du programme de station orbitale. Quand en 1961 John F. Kennedy, pour répondre aux avancées spatiales soviétiques (Youri Gararine), lança le coup d'envoi du plus grand défi technologique de tous les temps, la planète tout entière se mit à vibrer au rythme des lancements de fusées des deux grands puissances. Pour les Américains l'enjeu était simple : faire qu'un homme marche sur la Lune avant 1970 et le ramener sain et sauf sur terre. C'est donc ce petit pas pour l'homme mais ce bond pour l'humanité que vous proposez

de revivre ce logiciel. Toutes les phases d'un vol lunaire sont reproduites avec un impressionnant souci du détail, du décollage supervisé du centre de calcul de Cap Canaveral aux vibrations et du frottement de l'air sur la capsule lors du retour sur terre. Entre-temps vous devez parvenir à utiliser au mieux vos fusées en fonction de votre trajectoire afin de parvenir à alimenter. Vous pourrez alors vous libérer à des randonnées comme votre illustre prédécesseur Neil Armstrong, le 21 juillet 1969. Le programme, il faut l'avouer, se révèle complexe à l'utilisation. En effet, un grand nombre d'opérations sont indispensables. De plus certaines opérations doivent être effectuées avec un « timing »

rigide, qui ne fait pas place à la moindre chute de concentration. Ainsi dans le cas du décollage de Cap Canaveral, vous devez préalablement activer un écran télémetrique, ceci afin de mettre au vert tous les indicateurs de contrôle de la fusée. Les voyants indiquant le remplissage des réservoirs de proergols, l'activation des centrales de calcul, l'activation des turbines, et autres, doivent être au vert avant que le lanceur n'ait le droit de décoller. Une fois la mise à feu effectuée commencent de longues minutes d'angoisse où vous devez contrôler minutieusement la trajectoire de l'engin afin qu'il parvienne à sa fenêtre d'apogée (le point précis de satellisation qui lui permet de prendre de la vitesse afin de se diriger vers la Lune). Lors de l'ascension vous pouvez suivre la fusée de l'écran mural de la base spatiale. A l'aide du joystick vous contrôlez le timing d'ouverture des bras qui retiennent le lanceur sur sa rampe. Il en va de même pour les tuyaux d'alimentation en proergols. La séparation du premier et du deuxième étages dépend essentiellement de votre promptitude à réagir (contrôle des gyroscopes et

pour le grand voyage. Lors du trajet vers la Lune, prenez garde à votre trajectoire et à la consommation de vos fusées (ce qui réclame une attention de tous les instants). Une fois parvenu au voisinage de votre satellite naturel vous entamez la descente en utilisant le joystick afin de contrôler les flux des moteurs (vous disposez de trois sites). Votre score tient compte de la vitesse de descente, du nombre d'unités de carburant consommé et du temps pris pour l'opération. A noter que si vous ne parvenez pas à pénétrer dans une des trois fenêtres de descente possibles, vous passez sur la face obscure de l'astre de nuit, il ne vous reste alors plus suffisamment de carburant pour tenter un alunissage. En cas de réussite, vous entamez le but de votre mission à proprement parler : l'exploration lunaire à pied. Vous devez alors trouver une bonne fenêtre (Surveyor III), déposée à par une sonde automatique. Votre score tient alors compte du nombre de chutes (l'apesanteur rend difficile la progression), du temps pour réaliser la tâche. Si vous parvenez à passer ce cap, le reste de la mis-



Objectif Lune ! Et, bientôt une phase d'exploration.

de la chronologie). Il est à noter que chacune des phases est ponctuée par les commentaires digests du directeur de tir. Une fois en orbite vous procédez successivement au désarmement et à l'arrimage des deux principaux composants du troisième étage (module de commande et module lunaire), ceci afin de constituer le véhicule de manière définitive

vous paraîtra être de la routine, puisqu'une fois la Lune quittée, vous devez, aux abords de la Terre, procéder à des exercices de capture de satellite (cela en vue d'éventuelles réparations). Dernière et ultime phase : la rentrée dans l'atmosphère. Il faut alors tenter de conserver une trajectoire idéale afin de diminuer les conséquences du frottement atmosphé-

rique sur la coque (à plus de 5000 °F, vous êtes transformé en mûchoûli cosmique). Comme on peut le constater ce logiciel, d'une grande ambition, vous faire revivre les moments les plus épiques de la conquête de l'espace. Il y parvient parfaitement en respectant les données scientifiques des vols Appollo. La présentation des différents événements pourrait être fastidieuse, il n'en est cependant rien, car chacune des phases de la mission est accompagnée d'excellents gra-

phismes et d'animations à proprement parler prodigieuses (on se croirait à la télé en train de suivre un lancement). Les bruitages, en particulier lors du décollage, sont prodigieux (grondements des tuyères). Un logiciel d'une exceptionnelle richesse. (Disquette Accolade pour C 64.) Eric Cabéria

Type	_____ simulateur de vol spatial
Intéret	_____ 16
Graphisme	_____ ★★★★★
Animation	_____ ★★★★★
Bruitages	_____ ★★★★★
Prix	_____ B

## COMMODORE 64 The Train

Rétro et original. A la fois jeu d'action et simulateur de conduite de locomotive à vapeur, un soft hors du commun!

Eux-mêmes issus du progrès technologique, les jeux informatiques sont d'ordinaire plus enclins à faire voler des vaisseaux hypersophistiqués qu'à ressusciter

ferroviaire qui s'apprête à emmener en Allemagne des œuvres d'art françaises. L'attaque de la gare constitue donc la première phase du jeu. Armé d'un mitrail-



Première mission : « prendre » le train, arme au poing.

d'antiques figures de l'histoire des transports. Rétro mais original, ce nouveau programme Accolade est à la fois un simulateur de conduite de locomotive à vapeur et un difficile jeu d'action dont le scénario bien ficelé nous ramène à la fin de la Seconde Guerre mondiale, dans l'Est de la France. Aidé par un réseau de résistants, vous devez détourner un convoi

leuse, vous arrosez copieusement les tueurs empués derrière les fenêtres allumées des bâtiments, tandis qu'un complexe s'emploie à manœuvrer les aiguilles. Selon le niveau choisi parmi les trois proposés, les tirs ennemis se font plus ou moins précis et meurtriers. L'issue de l'attaque conditionne l'accès à l'étape suivante, la conduite du convoi.



Attention au passage des ponts, l'ennemi teille.



La cabine de pilotage.



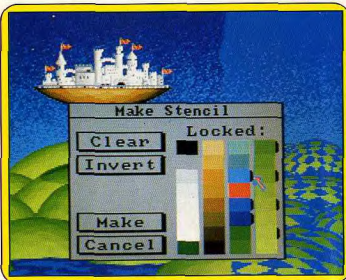
Carte des parcours possibles.

La cabine de la locomotive est représentée de façon très réaliste. A l'aide d'un curseur déplacé au joystick, on actionne la manette de puissance et desserre les freins. Le convoi s'ébranle alors dans un bruit de pistons et le paysage commence à défilier dans le cadre d'une droite fenêtre. Un manomètre indique la pression, et il faut, le cas échéant, relâcher de la vapeur. Il est souvent nécessaire de jeter quelques pelletées de charbon dans la chaudière afin de faire remonter la température de l'eau, contrôlable à l'aide d'un cadran gradué. Un levier permet de « renverser la vapeur », d'autres instruments de bord indiquent la vitesse du train et la quantité d'eau, contrôlable à l'aide d'un cadran gradué. Un levier permet de « renverser la vapeur », d'autres instruments de bord indiquent la vitesse du train et la quantité d'eau, contrôlable à l'aide d'un cadran gradué. Un levier permet de « renverser la vapeur », d'autres instruments de bord indiquent la vitesse du train et la quantité d'eau, contrôlable à l'aide d'un cadran gradué. Un levier permet de « renverser la vapeur », d'autres instruments de bord indiquent la vitesse du train et la quantité d'eau, contrôlable à l'aide d'un cadran gradué.

Type	_____ simulation
Intéret	_____ 16
Graphisme	_____ ★★★★★
Animation	_____ ★★★★★
Bruitages	_____ ★★★★★
Prix	_____ n.c.

de l'animation n'a d'égal que celui du bruitage : on voit vraiment la porte de la chaudière s'ouvrir sur des flammes vacillantes, la pelle amener le combustible dans la fournaise. La cabine tressaute pour traduire les secousses du train. Mais le pilotage de la machine n'est qu'une des facettes du jeu. Des messages divers, signalant une attaque aérienne ou l'approche d'un pont gardé par l'ennemi, ne tardent jamais à contrarier le plaisir de la conduite. Lorsque le train roule, on peut monter sur le toit pour actionner les deux mitrailleuses placées en tête et en queue du convoi. Il faut, en revanche, s'arrêter à chaque pont pour tenter de couler les bateaux ennemis qui tirent sur le train. Les gares, où l'on doit se ravitailler en charbon et en eau, sont également conquises par la force, après quoi il est possible d'utiliser le télégraphe pour entrer en contact avec l'organisation clandestine. Une carte du réseau ferroviaire, affichable pendant la marche du train, permet de s'orienter et de choisir son itinéraire. Pour que les résistants placés à chaque aiguillage fassent dévier le train vers la gauche, vers la droite ou leissent aller tout droit, il suffit d'actionner le sifflet une, deux ou trois fois. Un logiciel complet, inclassable et fort bien réalisé, qui exige une vigilance de tous les instants. (Disquette Accolade pour C 64.) Notice en anglais. Jean-Philippe Delalande

## TILT PARADE



Le stencil : les couleurs repérées de noir sont effacées à droite.

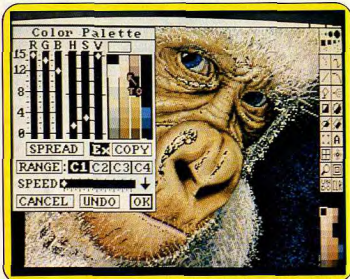
## AMIGA Deluxe Paint II

Création et emploi des brosses, jeu des couleurs, cycles d'animation et travail de la perspective, quatre des principaux atouts de ce fabuleux logiciel de DAO.

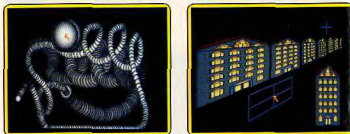
Deluxe Paint II est l'un des plus puissants logiciels de DAO disponibles à ce jour. Bien que déjà testé dans le numéro 46 de *Tilt* (dossier création graphique), nous avons jugé indispensable d'étudier plus à fond les réelles capacités de ce programme, non pas sous la forme d'une simple énumération de ses fonctions mais en détachant plutôt les quatre principaux atouts de cet outil : la création et l'emploi des brosses, le jeu des couleurs, les cycles d'animation et le travail de la perspective. Une étude qui met en évidence la puissance impressionnante de ce logiciel de création graphique et sa très grande maniabilité...

Tout d'horizon sur la prise en main du soft... *Deluxe Paint II* propose dès son lancement quatre modes de résolution, de 320 x 200 à 640 x 400 pixels pour respectivement 32 à 16 couleurs disponibles (parmi les 195 teintes offertes par l'Amiga...). Les modes « Interlace » et « Hi Resolution » risquent cependant d'occasionner, sur certains moniteurs, un remblément de l'image. La solution : sélectionner les couleurs « passantes » ou utiliser un moniteur à forte rémanence ! Le choix de votre configuration écran

un menu complet d'options : sauvegarder mais aussi modification de la taille, renversement horizontal ou vertical, déformation dans toutes les directions... La simple utilisation d'une brosse suffit alors à créer des fonds d'écran superbes, des effets de reliefs fantasti-



Dégradés subtils et dosages pour créer la palette.



Des brosses qui décoiffent !

Modèle et perspectives.

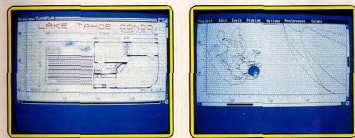
ques ! C'est à mon sens le principal atout du programme. Fondamentalement, la création de brosse, l'emploi de découpage qui vous permet de couper une partie de l'écran pour s'en servir comme d'un pinceau donne également accès à la mise en place d'une complexe perspective. Après avoir encadré une partie du dessin (immédiatement transformée en brosse...), l'option « perspective » donne la parole au clavier. Les touches numériques modifient la taille du dessin ainsi que son orientation 3D par rapport au centre de la perspective. Exemple : un immeuble « plat » à la base servira à construire la vision panoramique des Champs-Élysées ! Complexe au premier abord, cette phase de travail procure tout particulièrement des exercices expliqués de la notice. Un régal pour la création des décors... Il faudra cependant le faire en compte par la suite la pre-

position des faces cachées et donc dessiner ici les cotés de vos immeubles. Troisième point essentiel de la création, le maniement des couleurs et la création de dégradés. Là encore, *Deluxe Paint II* fait preuve d'intelligence. La palette

variables : couchers de soleil, vagues défilantes ou chevelure ombrée, du grand art à portée de la main... Il reste à assimiler, dans la fenêtre « palette », la mise en place des cycles de couleur (à encore travailler) et l'option « stencil » qui traite du masquage des couleurs. Vous définissez dans ce dernier cas un pinceau qui efface à l'écran certaines teintes spécifiques... Idéal pour rattraper une fausse manœuvre ou étudier la constitution d'un dessin complexe... Voici donc dressé le portrait d'un logiciel magique et passionnant qui cumule puissance et maniabilité pour dépasser les frontières de l'imagination. Une seule œuvre au tableau, le prix d'achat (environ cas de sélection entre quatre zones de cycle, l'ordre de modulation des couleurs et la vitesse de chaque animation. Simple et puissant, le gorille cligne de l'œil et la Vénus de Milo retrouve ses bras ! Le développement de ces quatre grandes options de travail, brosse, perspective, couleur et cycle, c'est à mon sens l'essentiel de la création sur *Deluxe Paint II*.

restes à signaler deux fonctions importantes : le verrouillage d'écran (qui permet d'éviter les fausses manœuvres en « fixant » un décor de fond que l'on juge achevé et sur lequel on va encore travailler) et l'option « stencil » qui traite du masquage des couleurs. Vous définissez dans ce dernier cas un pinceau qui efface à l'écran certaines teintes spécifiques... Idéal pour rattraper une fausse manœuvre ou étudier la constitution d'un dessin complexe... Voici donc dressé le portrait d'un logiciel magique et passionnant qui cumule puissance et maniabilité pour dépasser les frontières de l'imagination. Une seule œuvre au tableau, le prix d'achat (environ cas de sélection entre quatre zones de cycle, l'ordre de modulation des couleurs et la vitesse de chaque animation. Simple et puissant, le gorille cligne de l'œil et la Vénus de Milo retrouve ses bras !

Type	création graphique	18
Intéret	★★★★★	16
Animation	★★★★★	16
Brutalité	★★★★★	16
Prix	★★★★★	16



Pour des plans cotés

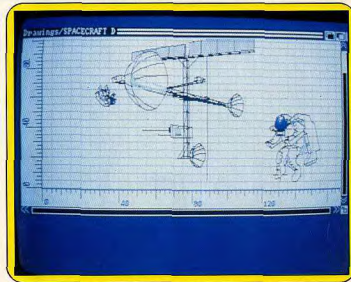
... ou des formes plus douces.

## AMIGA Aegis Draw

Grâce à l'emploi judicieux de la souris et des menus déroulants, ce programme vous permet de dresser facilement et avec précision toutes sortes de plans !

Ce logiciel est un programme de CAO (conception assistée par ordinateur). Aussi ne vous y trompez pas, il ne possède pas nombre de fonctions devenues cotantes sur les logiciels de dessins. L'adresse en priorité à tous ceux qui ont besoin de faire des plans (architecture, dessinateur industriel, concepteur de circuits imprimés ou autres). Les figures travaillées en haute résolution non entrelacée, soit 640 x 200 points, mais il ne vous le verrez par la suite, il ne s'agit que de la résolution de

représentation et non de celle du dessin lui-même qui est bien supérieure. Vous dessinez sur une grille amovible. Trois épaisseurs de traits sont accessibles, de neuf types (continus ou discontinus). Vous disposez aussi de différentes facilités de tracés : à main levée, droite, rectangle, polygone, arc et cercle. Les figures fermées peuvent être remplies directement lors du tracé ou par la suite, et cela avec huit types de motifs. Le dessin s'effectue en seize couleurs



Un programme où dessin fine avec précision.

de dessiner des courbes avec les droites et surtout d'égaliser les courbes faites à main levée. Mais c'est surtout dans le « zooming » qu'*Aegis Draw* révèle sa puissance. En effet, vous disposez d'un zoom d'amplitude quasi infini. Mais surtout, contrairement à tous les programmes de dessin où le « zooming » rend la zone agrandie beaucoup moins bien définie, ici la définition reste parfaite. Ainsi, sur le dessin de l'antenne spatiale fournie sur la disquette, vous pouvez agrandir de manière très importante le cosmonaute dessiné en tout petit à gauche de l'antenne et en obtenir une représentation très détaillée. Un simple cliquage sur l'option « full display » va lui revenir au dessin complet sans avoir à repasser par une série fastidieuse de réductions. Si vous disposez d'une extension mémoire, vous pouvez agrandir une fenêtre de l'écran tout en gardant votre image de base et travailler sur plusieurs écrans en même temps. *Aegis Draw* autorise la copie de votre dessin sur imprimante ou table transparente et la sauvegarde sur disquette au format IFF, ce qui permet de les utiliser avec la plupart des programmes de dessin. Un bon logiciel de CAO, aux fonctionnalités puissantes et d'utilisation très simple grâce à l'emploi judicieux de la souris et des menus déroulants. (Disquette Aegis, pour Amiga.)

Jacques Harbourn

Type	CAO
Intéret	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	★★★★★

# TIT-PARADE



Des tunnels inondés où des Vietnams surgissent de nulle part.

COMMODORE 64

## Platoon

Une véritable pièce d'anthologie qui vous entraîne dans l'enfer de la guerre du Viêt-nam où l'action atteint une violence et une intensité jamais rencontrées...

Ce programme est tiré du superbe film du même nom. Ces « adaptations » se servent souvent de la licence pour vendre un jeu médiocre qui n'a que peu de points communs avec le film dont il s'inspire. Eh bien, pour une fois, il n'en va pas de même. On retrouve l'atmosphère du film et le scénario est fidèle à son modèle mais surtout cet excellent programme avait certainement obtenu un succès aussi important sous un autre nom. *Platoon* met en scène cinq jeunes Américains qui se retrouvent dans l'enfer de la guerre du Viêt-nam. Ils partent dans la jungle à la recherche d'un village qui sert de base aux Vietnams. Vous contrôlez un des soldats et lorsqu'il est blessé vous choisissez de continuer avec lui ou d'en prendre un autre. Vous explorez la jungle, qui est un immense labyrinthe constitué d'une centaine d'écrans, et tout de suite c'est l'enfer. Des ennemis surgissent devant et derrière vous, ils tombent des arbres ou ils tirent sur vous d'un abri creusé dans la piste. Et comme si cela n'était pas suffisant il vous faut surveiller le sol devant vous car la piste est souvent piégée. Vous pouvez souvent supporter trois



Le réseau de tunnels ennemis.



Les huttes cachent des pièges.



La suspense est au rendez-vous.



Un pont mène à votre objectif.

meubles piégés. Dans l'une d'elles vous découvrez l'entrée du réseau de tunnels ennemis et si vous êtes déjà en possession d'une torche et d'un plus les lieux vous pouvez vous y engager. Dans cette séquence, l'écran se divise en deux, d'un côté une vision en 3D du tunnel devant vous et de l'autre, un plan sur lequel est indiqué votre position. Alors que vous exploitez les tunnels à moitié inondés, des Vietnams apparaissent à un tournant et éventuellement vous abattre, ou surgissent hors de l'eau, devant vous, vous pour poignarder. Vous devez tirer vite et juste pour survivre car vos munitions sont comptées. Certains boyaux donnent sur des salles dans lesquelles vous découvrirez parfois des caisses contenant des munitions ou des médicaments de la Croix Rouge qui, à aussi, vous seront très utiles, mais prenez garde, certaines sont piégées. Votre objectif principal est de trouver un camp et une boîte de fusées éclairantes, indispensables au cours de l'étape suivante. En effet, vous n'êtes pas au bout de vos peines. Une fois que vous avez découvert la sortie vous retrouvez dans la jungle et la nuit est tombée. Vous trouvez refuge dans un abri entouré d'ennemis qui se lancent à l'attaque. Vous lancez les fusées éclairantes afin de voir les silhouettes de vos agresseurs et de les abattre avant qu'ils n'arrivent sur vous. Après avoir tué/soigné vos ennemis, vous repartez dans la jungle où un message radio vous apprend que le secteur dans lequel vous vous trouvez va être arrosé de napalm par votre pro-

pre avis. Dur ! Dur ! Il ne vous reste que peu de temps pour fuir dans la jungle sous le feu ennemi. Différents chemins s'offrent à vous mais certains ne vous permettront pas de quitter ce secteur à temps. Après avoir échappé à tous ces dangers, les rescapés devront se réfugier dans le seul abri disponible. Hélas, celui-ci est occupé par le sergent Barnes qui a craqué et ouvre le feu sur eux. Il reste peu de temps avant le bombardement et la seule solution est de déloger l'abri avec cinq grenades. Ce passionnant programme est superbe ment réalisé : graphismes, animations et bruitages sont excellents et l'épisode des tunnels, particulièrement impressionnant, est une pièce d'anthologie. Le jeu est très bien pensé car il permet à l'utilisateur de jouer à chaque partie. On peut, bien sûr, s'interroger sur le choix du sujet. Beaucoup de jeux ont une base guerrière mais la guerre du Viêt-nam est encore proche et ce n'est peut-être pas de tout bon goût d'en tirer un logiciel. Enfin, nous ne sommes pas en France pour faire de la morale mais pour parler de softs, et celui-ci est un excellent jeu du Viêt-nam à la compréhension de ces batailles.

Une fois un scénario chargé, vous pouvez sélectionner le champ de bataille en 3D, avec l'ensemble des forces en présence, les reliefs naturels, les zones boisées et éventuellement le relief d'altitude explicite du jeu. Beaucoup de jeux (en français) fournissent tous les renseignements indispensables à la compréhension de ces batailles. L'ordinateur dispose de plusieurs stratégies différentes que vous pouvez choisir : défense, attaque selon l'un des quatre types (flanc gauche, flanc droit, centre ou double enveloppement) ou liberté totale laissée au programme de décider lui-même (pour cela le logiciel analyse plus de dix facteurs par unité, dans les deux armées). Chaque unité est définie par un grand nombre de facteurs dont les plus importants sont le moral, l'état, la force, le nombre de

Type	arcade / aventure	
Intéret	17	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Pris	★★★★	B

# ATARI ST U.M.S.

Véritable révolution dans le monde des wargames, ce jeu a été réalisé en plus de sept ans ! Très bien conçu et d'un abord facile, il séduira les novices et passionnera les stratèges.

U.M.S. (Logiciel Militaire Universel) est un logiciel révolutionnaire dans le monde des wargames. Sa conception a d'ailleurs demandé plus de sept ans. Vu ses capacités, il a toutes les chances de passermoste aussi bien les mordus de ce style de jeu que d'amener nombre d'autres à s'intéresser au domaine un peu particulier des jeux de guerre. En effet ses potentialités sont extrêmement diverses : cinq batailles pré-programmées, création de scénarios supplémentaires, d'armées différentes et de cartes en relief (pouvant d'ailleurs être utilisées) pour d'autres fonctions : modes de « Donjons et Dragons », cartes de rapport ou autres).

Nous allons commencer par l'étude du wargame proprement dit. Cinq scénarios sont présents sur la disquette : *Arbella*, la bataille qui opposa Alexandre le Grand et Darius de Perses en 331 avant J.-C. et décida de la conquête de l'Asie Mineure ; *Hasting*, combat naval réalisé : graphismes, animations et bruitages sont excellents et l'épisode des tunnels, particulièrement impressionnant, est une pièce d'anthologie. Le jeu est très bien pensé car il permet à l'utilisateur de jouer à chaque partie. On peut, bien sûr, s'interroger sur le choix du sujet. Beaucoup de jeux ont une base guerrière mais la guerre du Viêt-nam est encore proche et ce n'est peut-être pas de tout bon goût d'en tirer un logiciel. Enfin, nous ne sommes pas en France pour faire de la morale mais pour parler de softs, et celui-ci est un excellent jeu du Viêt-nam à la compréhension de ces batailles.

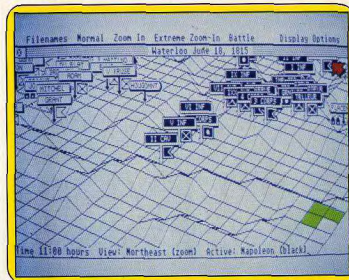
Une fois un scénario chargé, vous pouvez sélectionner le champ de bataille en 3D, avec l'ensemble des forces en présence, les reliefs naturels, les zones boisées et éventuellement le relief d'altitude explicite du jeu. Beaucoup de jeux (en français) fournissent tous les renseignements indispensables à la compréhension de ces batailles. L'ordinateur dispose de plusieurs stratégies différentes que vous pouvez choisir : défense, attaque selon l'un des quatre types (flanc gauche, flanc droit, centre ou double enveloppement) ou liberté totale laissée au programme de décider lui-même (pour cela le logiciel analyse plus de dix facteurs par unité, dans les deux armées). Chaque unité est définie par un grand nombre de facteurs dont les plus importants sont le moral, l'état, la force, le nombre de



Le champ de bataille en 3D.



L'option « zoom » facilite la tâche.



Au-delà du combat, étudiez le terrain et la position des différents corps.

déplacements par tour, la vitesse de déplacement, l'efficacité et éventuellement la possibilité de tirer à distance et sa portée. C'est au phase de bataille est divisée en huit segments égaux. Chaque camp, à son tour, donne ses ordres à ses différents corps d'armées : déplacement dans l'une des huit directions, tir éventuel dans la direction de votre choix, manœuvre (qui permet un maximum de mouvement mais laisse l'unité vulnérable), attaque (qui réduit sa mobilité mais augmente grandement sa valeur de combat), défense (qui arrête tout mouvement mais améliore sa résistance à une attaque) et enfin repos (qui rend l'unité immobile et vulnérable mais augmente son moral après une phase complète de jeu). Après chaque phase de jeu, le programme affiche le résultat des combats, les statistiques fondamentales de chaque unité et globales, puis dresse la carte des nouvelles positions. Vous devez faire preuve d'une stratégie fine pour gagner car le programme se montre redoutable. C'est plus le jeu entre deux humains et décider de l'issue des batailles. L'ordinateur dispose de plusieurs stratégies différentes que vous pouvez choisir : défense, attaque selon l'un des quatre types (flanc gauche, flanc droit, centre ou double enveloppement) ou liberté totale laissée au programme de décider lui-même (pour cela le logiciel analyse plus de dix facteurs par unité, dans les deux armées). Chaque unité est définie par un grand nombre de facteurs dont les plus importants sont le moral, l'état, la force, le nombre de

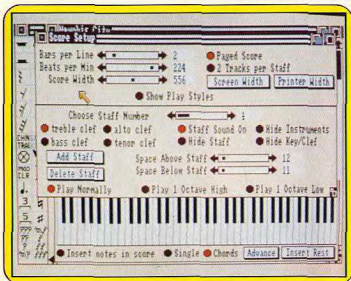
suris un ou plusieurs points, vous pouvez introduire bois, murs, dépressions, villes et villages ou même procéder à une création aléatoire suivant ou non certaines normes. Vient ensuite la constitution de l'armée. Vous spécifiez toutes les unités présentes et indiquez pour chacune d'elles leurs caractéristiques. Le programme dispose de dix-huit unités pré-définies que vous pouvez modifier à loisir et de six unités de remplissage de type entièrement paramétrables. Ainsi, grâce à ces possibilités, rien n'empêche de créer une bataille style « Donjons et Dragons » avec magiciens, guerrier et monstres ou un appui aérien (l'aviation ne fait en effet pas partie des unités proposées). Il ne vous reste plus, à ce stade, qu'à positionner les différents corps d'armée sur la carte, et à définir l'heure de départ et la durée simulée de l'ensemble de la bataille et de chaque phase. La sauvegarde des informations, tant en cours de jeu que pour la création, se fait sur disquette ou disque dur, et le programme permet une copie imprimée de toutes les phases de jeu et cartes.

Seul petit reproche (s'il faut en trouver un) : l'aspect du ravitaillement n'est pas pris en compte. Un fabuleux logiciel aux possibilités inépuisables, très bien réalisé et d'emploi aisé. (Disquette Rainbow pour Atari ST.)

Type	wargame	
Intéret	19	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Pris	★★★★	C



# TILT-PARADE



Un clavier de piano pour composer à l'aide de la souris.

## AMIGA Deluxe Music Construction Set

Un programme d'aide à la composition musicale dont le domaine de prédilection est l'écriture traditionnelle pour piano. D'autres options aussi qui séduiront novices et professionnels...

Deluxe Music et Amiga, un couple à faire rougir les plus grands compositeurs. Mise au point de partitions, choix d'instruments et raccordement à un synthétiseur par le biais d'une interface MIDI, Deluxe Music Construction Set séduira tout aussi bien les novices que les professionnels de la composition musicale. Ce logiciel possède bien sûr quelques points faibles, notamment si on compare à son concurrent direct, le programme Sonix distribué par Aegis. Mais chaque chose en son temps...

Un programme d'aide à la composition musicale se doit tout d'abord de respecter l'équilibre complexité/maniabilité. Deluxe Music profite pour cela de l'excellent contexte de travail offert par l'Amiga.

Menus déroulants, fenêtres cachées ou rétrécies, vous profitez ici de trois zones de compositions distinctes. La partition, le « score », occupe bien sûr la majeure partie de l'écran. Un menu spécial permet en outre

d'en modifier toutes les composantes, à savoir l'espacement vertical entre les portées, la « condensation » des notes sur l'écran, la visualisation de l'ensemble des symboles ou le masquage de certains d'entre eux, etc. Le compositeur peut d'ores et déjà mettre en place un tableau de travail personnel et très maniable.

Deuxième fenêtre, la classique palette de symboles qui comprend bien sûr les différentes figures rythmiques traditionnelles (blanches, noires, crochées...), les altérations, nuances ou icônes d'effacement et de saisie. La fenêtre « clavier » permet, pour sa part, de visualiser les touches (six octaves) et de composer à l'aide de la souris. Un ensemble en définitive souple et cohérent!

Comme toujours, le travail commence par l'écoute des morceaux pré-programmés. Les capacités de Deluxe Music y apparaissent clairement. Outre vos réelles avec seulement deux instruments joués/écrits, c'est-à-dire en le lien parois rémanent qui existe entre le fait de pianoter et celui de

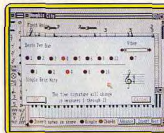
la machine. La visualisation du score est, en revanche, très bien gérée. Après avoir supprimé la fenêtre « clavier », le compositeur suit la partition grâce à l'option « flash » qui pointe avec précision les notes jouées. Le défilement de la partition se fait par saut de pages et reste lui aussi très précis. Le graphisme du score possède la rigueur traditionnelle de l'écriture



Ecran de l'éditeur de partitions.



Excellent contexte de travail.



Choix de la mesure.

musicale. Les symboles sont réalistes, la sortie imprimante de votre composition fin prête pour le dépôt SACEM! (Société des Auteurs, Compositeurs, Éditeurs de Musique). Vient ensuite la phase de création. Vous pointez, sur la tablette d'icônes, une figure rythmique, une durée, une altération puis cliquez sur la portée. Il est possible d'entendre la note sélectionnée et même de la visualiser sur le clavier piano. Mais la meilleure façon de composer consiste encore à valider les notes directement sur ce même clavier à l'aide de la souris. Cette manipulation est très souple. Elle permet aux novices d'assimiler facilement la relation note jouée/écrite, c'est-à-dire le lien parois rémanent qui existe entre le fait de pianoter et celui de

mettre au propre une partition! Dommage cependant qu'il ne soit pas possible de supprimer une note de la même façon qu'on la valide. La correction passe toujours par l'icône « gomme ». À noter enfin un handicap flagrant dans la mise en place des partitions. Le remplissage des mesures ne tient pas compte de la forme rythmique du morceau. Par exemple, pour une partition écrite en 4/4 (quatre notes par mesure), l'ordinateur peut écrire cinq notes sans passer à la mesure suivante (les notes en « trop » ne seront pas jouées...). C'est donc au compositeur de gérer lui-même cette organisation. Deuxième travail, la mise au point de toutes les « nuances », variations de tempo, de sonorité, répétition, etc. Deluxe Music s'avère très puissant en ce domaine. Un menu déroulant concerne chaque phase de la création.

Il est tout d'abord possible de couper/coller une section du morceau ou de l'écouter en boucles. La transposition à l'octave inférieure ou supérieure est possible sur une note ou un groupe de notes, tout comme le renversement automatique des accords (do-mi-sol devient mi-sol-do, sol-do-mi...). Même chose en ce qui concerne l'attribution des sonorités, le choix de tempo ou la forme rythmique (mesure 4/4, 3/4...). Le choix des nuances est enfin très précis. Du triple « pianissimo » au triple « forte », il suffit de positionner les symboles correspondants « dynamiser » la partition. Il est de même possible de modifier votre jeu par le biais d'un menu spécial: « staccato », sustain et vibrato, pour faire vivre l'instrument.

Si l'avantage certain de ce programme réside dans la pluralité de ses options de création, Deluxe Music Construction Set possède malheureusement deux défauts majeurs. Le nombre d'instruments joués simultanément est tout d'abord trop restreint (deux timbres seulement...) et ne permet pas, par exemple, de composer des parties rythmiques convaincantes. Deuxième défaut, l'impossibilité de « croiser » les voix musicales: la piste 1, attribuée au piano par exemple, ne peut dépasser le cadre de la portée supérieure, sous peine d'utiliser le timbre de la deuxième piste...

La comparaison de ce logiciel à Sonix (programme de notation musicale testé sur Amiga dans la rubrique « Tilt Parade » de Tilt

no de prédilection de Deluxe Music, à savoir l'écriture traditionnelle pour piano. Double portée, de subtiles modulations mais peu de variations de timbre, un domaine bien défini et fort heureusement très bien adapté à la composition musicale dans sa forme la plus générale. (Disquette Electronic Arts pour Amiga.) Olivier Hautefeuille

Type aide à la création musicale  
Intéret 15  
Animation \*\*\*\*\*  
Graphisme \*\*\*\*\*

## ATARI ST Eco

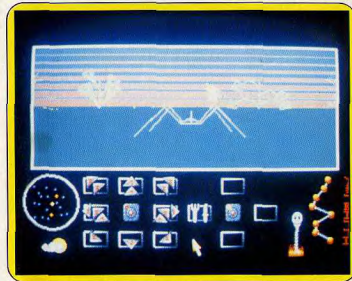
Un jeu totalement original où vous devez gravir tous les échelons de l'évolution pour parvenir à une forme d'humanoïde qui ne craint plus aucun prédateur...

Eco est un jeu totalement original qui ne se rapproche d'aucun logiciel connu. Avant toute chose, vous devez déprogrammer en écriture la disquette car elle refuse d'être lancée autrement et ce point n'est pas précisé dans la notice. Vous gravissez un à un tous les échelons de l'évolution pour parvenir à une forme humanoïde qui ne craint plus de prédateur. Au départ, vous commencez sous une forme primitive choisie par l'ordinateur (araignée ou mouche le plus souvent) dans un climat aléatoire (tropical, tempéré, désertique, polaire, etc.). La moitié supérieure

Brutage...  
Prix 700 F environ

### Rock'n Roll

Electronic Arts a commercialisé depuis peu une disquette de sonorités nommée Rock'n Roll compatible avec Instant Music, Deluxe Vidéo et Deluxe Music. Dix-huit sons digitalisés et assez convaincants. La notice trace une brève histoire du rock de 1956 à nos jours... Pourquoi pas? (Disquette Electronic Arts pour Amiga. Prix: C.)



Vous commencez sous une forme primitive: mouche ou araignée.



Penser à se nourrir...

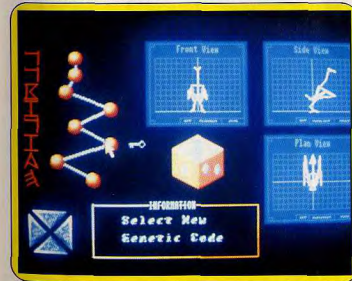


...puis à se reproduire.

déplacement au sol, une autre série d'icônes pour les autres actions (vol, recherche de nourriture ou de partenaire) et enfin la représentation de votre durée de vie. Les différentes touches du clavier du groupe « flèches de direction » permettent de modifier l'angle de vue sans déplacer la créature elle-même. Dans un premier temps, il faut trouver de la nourriture pour faire grandir votre bestiole et la rendre apte à la procréation. Vous cliquez (et maintenez cliqué) sur l'icône de recherche de nourriture ou facilitez la recherche en vous guidant sur le radar et en dirigeant manuellement votre animal jusqu'à le mettre à proximité de la nourriture (à ce niveau, ce sont les plantes qui vous intéressent). Bien entendu, vous devez surveiller en perma-

nenance les alentours et vous élogner au plus vite des prédateurs qui n'attendent qu'un moment d'inattention de votre part pour faire un bon repas! Dès que vous avez mangé votre quota de nourriture (une seule plante suffit à ce niveau), vous grandissez et êtes en âge de vous accoupler. Là encore cette recherche peut s'effectuer de manière automatique ou être aidée grâce au radar. Continuez à vous méfier des nuisibles car il serait dommage d'imaginer tout dans les pattes de votre belle (ou beau, on ne connaît pas le sexe de votre animal) et vous retrouver dans le bec ou les serres d'un oiseau!

C'est à partir de ce moment que le jeu prend toute sa dimension. Le chromosome qui contrôle votre créature porte huit gènes, chacun d'eux pouvant prendre huit états différents, ce qui permet la bagatelle de 16 777 216 combinaisons! Chaque reproduction vous permet de déverrouiller un gène différent. Cela élargit, il est possible de le modifier, à loisir et d'observer sur les trois écrans (vue de face, de profil et du dessus) les effets sur la créature. Au début, les effets ne sont pas très spectaculaires car vous ne pouvez modifier qu'un seul gène (celui que vous venez de déverrouiller). Mais par la suite les implications sont beaucoup plus complexes car à mesure que le nombre de gènes modifiables augmente, les interactions entre les différents gènes se résolent. Tous les gènes n'ont pas la même valeur, certains induisant des différences spectaculaires et d'autres mineures. Voici la liste (non exhaustive) des fonctions de



Vous influez sur l'évolution en modifiant les gènes.

## TILT-PARADE

chacun. Le premier intervient sur la disposition des pattes et la forme des ailes ; le second code la taille des pattes tandis que le troisième gère celle de la bouche ; le quatrième s'occupe du rapport existant entre la taille des pattes et celle des ailes ; le cinquième intervient dans la taille des ailes ; le sixième induit des changements radicaux de forme dans le sens de l'évolution (mouche-oiseau par exemple) ; le septième gère la taille de la queue ; enfin le huitième provoque lui aussi des changements complets de forme mais dans le sens d'une régression (aigrisnée-plante). Il est capital de contrôler l'aspect final de votre animal pour vérifier qu'il ait quel que chance de survie. Une mouche aux très grandes ailes, mais dotée de pattes atrophiées, risque de ne pas être très viable. De même un oiseau à la queue trop courte aura du mal à se diriger correctement en vol. Une fois

satisfait de votre nouvelle création, le jeu continue pour une nouvelle phase de recherche de nourriture et de partenaire. Bien évidemment, votre nourriture dépend de votre forme actuelle (mouches et araignées par exemple pour les oiseaux) et les prédateurs d'hier ne le sont plus aujourd'hui. Le cycle jour-nuit a aussi son importance car la nuit vous voyez moins bien ce qui vous entoure. Agissez avec prudence au stade suprême d'humanoïde. Musique agréable ou bruitages variés (au choix) accompagnent le déroulement du jeu. Un fabuleux logiciel, beaucoup plus prenant qu'il n'y paraît au premier abord. (Disquette Ocean pour Atari ST.)

Jacques Harbonn

Type \_\_\_\_\_ simulation d'écosystème  
Intérêt \_\_\_\_\_ 1/5  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
Animation \_\_\_\_\_ ★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ B



Fermé, votre tank du futur...



... est sur la défensive.



Ouvert, il est plus agressif !

et présente la particularité d'offrir le choix entre cinq programmes différents. Les deux premiers modèles distribués sont consacrés l'un à des programmes de sport et l'autre à l'Arcade/action. Melbourne House, qui vient d'être rachetée par Mastertronic, doit réaliser l'adaptation de ces jeux sur Amiga, bien sûr, mais également sur Atari ST et occasionnellement sur huit bits. Après la première de ces conversions : Xenon (testé dans le Tilt Parade du numéro 52), voici maintenant l'arrivée de Road Wars suivi de Rockford, un « Boulder Dash ». On ne peut que souhaiter le succès de cette formule originale qui devrait amener d'excellents jeux d'arcade sur nos micros. Il est à noter qu'Arcadia n'est pas la seule société à avoir acheté à Commodore la licence permettant d'utiliser l'Amiga en salle d'arcade. En effet Bally/Midway, la célèbre firme américaine, à qui l'on doit Rampage, a fait de même.

Après cet historique, venons-en à Road Wars qui est un programme impressionnant. Dès la fin du chargement la démo se met en route et tout de suite c'est la claque. Sous le coup de la surprise on en reste bouche bée. Tout

d'abord l'animation en 3D, rapide et fluide, est un modèle du genre. Les graphismes, très fins, sont rehaussés par une parfaite utilisation des couleurs. La bande sonore, qui n'est pas de reste, se compose d'un bon thème musical et de bruitages percutants. Quelle classe ! On se croirait tellement dans une salle d'arcade qu'on a presque le réflexe de mettre une pièce avant de commencer la partie. Mais ne vous emballons pas, il est tout à fait déconseillé de glisser de la monnaie dans le crive sous peine de problèmes graves. L'action se situe sur une route sans fin, bordée de chaque côté par des barrières, ce qui déroule très rapidement. Deux véhicules circulent, côte à côte, sur cette voie et doivent détruire obstacles et agresseurs. Le second est contrôlé par un autre joueur, ou à défaut par l'ordinateur. Ces tanks du futur, de forme sphérique, présentent deux positions : l'une, fermée, permet de traverser les obstacles sans dommages, tandis que l'autre, ouverte, fait apparaître des canons avec lesquels vous vous débarrassez des gêneurs. Vous rencontrez des boules, des vaisseaux ennemis, des barrières d'énergie, ainsi que des satellites qui surgissent régulièrement hors de la route et qui peuvent vous abattre d'un seul rayon laser. Détruisez les plaques bleues, au bord de la route, avant de pénétrer dans un toboggan qui mène au tableau suivant. L'action, rapide et violente, gagne encore en intensité si vous jouez à deux. On peut alors, tout en évitant les obstacles, tenter de projeter l'autre hors de la route par un trou dans la barrière, ce qui l'accompagne d'une explosion très réussie. Vous pouvez également vous allier afin d'aller beaucoup plus loin dans le jeu. Cette formule est très efficace mais certains ne persévéreront pas à contrôler leur agressivité, et il faut bien reconnaître que cela pimente le jeu.

Road Wars est un superbe jeu d'arcade qui offre de l'action à l'état pur, servie par une réalisation sans faille. Un programme indispensable aux vrais amateurs de « shoot them up ». (Disquette Melbourne House pour Amiga. Annoncé pour Atari ST.)

Alain Hughues-Lacour.

Type \_\_\_\_\_ shoot them up  
Intérêt \_\_\_\_\_ 1/5  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
Prix \_\_\_\_\_ C

# AMIGA 500. POUR FAIRE FORT

# LE PHÉNOMÈNE!



Un phénomène qui s'impose par sa puissance et son efficacité. Un super assistant pour faire face aux concours et aux examens... un trampoline fabuleux pour exercer votre sagacité et votre créativité, pour vous initier aux applications majeures de l'informatique (traitement de texte, tableur, base de données en français...).

### Une unité centrale puissante

- Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512 Ko standard extensible
- 1 Mo interne, 8 Mo externe • Mémoire ROM: 256 Ko • Unité de disquette 3 1/2"-880 Ko

### 3 circuits spécifiques pour travailler Gestion, Maths, Graphisme, et pour se détendre en musique

- **Daphné** : graphique/animation - coprocesseur graphique ; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
- **Agnés** : gestion vidéo - 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512) - 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles - mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran
- **Portia** : entrées/sorties - synthétiseur incorporé ; contrôle de ports séries/clavier/son - 4 voies sonores/sortie stéréo ; 9 octaves

**AMIGA 500** bénéficiaire de la technologie **COMMODORE**, une technologie "pro", pour faire fort... même pendant la pose-loisirs avec nos logiciels de jeux. Génial ! Son prix : 4725 F TTC (sans moniteur).

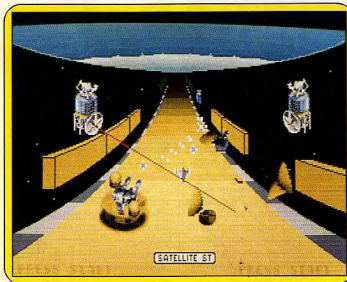


**Commodore**

UNE TECHNOLOGIE POUR  
LES PROFESSIONNELS.

TÉL. 46 44 55 55

SICOB : STAND BC 30 54



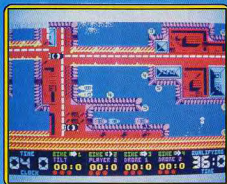
Des satellites vous détruiront à coups de rayon laser.

Mastertronic, l'une des plus importantes compagnies de soft anglaises, a fondé l'année dernière le label Arcadia dans le but de s'attaquer au marché des jeux de salles d'arcade. Le projet s'articule

autour d'un nouveau système de jeux vidéo basé sur l'unité centrale d'un Amiga montée à deux mégas. La machine d'arcade, ainsi créée, a été commercialisée récemment en Grande-Bretagne

# TUBES

## Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



### JETBIKE SIMULATOR

#### Scoters de mer

Vous participez à différentes courses en scooter de mer. Celles-ci se déroulent sur les lacs, à côté ou les docks. Avant de concourir, vous devez vous qualifier, ce qui n'est déjà pas si évident, même dans l'option standard. Vous jouez seul contre les deux machines tenues par l'ordinateur ou à deux. L'action se déroule en même temps. Chaque parcours a lieu sur un seul écran. Ce n'est qu'en gagnant la course que vous accéderez au parcours suivant. Les scoters sont représentés comme des flèches pleines avec un motif central permettant de les distinguer. Leur animation est très bien rendue, avec dérapage, effet d'inertie et les bulles qui s'échappent. On regrette cependant leur taille trop réduite et le fait qu'on ne sait plus tout lorsqu'on passe sous un pont.

Les parcours à effectuer ne sont pas très longs et il faut un certain temps avant de comprendre

dire où l'on doit aller. Les décors sont corrects. Sur le plan sonore, ce logiciel dispose d'une excellente musique de présentation jouant sur plusieurs voix et d'une synthèse vocale parlant distinctement. Les brulages en cours de jeu sont plus limités. Jetbike est une simulation originale à la réalisation de qualité. (KT Code Masters pour Spectrum)

Type : simulation de scooter marin  
Intérêt : 13  
Graphisme : \*\*\*  
Animation : \*\*\*  
Brutage : \*\*\*  
Prix : A



### Version Amstrad CPC

Ce programme est à mon goût plus séduisant que Turbo GT ou Super Sprint (courses de voitures bâties sur le même principe de vue aérienne). Les effets de « dérapage » sur l'eau sont ici bien rendus et le graphisme et la topologie des pistes assez vertes. dommage que les sprites soient si petits et que l'ensemble ne soit pas plus coloré. (KT Codemasters pour Amstrad CPC)

Type : action/sport  
Intérêt : 12  
Graphisme : \*\*\*  
Animation : \*\*\*  
Brutage : \*\*\*  
Prix : B



### TETRIS

#### Réflexion

Voici enfin un rayon de soleil dans l'univers ludique. Tetris est un programme qui va à contre courant de la production actuelle qui nous offre des jeux de plus en plus sophistiqués, des graphismes sans cesse améliorés, mais qui manquent le plus souvent d'originalité. C'est un jeu passionnant et incassable qui ne paye pas de mine - un seul tableau et des graphismes sans intérêt. Seulement voilà, les idées les plus simples sont souvent les meilleures et ce programme en est une parfaite illustration.

Des pièces géométriques de formes différentes tombent une à une dans un récipient rectangulaire. Pendant leur chute, vous les dirigez à droite ou à gauche et vous pouvez également les faire tourner sur elles-mêmes. Votre objectif consiste à les guider afin que, en s'emboîtant les unes dans les autres, elles forment une ligne horizontale. La barre pleine ainsi réalisée vous est créditée et disparaît alors. Si vous ne parvenez pas à élargir vos lignes, les pièces se posent les unes sur les autres et la partie s'arrête lorsque la pile atteint le haut du rectangle. Le but est de réaliser le plus grand nombre de lignes. Il est surprenant de constater qu'à partir

d'une idée aussi banale on puisse réaliser un jeu vraiment passionnant. L'histoire de ce logiciel est également un sujet d'étonnement puisqu'il nous vient de l'Est. À l'origine Tetris a été programmé en URSS sur un IBM (Disquette Mirrosoft pour Atari ST).

A. H.-L.  
Type : réflexion  
Intérêt : 17  
Graphisme : \*\*\*  
Animation : \*\*\*  
Brutage : \*\*\*  
Prix : C

### Version Amiga

La version pour Amiga est similaire à la précédente, la seule différence notable est la qualité supérieure de la bande sonore. Si vous regardez l'écran, vous ne serez pas



impressionné mais jouez une fois à Tetris et vous serez convaincu. Si vous aimez les programmes de réflexion, bien sûr ! Un jeu envoûtant. (Disquette Mirrosoft pour Amiga)

A. H.-L.  
Type : réflexion  
Intérêt : 17  
Graphisme : \*\*\*  
Animation : \*\*\*  
Brutage : \*\*\*  
Prix : C

### SPACE RACER

#### Testez vos reflexes

Fans d'action, Loricels pense à vous ! Très bon test pour les réflexes, ce jeu met les nerfs à rude épreuve. La vitesse est tout bonnement démentielle et l'on n'a

vraiment pas le temps de réfléchir à ce que l'on fait dans cette épreuve de motos spatiales où tous les coups sont permis. Faire



ceux qui ont collaboré à ce programme ! (Disquette Loricels pour Atari ST) M.B.

Type : action  
Intérêt : 16  
Graphisme : \*\*\*  
Animation : \*\*\*  
Brutage : \*\*\*  
Prix : n.c.

### ENDURO RACER

#### Course de moto-cross

Activision n'a pas choisi la facilité en se lançant dans l'adaptation de cette superbe course de motos qui a remporté un grand succès dans les salles d'arcade. Cinq courses successives vous sont proposées et vous ne disposez que de soixante secondes pour terminer chacune d'entre elles.



vaiser ses adversaires dans le décor est la seule solution tant il est difficile de doubler en virage.

Mieux vaut rester en tête. Conserver cette position n'est pas de tout repos car l'on est obligé de pousser l'arrêt au maximum et le maintenir à une telle cadence n'est décidément pas facile. Ne penser à rien, se concentrer sur la configuration du tracé au

sol et le suivre au mieux sans trop s'élever dans les airs ni s'approcher du sol, car dans ces deux cas l'on perd une bonne

partie de sa vitesse, ce qui permet aux adversaires d'effectuer une remontée fantastique et inattendue. Nous ne nous étendrons pas sur la qualité de la réalisation; elle est irréprochable. Nous ne pouvons que dire bravo à

Vous devez sauter par dessus différents obstacles qui sont disposés sur la route ou les éviter en roulant sur le bas-côté mais cela vous ralentit. Les autres concurrents ne vous gênent pas vraiment, en revanche un collision avec une jeep vous fera perdre un temps précieux.

Cette version présente d'honnêtes graphismes mais souffre d'une animation peu réaliste : l'impression de vitesse n'est guère convaincante !



# TUBES

et les autres concurrents semblent disparaître lorsque vous arrivez à leur hauteur. Les sauts d'obstacles sont assez exagérés et certains motos donnent vraiment l'impression de s'envoler. On ne retrouve pas les qualités qui ont fait le succès du jeu original mais on peut néanmoins prendre plaisir à cette course. (Disquette Activision pour Atari ST.) A.H.L.

**Type** sport  
**Intérêt** 13  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★



## BOBO

Le bagnard

Bobo est un bagnard échappé des pages de Spirou pour sautiller l'écran de l'AT ST où on le retrouve en prison : les six épisodes d'action des deux disquettes du programme se déroulent tous au pénitencier. Pleines d'imagination et bien réalisées, rapides et difficiles, les aventures de Bobo inaugurent la collection « Spirou » d'Infogrammes. Chaque épisode repose sur une idée d'action : Bobo doit tout d'abord servir la soupe aux autres forçats, prompts à frapper les tables de leurs gamelles vides. Ensuite vient la corvée des patates où il doit épécher plus vite que n'arrivent les légumes ou risquer de se faire ensevelir. Le troisième épisode, le plus spectaculaire, affecte Bobo au bagne d'après-couloir. Gardiens, détenu et une flopée de chiens passent leur temps à aller d'une porte à l'autre en laissant sur le carrelage les esthétiques empreintes de leur patte crottées, de leurs podolites boueux : un cauchemar ! Des trampolines font rebondir l'intéressé et les prisonniers, qui cherchent à sauter plus haut que les tristes murs de la prison. A moins qu'ils ne choisissent, pour s'évader, la voie dangereuse du réseau électrique. Enfin, épuisé, vaincu, Bobo partage sa cellule avec cinq autres bagnards qui, par moment, ronflent. Bobo les berce et court se recoucher. Les graphismes et l'animation servent parfaitement les idées d'action : très lisibles, rapides, les mouvements sont continus, sans saccades. Une bonne musique varie selon les morceaux. Bobo constitue une inépuisable réserve parçue d'une réalisation

impeccable s'allie à des idées originales. (Disquettes Infogrammes pour Atari ST, J.D.S.)

**Type** action  
**Intérêt** 16  
**Animation** ★★★★★  
**Graphisme** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★

## GOLDEN PATH

Le sentier doré

Avez-vous entendu parler de l'époque mythique où régnait le grand Empereur Y'sin Hsi ? Sûrement non, car en effet, en notre xix<sup>e</sup> siècle peu de gens se rappellent de cette période magique où le dernier Dragon et les démons rôdaient encore sur la terre. Mais heureusement comme dans notre monde, rien ne se perd vraiment, il reste une chance de retrouver cette lointaine période : un livre sacré gardé dans une région montagneuse du Tibet par des moines initiés. Votre



quête de savoir et de sagesse, sous l'apparence d'un moine, consiste à trouver les moyens qui vous permettront de retrouver ce témoignage de l'époque dorée. De nombreux obstacles se dressent devant vous : des zombies ayant l'apparence de jeunes filles, des mamans dragons en colère, des petits lutins agressifs. Par ailleurs certaines parties du jeu constituent de véritables puzzles qu'il faut nécessairement résoudre pour passer aux étapes ultérieures (trouver l'enfant handicapé d'un paysan, trouver le bébé de la maman dragon). Ce logiciel est graphiquement sublime, les paysages sont d'une poésie qui incite plus à la contemplation qu'au jeu (laissant loin derrière la version ST). Les animations sont excellentes, les évolutions de votre monde et des autres protagonistes sont satis-



sants. Les bruitages et l'environnement musical utilisent les capacités techniques de l'Amiga. (Disquette Firebird pour Amiga) E.C.

**Type** aventure  
**Intérêt** 15  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★

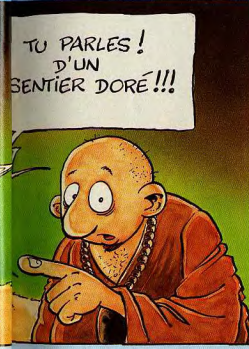
## THE KRYPTON FACTOR

Neutrons agiles

Six épreuves pour tester l'agilité de vos petites cellules grises... Logiciel original et « sérieux », *The Krypton Factor* propose tout d'abord un très simple exercice de mémoire. Chaque joueur voit défiler une suite de chiffres qu'il doit alors classer par ordre croissant. La deuxième épreuve est déjà plus complexe. Un dessin s'inscrit à l'écran, commenté par un texte relativement long et qui défile en scrolling. L'opération est ensuite répétée, mais avec quelques modifications, soit dans le texte soit dans le dessin. A vous de réussir ce double « jeu des différences » ! Puzzle, test de couleur et même quelques scènes de réflexion/action.



la partie se poursuit alors en une longue série d'exercices couronnés par un classement général. Aucun bruitage (concentration oblige...), une présentation graphique toujours très claire, ce logiciel serait un compagnon de jeu idéal si l'état traduit en français. Le joueur novice en la matière aura toutes les peines du monde à mémoriser les textes proposés ou à déchiffrer la



notice du soft. Pour conclure, un bon programme qui ne concerne réellement que les anglophones adeptes de réflexion pure. (K7 Domark pour Amstrad CPC) O.H.

**Type** réflexion et mémoire visuelle  
**Intérêt** 13  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** —  
**Bruitage** —  
**Prix** —

## EYE

Le jeu vous observe

La plupart des programmes de réflexion sur ordinateur tournent généralement autour de jeux institutionnels tels que les échecs, les dames, othello. Aussi toute tentative d'introduction de nouveaux thèmes attire



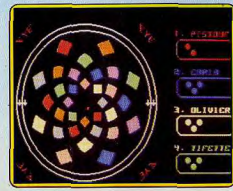
l'attention. Dans le cas de *Eye* le champ d'action est constitué d'un plateau circulaire en forme de spirale composé de trente-deux cases de couleurs. Huit teintes différentes. Chacune d'elles regroupant quatre des cases du plateau de jeu. De part et d'autre de l'écran, on peut voir des indicateurs de jeu qui montrent aux joueurs (un à quatre) le nombre de jetons dont ils disposent et les couleurs « contrôlées » dont ils peuvent s'emparer, puisque le but est de parvenir à placer tous ses jetons avant l'adversaire sur les couleurs « contrôlées ». Les règles varient selon qu'on y joue seul, contre la machine ou à plusieurs.

Les graphismes du programme sont assez pittoresques. *Eye* se déroule pour l'essentiel devant un kaléidoscope de couleurs. Les animations se limitent aux éventuelles rotations du cercle. Les bruitages sont pratiquement absents (excepté pour la page de présentation). Il est dommage que ce programme soit si difficile à aborder et surtout à comprendre. On en arrive à penser que pour des raisons commerciales ses auteurs l'ont rendu le plus scolastique possible. (Disquette Endurance Game pour Atari ST) E.C.

**Type** réflexion  
**Intérêt** 12  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★

## Version C64

Le jeu ne présente que des différences minimes avec la version ST. On peut cependant noter l'exceptionnelle qualité de la musique et de la présentation qui surpasse nettement celle du ST. Les règles restent



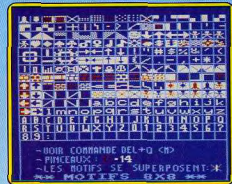
exactement les mêmes. Les graphismes sont légèrement moins fins. (Disquette Endurance Game pour C64) E.C.

**Type** réflexion  
**Intérêt** 12  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★

## GRAPHO

Animation sur CPC

Les logiciels d'animation sur machines huit bits sont rares et généralement rudimentaires. Simple d'emploi, *The Animator* sur Amstrad CPC (voir Tilt n° 35, page 59) donnait des résultats plutôt limités et n'était guère utilisable par les créateurs de jeux. C'est à cette catégorie d'utilisateurs que s'adresse *Grapho*, ce qui excuse en partie l'hermétisme de sa présentation et la difficulté de sa mise en œuvre. La création d'une animation s'exécute en deux temps.

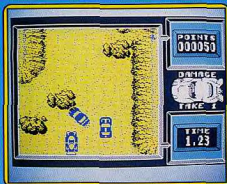


Il faut d'abord dessiner les motifs (dessins isolés constitués d'une séquence d'animation), ainsi que le décor à l'aide de l'éditeur de *Grapho*, puis programmer en Basic des séquences d'animation à l'aide des quarante-cinq instructions RSX complémentaires fournies avec le logiciel (une fois chargées en mémoire avec le Basic, les instructions RSX sont utilisables comme n'importe quelle autre instruction).

L'éditeur graphique ne brille ni par sa facilité d'emploi, ni par l'étendue de ses fonctions, ce qui rend assez fastidieuse la réalisation des dessins. Les instructions RSX sont en revanche assez complètes et permettent notamment de réaliser des incrustations en avant ou en arrière du décor, de procéder à de nombreux tests sur la présence, l'absence ou la rencontre de motifs, de récupérer les coordonnées d'un motif, de chaîner des séquences, etc. *Grapho* est donc un outil puissant mais d'un abord difficile, qui ne donnera satisfaction qu'aux programmeurs de jeux en Basic. (Disquette CTS, pour Amstrad CPC 6128. Notice en français.) J.P.D.

**Type** animation graphique  
**Intérêt** 13  
**Présentation** ★★★★★  
**Accessibilité** ★★★★★  
**Potentialités** ★★★★★  
**Prix** —

# TUBES



## SUPER STUNT MAN

### A fond la caisse

Vos talents de pilote vont être mis à rude épreuve dans l'ensemble des compétitions que vous aurez à mener. La première se déroule en voiture, dans le désert. Roulant

piéd au plancher ou plus prudemment, vous devez éviter rochers, feux et collisions avec les autres véhicules. Rien ne vous empêche d'ailleurs d'éliminer un concurrent tout gênant d'un tir bien ajusté. Comme les rochers forment une sorte de labyrinthe, vous pouvez être amené à sortir des impasses en marche arrière. Certains passages seront franchis avec un tremplin.

La deuxième course se déroule sur l'eau. À bord d'un puissant hors-bord, scénario identique au précédent. Troisième épreuve: vous devez vous frayer un chemin à vive allure parmi des arbres. Les chocs sont durs, durs. La quatrième est grandiose. À l'aide des turbo-réacteurs, vous allez tout simplement sauter... le Grand Canyon. Le cinquième challenge se déroule dans les rues de New York où vous combattez un gang très dangereux. Votre mitrailleuse risque de ne pas refroidir beaucoup.

Pour la sixième manche, vous retrouvez sur l'eau mais, cette fois, au milieu de rapides. Quant à l'ultime épreuve... Les graphismes sont corrects et variés, l'animation et le scrolling assez fluides. Les bruitages ne sont que moyens mais une musique à plusieurs voix pose le jeu. Un bon logiciel sans prétention. (K) Code Masters, pour Spectrum.)

Type	action	J.H.
Intérêt	13	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★	
Prix	A	



## LIVINGSTONE, I

### L'explorateur perdu

Version PC de Livingstone testé dans *Tilt* n° 52 sur *Amstrad CPC*. « À la recherche du célèbre explorateur du même nom, votre personnage se lance dans une jungle hostile. Parions graphisme et animation tout d'abord avec un personnage très petit à l'écran mais dont les mouvements sont aussi réalistes que comiques. Vous possédez dans votre sacoch quatre objets distincts. Trois armes, un boomerang, un couteau et une bombe qu'il faut utiliser selon l'adversaire rencontré. Le quatrième objet n'est autre qu'une perche pour le saut d'obstacle ! Survivre dans cet univers n'est pas une mince affaire. *Livingstone* renoue avec la classique tradition des premiers jeux d'aventure/action sur micro. Chaque tableau révèle une ou deux difficultés majeures et n'autorise de ce fait qu'une seule et unique stratégie. Certains se las-

sent bien vite de cette aventure traditionnelle, d'autres passeront de longues heures à vaincre le sort... Replacé dans son contexte réel (une ludothèque PC/action encore réduite), *Livingstone* est, à mon goût, un simple mais bon programme. (Disquette Infogrames pour PC et compatibles.)

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

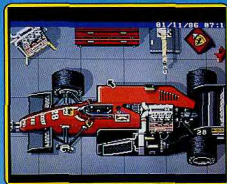
## FERRARI FORMULA ONE

### Course automobile

Enfin une course de Formule 1 sur *Amiga* et sur *Ferrari* ! Il faut tout d'abord procéder aux réglages et aux essais de votre pur gang : réglages du moteur, essais de résistance et d'endurance, pression des pneus et vérification de leur état de chauffe après quelques tours de piste ! Le système de jeu est simple, il suffit de cliquer sur les parties de la voiture que vous désirez vérifier. Des fenêtres affichent l'état des pièces mécaniques et leurs réglages.

Prêt pour la course, on est déçu par la représentation du circuit : pas d'effets de perspective, ni d'impression de vitesse. Une vue plate de l'horizon ne permet pas d'anticiper efficacement les virages. Les commandes sont beaucoup trop sensibles et le moindre mouvement envoie votre engin hors du circuit et là, ni tête à queue, ni explosion. La voiture revient tranquillement sur le circuit avec, comme seule pénalité, une remise au point mor !

Testé sur la préversion, nous espérons que la version définitive sera plus étoffée.



Les graphismes et les bruitages sont toujours aussi excellents sur *Amiga*. (Disquette EA pour *Amiga*) D.B.

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	n.c.



## LORDS OF CONQUEST

### Guerre et commerce

Conquérir la planète en s'attaquant à toutes les puissances rivales de la vôtre. Un grand nombre de paramètres contribuent au réalisme du logiciel. L'aspect économique de la guerre n'est pas laissé de côté

(côté de développement des armes). Le commerce entre nations et la signature d'éventuels traités peuvent s'avérer indispensables pour les futures conquêtes. Un bon logiciel réservé aux amateurs du genre. (Disquette Electronic Arts pour *C64*.) E.C.

Type	stratégie géopolitique
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

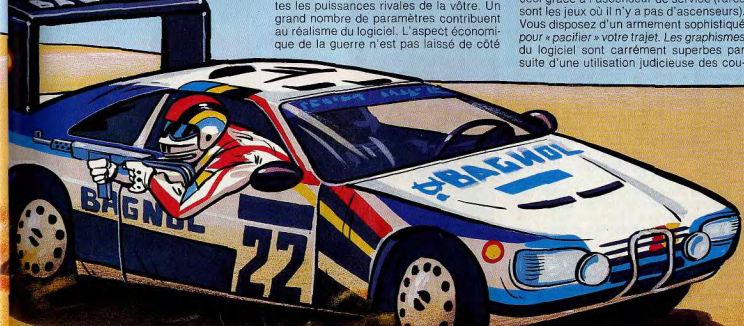
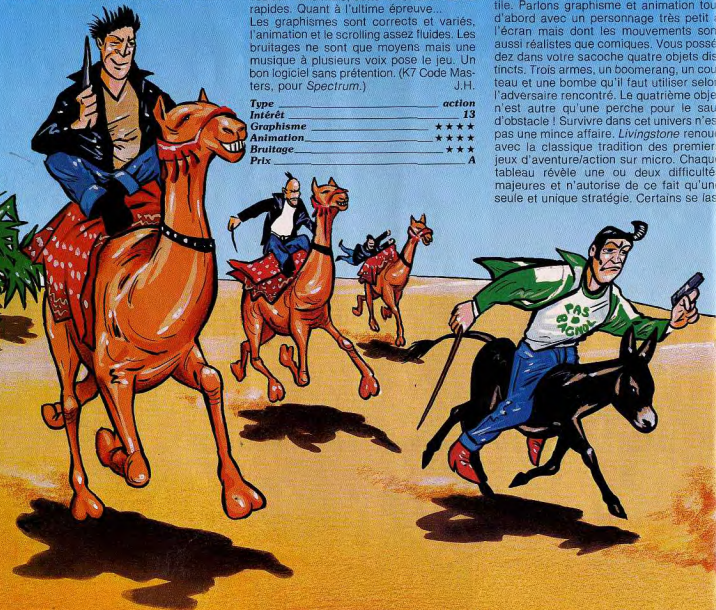
## NORTHSTAR

### Étoile du nord

Un jeu d'arcade de plus dans l'énorme ludothèque du *CPC* ne doit théoriquement susciter que peu d'intérêt dans nos esprits blasés. Ce logiciel parvient cependant à créer l'étonnement tant sa réalisation est soignée. La trame est simple, une fois de plus, vous vous procurez prisonnier d'une planète hostile parcourez constamment par des



créatures qui ne le sont pas moins (robots, sentinelles). Le champ d'action se situe tout d'abord à la surface de la planète puis de plus en plus profond dans ses entrailles, ceci grâce à l'ascenseur de service (rares sont les jeux où il n'y a pas d'ascenseurs). Vous disposez d'un armement sophistiqué pour pacifier votre trajet. Les graphismes du logiciel sont carrément superbes par suite d'une utilisation judicieuse des cou-



# TUBES

leurs. On peut, d'autre part, apprécier la variété des décors et la qualité des effets spéciaux (apparition du logo du jeu). Les animations des différents protagonistes (vous et les ennemis) sont réalistes, fluides et rapides. La qualité des animations est renforcée par la rapidité et la finesse du scrolling horizontal. Les bruitages sont corrects sans plus, alors que la musique mérite indéniablement un coup de chapeau. Un logiciel pas très original mais superbement réalisé. (K7 Gremim pour Amstrad CPC). E.C.

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

## TIME BANDIT

### Labyrinthes

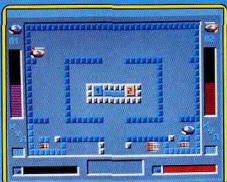
A la base de ce scénario, une multitude de labyrinthes (vue aérienne 3D) reliés entre eux par des portes verrouillées... Votre personnage géométrique toutes sortes de monstres, fantômes, araignées, guêles, et récolte les trésors et les clés nécessaires à la continuation de sa quête. Scénario désormais classique, cette époque est malgré tout très attachante. Le terrain d'action



est tout d'abord si vaste qu'il brise la monotonie relative de l'action. L'animation et les graphismes sont, quant à eux, de bonne qualité : décors précis et colorés, lutte souple et rapide, un régal pour les fans du joystick/action. Ajoutez à cela la possibilité de jouer à deux (deux fenêtres « action » distinctes apparaissent dans ce dernier cas sur l'écran), un bruitage simple mais correct et surtout une difficulté globale de jeu à défriser les pros.

Signaux, pour conclure, que Time Bandit ne souffre pas sur Amiga des défauts de son précurseur sur ST (animation du personnage principal notamment, cf. Tilt n° 57, page 33). (Disquette Microedp pour Amiga). O.H.

Type	action/labyrinthe
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C



### K.Y.A.

#### Y a qu'à

Votre Thomson constitue un excellent champ de bataille pour provoquer vos amis en duel. C'est, en effet, dans des décors variés où se cachent de multiples dangers (robots patrouilleurs, murs déchargeurs, rechargers ou destructibles) que vous affrontez votre adversaire humain (ou contrôlé par l'ordinateur). Les réflexes, la précision du tir ainsi qu'une certaine dose de stratégie sont nécessaires pour vaincre cinq fois successivement votre adversaire, ceci afin de passer au tableau suivant. De nombreuses options vous sont proposées, de l'entraînement à la sauvegarde des univers que vous aurez créés (avec un générateur de tableaux). Les graphismes du logiciel sont corrects (complet-lénu des productions antérieures sur la machine), ceci grâce à une utilisation agréable des couleurs. Les animations sont relativement lisses et multiples. Le bruitage est le point le plus faible de l'ensemble (machine oblige). Un logiciel simple et efficace. (Disquette Loriciels pour TO 9+, TO 8, MO 8). E.C.

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

## GARFIELD

### Un chat sans sa souris

Ancien héros de bande dessinée, le célèbre « matou » se lance dans l'aventure micro- ludique... Arléne, sa bien-aimée, est



retenue prisonnière à la fourrière. Il faut, pour la sauver, parcourir la ville en lout, sans à veiller à ne jamais manquer de nourriture ou de sommeil !

Principal atout de cette aventure : la bonne humeur dont témoignent ses graphismes et les brefs commentaires qui accompagnent l'action (en anglais malheureusement). Animé façon dessin animé, Garfield marche d'un pas souple, envoie des coups de pied, saute sur une chaise pour manger ou se reposer, etc. Le décor de la ville est assez simple. Diverses portes s'ouvrent sur des maisons, des magasins ou des terrains vagues qu'il faut explorer de fond en comble. La stratégie repose sur la collecte d'objets importants, leur utilisation régulièrement et repose vos pattes loin de vos ennemis. Pour le reste, l'utilisation des objets est classique et apporte au fur et à mesure des éléments nouveaux pour la recherche d'Arléne.

Entièrement mané par le joystick (combinaison manette/gauche pour le choix des actions), ce logiciel est tout aussi séduisant que difficile à vaincre ! (K7 The Edge, pour C-64). O.H.

Type	action/stratégie
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



## PAC MAN

### Miam miam !

Un Pac Man en 1983 ? Ça semble dépassé, surtout s'il ne s'inspire pas des derniers perfectionnements en la matière (voir Pac Mania, dans toutes les bonnes salles d'arcade). Et pourtant...

Ce programme se propose de vous distraire par l'intermédiaire du célèbre enzyme glouton que nous connaissons tous. Contrairement à beaucoup, il ne s'agit pas d'un plagiat, mais de l'adaptation du véritable Pac Man de Namco. On retrouve les mêmes décors, les mêmes bruitages, les mêmes personnages, et les trucs qui permettent de gagner sans trop de difficulté sont identiques à ceux décrits dans le premier numéro de Tilt ! Techniquement parlant, ce logiciel est fort proche de l'original, et seule la présence d'effets de scintillement dus à la superposition des Sprites s'avère regrettable.



Le reste est parfait. Graphismes sobres mais de qualité, animation rapide et assez douce, bruitages ridicules mais dont le charme reste intact après tant d'années : tous les ingrédients sont là. Bref, ce programme démontre avec maestria que Pac Man est un très grand, et même éternel, programme ! (K7 Bug Byte, pour MSX/J.M.B.).

Type	arcade
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

## DRILLER

### La saison des truffes

Comment sauver la planète Evath ? Des esprits mal intentionnés se sont appliqués à répartir des mines sur toute la surface de son satellite lunaire Mitral, leur but étant de



provoquer son explosion en cas de collision avec une météorite. Les nombreux gisements de pétrole souffrains qui s'y trouvent s'embrancheraient, provoquant des modifications cataclysmiques de l'orbite de la planète mère Evath. C'est donc aux commandes d'un vaisseau ultra-moderne que vous parcourez les différentes régions de Mitral afin de procéder aux forages qui seuls permettront d'éviter l'explosion finale. La version C 64 dispose de très beaux graphismes en 3D et en surfaces pleines (pas de graphisme vectoriel). Les animations sont excellentes compte tenu des possibilités de la machine (8 bits). L'environnement musical est exceptionnel en comparaison de la version PC. Un excellent logiciel. (Disquette Incoevente pour C-64). E.C.

Type	aventure/action spatiale
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

## PIGGY...

### ... et le grand méchant loup

Vous incarnez un petit cochon bien sympathique. Pour construire sa maison et se protéger du loup, il doit ramasser un à un les éléments qui la composent en parcourant différents labyrinthes. Mais de nombreuses créatures (fantômes, abeilles, loups, serpents et autres) vont gêner sa progression. Ils ne cherchent pas à vous poursuivre et se contentent d'effectuer régulièrement leur trajet. Pourtant vous devez calculer

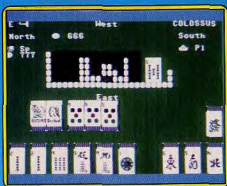


vos parcours avec attention pour éviter de vous faire toucher par l'un d'eux.

Les écrans sont de difficulté croissante et bien calculés. Si vous ne terminez pas un labyrinthe assez rapidement, vous avez affaire au loup qui, lui, vous poursuit sans relâche. Les graphismes sont simples mais agréables, et l'animation sans surprise. Une petite musique de présentation jouant « qui craint le grand méchant loup » vous met tout de suite dans l'ambiance. On aurait cependant aimé que la mélodie joue sans fausse note. Le jeu lui-même n'est accompagné que de « bips » peu évocateurs. Un jeu moyen qui peut convenir aux amateurs de labyrinthe. (K7 Bug-Byte, pour Spectrum). J.H.

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

# TUBES



## COLOSSUS MAH JONG

### La bataille des vents

Proche du Hami dans sa conception, ce jeu vous oppose à trois autres participants pris en charge par l'ordinateur. Chaque joueur représente l'un des vents (Est, Ouest, Nord, Sud) et saisi, à tour de rôle, sur la table centrale des cartes (redressées par paires) se constitue dans sa propre main une suite de figures semblables, suite de chiffres d'une même « couleur », etc.

La richesse du Mah Jong provient sans aucun doute de la grande variété de ses figures : cartes de saisons, de fleurs, dragons ou bambous, toutes reliées entre elles par de subtiles et complexes stratégies. La représentation des figures est malheureusement assez terne à l'écran. Manié au clavier, la partie n'expose pas toujours clairement les diverses manœuvres du jeu. Il reste alors la notice (en anglais), et surtout le mode « tutor » pour percer les mystères de ce jeu. Finalement réservé aux connaisseurs et passionnés, ce logiciel paraîtra aussi étrange (pas de bruitage, pas d'animation) aux novices. (K7 CDS Software pour C64)

O.H.  
réflexion

Type	—
Intérêt	12
Graphisme	★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	B

## OCEAN CONQUEROR

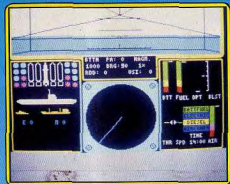
### Le grand plongeon

Vous prenez les commandes d'un sous-marin afin d'éliminer, en temps limité, quatre convois composés chacun d'un cargo et de deux destroyers. Votre tableau de bord vous informe en permanence du cap, des réserves de courant et de fuel, de la puissance des moteurs et de votre vitesse, de l'état des ballasts, des réserves d'air et de votre profondeur. Une carte, rappelant la position des convois, vous permet de préparer votre plan d'action et un sonar vous guide en plongée.

Vous disposez de deux moteurs. Le moteur à explosion ne peut s'utiliser qu'en surface (il se couple d'ailleurs automatiquement en plongée) et sert aussi à recharger les bombes d'air, indispensables pour vider ballasts et batteries. Le moteur électrique,

moins puissant, fonctionne dans toutes les conditions, mais vous avez intérêt à le déconnecter en surface pour économiser votre énergie.

Une fois parvenu près de la cible choisie, faites surface et remontez-tirez ! Avec un peu de chance, vous réussirez un coup au

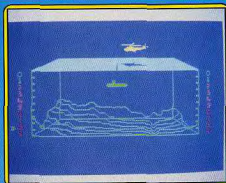


but. Ne vous endormez cependant pas sur vos lauriers car les destroyers disposent de mines sous-marines qui ont fait « envoyer votre bâtiment par le fond. La simulation est assez fidèle, les graphismes et l'animation bien rendus.

Seuls les bruitages sont un peu lassants (mais on peut les couper). Un bon jeu captivant. (K7 Hewson, pour Spectrum.) J.H.

simulation de sous-marin

Type	—
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	B



## CONVOY RAIDER

### Destroy!

Vous avez pour mission de patrouiller dans les mers et de détruire avions, bateaux et sous-marins ennemis. Votre navire et les appareils de l'ennemi sont représentés correctement sur une carte agrandie qui indique aussi la découpe des côtes. Bien entendu, il faut absolument éviter de heurter les récifs. Une carte à plus grande échelle vous signale la zone dans laquelle vous patrouillez. Le navire se contrôle simplement à l'aide d'une roue, et vous pouvez adopter des allures différentes. Dès qu'un appareil ennemi se trouve à proximité, l'indicateur d'alerte s'allume et vous devez sélectionner l'arme idéale. C'est l'hélicoptère qui vous débarrasse des sous-marins. Larguez vos mines et évitez les tirs anti-aériens des sous-marins. Pour les bateaux, vous maintenez, dans un pre-

mier temps, le missile sur la trajectoire adéquate, puis vous alignez le navire sur la mire pendant le temps d'action du missile. Ce n'est pas toujours évident car les commandes s'inversent par moment pour éviter de vous y habituer. Les avions, eux, sont détruits par des missiles guidés. Pour réparer les dégâts subis par votre vaisseau, vous devez vous mettre à côté du navire de réparation.

Ce logiciel sans prétention est assez varié tant par ses écrans que par l'action. Les bruitages sont réduits à de simples « bips », mais on se laisse prendre au jeu. (K7 Grem-lin, pour Spectrum.)

Type	—
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	—
Prix	B

## THRUST

### La Terre en danger

Dans un lointain futur, la Terre est arrivée au bout de ses réserves d'énergie. Aussi, une mission est-elle lancée en direction de six planètes sur lesquelles un empire disparu avait stocké des containers d'énergie gardés par des installations de défense encore en activité. Vous partez en expédition à bord d'un vaisseau équipé d'un canon, d'un écran de protection et d'un câble de remorquage. Votre véhicule, très sensible à la gravité, est d'un maniement extrêmement délicat : vous le faites avancer avec de légères poussées de vos réacteurs. Tout d'abord, il est recommandé de détruire les défenses de la planète car il est très difficile d'évoluer sous le tir ennemi. Ensuite, après avoir vidé les réserves de carburant qui se trouvent à la surface, vous devez amarrer le container d'énergie et quitter la planète.

Ce programme de Firebird est la reprise d'un budget sorti sur C64 voilà deux ans. Ce jeu avait à l'époque rencontré un très important succès en Angleterre. Le graphisme est le même que celui de la version originale, c'est à dire simple et découpé. Rien d'impressionnant dans la forme mais l'intérêt de jeu est au rendez-vous. On peut regretter l'absence d'une option permettant



de jouer au joystick ou avec la souris. Le contrôle, très précis, s'exerce au clavier, ce qui pose quelques problèmes dans un premier temps. Si les deux premières planètes ne mettent pas trop vos nerfs à rude épreuve, dans les suivantes il vous faut descendre dans d'étroits tunnels, ce qui vous donnera des sueurs froides. Un programme simple mais efficace qui demande une grande habileté et des nerfs d'acier. (Disquette Firebird pour Atari ST.) A.H.L.

Type	—
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

## XENON

### Vaincre ou mourir

Ce programme est l'adaptation d'un jeu d'arcade développé par Arcadia sur un Amiga poussé à deux mégas (voir Road



Wais « Till Parade » page 50). C'est un shoot hot en vogue, relativement classique, mais qui présente l'originalité de vous permettre de transformer votre véhicule en tank ou en vaisseau spatial. Il vous suffit d'appuyer sur la barre d'espace pour passer de l'un à l'autre en fonction des attaques dont vous êtes l'objet. Lorsque vous les détruisez, certaines tourelles ennemies laissent apparaître des pièces qui vous permettent de refaire le plein d'énergie ou d'améliorer votre armement. L'arme la plus spectaculaire vous fait lancer des missiles dans toutes les directions. À la fin de chaque secteur vous devez vaincre un redoutable gardien avant de passer au niveau suivant. Cet excellent programme, qui s'inscrit dans la lignée de *Slap Fight*, vaut surtout par sa réalisation. Graphismes et animation sont dignes d'une salle d'arcade et s'accompagnent d'une superbe bande sonore. Un jeu très prenant qui réjouira les amateurs du genre. (Disquette Melbourne House pour Amiga.) A.H.L.

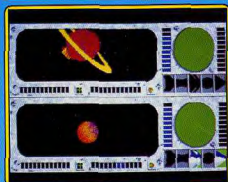
Type	—
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

## GALACTIC INVASION

### La guerre fait rage

Le nouveau programme de Microcomputers est proche de l'esprit du précédent *Fire Power*. Il s'agit d'un duel à mort entre deux races qui habitent des systèmes solaires différents séparés par un champ de météorites. L'écran se divise en deux parties : en haut, vous voyez votre vaisseau de contrôle et en bas, celui de votre ennemi. Vous affrontez un autre joueur, ou l'ordinateur qui vous donne du fil à retordre. Le but du jeu consiste à découvrir les cinq pièces qui composent un missile super puissant. Le premier qui complète celui-ci pourra alors détruire le système solaire adverse. Chaque joueur part à la recherche des pièces qui se trouvent dans des satellites en orbite autour d'une planète ainsi que dans le champ de météorites. Ce n'est pas une quête de tout repos car les dangers sont nombreux. Vous risquez de perdre un vaisseau en passant trop près d'un soleil, sans compter que votre adversaire peut surgir

# TUBES



**Type** action/stratégie  
**Intérêt** 12  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** B

## OGRE

### Ne pas se faire dévorer

Signation d'abord qu'Origins (*Ultima*) a, comme à son habitude, soigné la présentation du packaging (deux manuels complets en anglais et un mémento). Quant au jeu, le thème peut dérouter quelques habitués des Wargames. Finies les confrontations avec des armées plus ou moins conventionnelles. Cette fois, votre ennemi est unique : il vous faut faire face à l'Ogre, super-tank cybétique. Un blindage à l'abri des charges nucléaires, la puissance de feu d'une division entière ! Son bul, détruite votre DG,

derrière vous pour tenter de vous abattre. Ça jeu, assez riche, présente de bons graphismes et une animation de qualité. Lors des premières parties, il est difficile de luter contre l'ordinateur qui est aussi rapide qu'efficace. Un bon programme qui offre un véritable challenge. (Disquette Microvision pour Amiga.) A.H.-L.

**Type** action/stratégie  
**Intérêt** 15  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ C

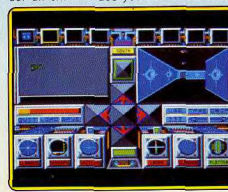
## SLAYGON

### T'as de bons yeux ?

A ma droite un couloir, à ma gauche un couloir, devant et derrière, toujours des couloirs. Eh oui, encore un jeu de labyrinthe dans un univers statique et aride où il ne se passe rien, ou si peu.

À bord du Slaygon, vous infiltrerez les laboratoires Cybodynamics à la recherche des cinq codes qui permettent de désactiver l'ordinateur central. Votre tableau de bord, hyper-sophistiqué, est le seul élément réellement dynamique du jeu. Pour le reste, Slaygon se résume à une exploration du labyrinthe où il faut éviter les boucliers d'énergie. En chemin vous récoltez des clés, des pistolets-laser ou des « terminal interface » pour dégonner les « aliens » ou franchir les portes qui bloquent votre passage. Les graphismes sont jolis mais répétitifs à mourir.

La difficulté du jeu séduira les intangibles chercheurs d'énigmes dans des meules de foin. Les autres auront l'impression de passer un examen des yeux en suivant leur



protégé par vos dérisoires unités de tanks et d'infanterie. Le jeu se joue à deux, ou en solitaire, contre l'ordinateur qui commande l'Ogre. Celui-ci existe en deux versions : *Mark III* et *Mark V*, la plus dévastatrice. Trois niveaux de jeu sont proposés (notons qu'un des manuels décrit les algorithmes de jeu de l'Ogre géré par l'ordinateur). Heureusement, le programme possède un éditeur de scénarios qui permet d'ajouter quelques pièces (surtout contre la version *Mark V*) et de modifier le terrain. Vos chances de succès reposent sur une bonne stratégie — ou bloquer l'Ogre, ballerie armée utiliser — tank lourd ou rapide, batterie ou lanceur de missiles ? Faut-il s'attaquer en priorité à l'armement ou à la propulsion de l'Ogre ?

Ne pas non plus négliger le terrain, attention de ne pas se faire coincer entre des cratères, des crevasses, etc... L'Ogre. Un wargame essentiellement tactique, au thème original, avec un adversaire qui aura tout fait d'exploiter la moindre faille défensive. Le jeu gagne à être pratiqué à la sou-



ris ou au joystick. (Disquette Origins, pour PC et Compatibles, Apple.) O.F.

**Type** wargame  
**Intérêt** 14  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ C

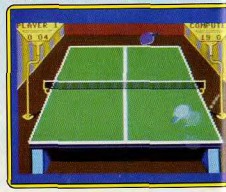
## SUPER STAR PING PONG

### La raquette folle

Le tennis de table n'est pas à sa première apparition sur micro, mais celle-ci est incontestablement une réussite. En effet un nombre impressionnant d'options permettent de modifier tous les paramètres du jeu. Vous pouvez entre autre visualiser la table de face ou de côté, modifier la vitesse ce balle, la vitesse de réaction, la longueur du match et même la couleur des raquettes.

Le réalisme des parties est tel qu'il est même possible de réaliser des smashes. Le graphisme est simple mais d'un redoutable efficacité (on voit les raquettes sans joueurs). Les animations et trajectoires de la balle sont conformes à celles des vraies parties de Ping Pong. Les bruitages des rebonds de balles sont parfaits et contribuent énormément au réalisme de l'ensemble. D'agréables petites séquences musicales viennent agrémente les conclusions de parties. Le programme se joue contre l'ordinateur ou à deux simultanément. Un bon logiciel. (K7 Mad pour C64) E.C.

**Type** simulation sportive  
**Intérêt** 14  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ A



## BALL RAIDER

### A y perdre la « ball »

Un casse-briques tout simple, sur Amiga, ou à peine plus de cent francs... Le mur qu'il faut détruire est régulier et sans grande surprise. Il existe toutes des briques à bonus (accélération, blocage de la balle, etc) ou des barres indestructibles pour corser la stratégie du jeu. Mais si les bruitages suffisent largement à forger l'ambiance, ce dire des graphismes ? Les pages d'écran représentent pour chaque tableau un décor différent et slatique, jol décor mais tellement fouillé qu'il est impossible de suivre la balle des yeux sans risquer la migraine ! Toute la difficulté consiste alors à ne pas perdre l'engin de vue, une manœuvre qui n'apporte rien à la stratégie « subtile » du casse-briques, bien au contraire... De quoi fausser une partie qui s'annonçait prometteuse, distrayante. Dormez ! (Disquette Romtek, pour Amiga.) O.H.

**Type** casse-briques  
**Intérêt** 12  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ B

## MANDROID

### Guerre totale

Un jeu complexe et une notice qui se réduit à une dizaine de lignes... Étrange et rébarbatif ! *Mandroid* vous plonge dans une guerre sans merci. D'un côté, de charmantes créatures qu'il faut interroger, de l'autre toute une armée d'ennemis qui vous poursuivent à coup de Magnum ! L'écran se décompose ici en plusieurs fenêtres. Celle



réservée à l'action est désespérément petite. Le décor qui y apparaît est heureusement varié et bien conçu. Côté stratégie, vous sélectionneriez diverses armes (collectées sur les cadavres de vos adversaires ou achetées à quelques passants) ouisez du mode « dialogue », essentiel pour se localiser et comprendre le but de l'aventure. Vous devez en fait retrouver et tuer un agent double. Mais quelle course-poursuite ! Vos ennemis apparaissent de tous côtés (au moins six par salle...) et l'on ne trouve que rarement le temps de tracer un plan ou de questionner un confrère. Confus dans les premières minutes de jeu, *Mandroid* profite finalement d'un scénario original et d'un terrain de manœuvre vaste et varié. C'est en fin de compte l'avis qui l'emporte sur la stratégie... Avec aux amateurs ! (K7 ORL pour C64) O.H.

**Type** action/stratégie  
**Intérêt** 13  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ B



co qui fait remonter votre niveau d'énergie. Alors que le premier immeuble s'éroule, la défense s'organise mais qu'importe, vous piétez les voitures de police et vous balayez les hélicoptères d'un revers de main. Le carnage continue et lorsque le dernier immeuble est réduit en poussière nos sympathiques monstres passent à la ville suivante afin de continuer leurs exploits. Cet énorme jeu de massacre bénéficie d'un graphisme et d'une animation de qualité. Des bruitages efficaces ajoutent encore au plaisir de la destruction. Un programme original et amusant mais assez répétitif. En revanche, si vous jouez à plusieurs vous vous amusez beaucoup, d'autant plus que les monstres pris par leur folie destructrice peuvent également se massacrer entre eux. Version Atari ST testée p.55, dans *Tilt* n°52. (Disquette Activision pour C64.) A.H.L.

**Type** arcade  
**Intérêt** 13  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ B

## Version Amstrad CPC

Cette adaptation, proche de la précédente, reste très fidèle au jeu d'arcade. Trois joueurs peuvent aussi se livrer ensemble à une orgie de destruction. Casseurs et teigneux vont semer la terreur dans les villes. (Disquette Activision pour Amstrad.) A.H.-L.

**Type** arcade  
**Intérêt** 13  
**Graphisme** ★★★★★  
**Animation** ★★★★★  
**Bruitage** ★★★★★  
**Prix** ★★★★★ B

## RAMPAGE

### Tout casser

Cette adaptation fidèle du célèbre jeu d'arcade permet de libérer votre agressivité. L'idée de base est très simple : il faut tout casser. Vous choisissez le monstre que vous désirez incarner et les deux autres sont contrôlés par d'autres joueurs ou, à défaut, par l'ordinateur. Dans une première ville vous grimpez le long d'un immeuble en assénant de formidables coups de poing. Des personnes apparaissent aux fenêtres, n'hésitez pas, prenez-les pour les dévorer,





# TUBES



## BASKETBALL STREET SPORTS

### A vos paniers !

Epyx explore les possibilités des simulations sportives, et met le talent de ses programmeurs au service de réalisations sans défauts, avec une pointe d'imagination et une finition parfaite.

Tous les terrains de basket se ressemblent, à moins de jouer dans la rue, sur des parkings, dans la cour d'une école. Deux équipes de trois, à choisir parmi une troupe de garçons et de filles aux fortes personnalités, s'opposent. Choisissez votre niveau de jeu et la partie démarre. Chaque joueur ou joueuse a son style, vous dirigez un des membres de l'équipe, mais vous changez en cours de partie.

La force du logiciel tient à une animation excellente, rapide, sans temps morts ni personnes abandonnées dans un coin loin de l'action. Les bruitages n'appellent pas d'observation: on pourrait presque suivre l'action au son des bords rebonds de la balle. La variété des situations de jeu est importante, entre ceux ou celles qui sautent en posant le ballon dans le panier ou qui, au contraire, visent de loin, qui savent courir ou ont un jeu plus défensif.

Un programme réussi, sans innovations majeures mais très agréable à pratiquer. (Disquette Epyx/US Gold pour C64.) D.S.

Type	sport/basket
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

## BASKET MASTER

### Jeu à deux

Le basket a déjà inspiré de nombreux programmes de qualité sur C64. Avec celui-ci imaginez visiblement cherché à réaliser une simulation assez complète. Il n'y a pas de jeu d'équipe puisqu'il s'agit d'un affrontement entre deux joueurs, à la manière du célèbre One On One, mais sur toute la surface du terrain. A l'exception de celui-ci, tous les aspects du jeu sont présents et on dispose d'une grande variété de mouvements. De plus, lorsqu'un panier est mar-

qué, l'action est rejeuée au ralenti et en gros plan, ce qui vous permet de corriger vos fautes. Le jeu est complet et réaliste mais il est regrettable que la réalisation ne soit pas du même niveau. Les graphismes sont assez passives et l'animation quelque peu ridicule. Malgré ce défaut, les amateurs



## DIZZY WIZARD

### La toupe infernale

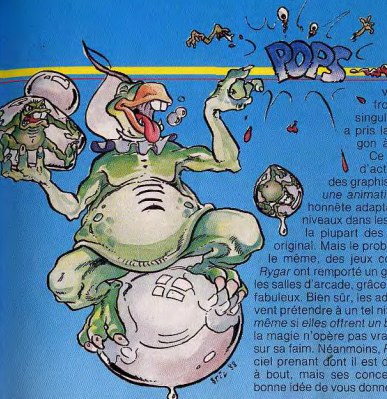
Après l'adaptation peu spectaculaire de Marble Madness, il faut avouer que les programmeurs sur ST, n'ont pas semblé être très pressés de reprendre ce type de jeu. Aussi, c'est avec surprise que nous avons découvert ce logiciel de un mégarun qui rappelle Spindizzy. C'est en effet une toupe (un cône renversé) en constante rotation que vous acheminiez dans un surprenant décor 3D. Ce dernier est constitué de plates-formes, de ponts et autres passages surmontant un insondable vide, qui rendra fatal le moindre déséquilibre de votre toupe. Votre but est simple: parcourir le plus vite possible un labyrinthe afin d'allumer un feu, qui est le seul moyen de parvenir au niveau supérieur. Sur votre trajet de nombreuses créatures se donnent pour mission d'interrompre votre progression: des sphères à consistance caillouteuse. Entre autres contraintes, il vous



### Version Spectrum

La version Spectrum reste très agréable. Les joueurs sont bien dessinés et leur animation est fluide et rapide. Une bonne musique de présentation sur plusieurs voix en version 128 Ko présents et termine chaque jeu. En revanche, il n'y a pas de musique d'accompagnement et les bruitages d'applaudissements ressemblent trop à des tirs de mitraille. (KT Imagine pour Spectrum.) J.H.

Type	basket-ball
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



faut obtenir au moins dix mille points par niveau et cela malgré une contrainte de temps et d'éventuelles pénalités. Graphiquement ce logiciel, comme nous l'avons déjà dit, est une réussite par le réalisme de son 3D. Les rotations et autres mouvements de votre toupe viendront confirmer le fait que l'animation est elle aussi d'exceptionnelle qualité. Cependant, tout n'est pas rose, car ce programme « bénéficie » de l'un des procédés de protection les plus stupides qu'il nous ait été donné de voir: il faut lire un code sur un coupon, malheureusement qualifié. Cependant, tout n'est pas rose, car ce programme « bénéficie » de l'un des procédés de protection les plus stupides qu'il nous ait été donné de voir: il faut lire un code sur un coupon, malheureusement qualifié. Cependant, tout n'est pas rose, car ce programme « bénéficie » de l'un des procédés de protection les plus stupides qu'il nous ait été donné de voir: il faut lire un code sur un coupon, malheureusement qualifié. Cependant, tout n'est pas rose, car ce programme « bénéficie » de l'un des procédés de protection les plus stupides qu'il nous ait été donné de voir: il faut lire un code sur un coupon, malheureusement qualifié.

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Animation	★★★★
Prix	C

## RASTAN

### Le roi guerrier

Ce programme est la conversion sur micro du superbe jeu d'arcade Rastan Saga. Vous tenez le rôle de Rastan, le roi guerrier, parti à la recherche de Karg le sorcier. Armé d'une épée et de votre courage vous devez traverser votre royaume envahi par des hordes de démons. Le périple est long et difficile, vous descendez dans des cavernes, franchissez des rivières et sautez de liane en liane tout en combattant des créatures de plus en plus agressives. Mais heureusement, tout au long de votre quête, vous pouvez procurer des boucliers, des potions qui relèvent votre niveau d'énergie, et surtout de nouvelles armes dont la plus puissante est une épée qui lance des boules de feu. Si vous parvenez au bout du



reprendre la partie à l'endroit où vous avez terminé la précédente. Cette option n'est donnée qu'à trois reprises mais elle doit vous permettre de progresser. (Disquette Imagine pour C64. Disponible sur Amstrad et Spectrum.) A.H.L.

Type	arcade
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

## BUBBLE BOBBLE

### Le petit brontosaurus

L'adaptation de ce hit des jeux de cafés sur C64 est correcte compte tenu des possibilités de la machine. Comme dans les précédentes versions vous avez entre vos mains la destinée d'un petit brontosaurus faiseur de bulles, ceci au travers d'un dédale de galeries peuplées de monstres agressifs. Pour les défaire, vous pouvez projeter des bulles qui les retiennent prisonniers, puis pour en finir - les faire éclater. Les graphismes limités par la résolution de la machine n'en sont pas moins colorés et agréables. Les animations sont rapides et variées (c'est l'un des principaux points forts du pro-



## MIND DANCE II

### Style « pendu »

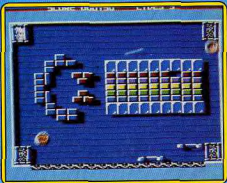
Un jeu de réflexion habile réservé aux anglophones... Quatre joueurs se mesurent dans une partie courte du célèbre « pendu ». Pochant au hasard dans six domaines distincts (art, sport, etc.), l'ordinateur propose un mot ou une courte phrase dont il cache chacune des lettres ou chiffres. Les participants frappent tout à tour une touche du clavier pour mettre à jour le puzzle. Très simple en théorie, ce programme m'a séduit par la souplesse de sa présentation et la richesse de ses bonus. On gagne quelques points à chaque lettre découverte, plus encore si l'on conclut l'épreuve. Certaines questions sont enfin explicites par



de courts messages d'aide. Un jeu de réflexion en définitive séduisant et bien conçu. (Disquette Prime Leisure pour PC et compatibles.) O.H.

Type	réflexion
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

# TUBES



## TRAZ

### Bing, bong

Enième casse-briques inspiré du célèbre *Arkanoïd*, *Traz* ou « Transformable Arcade Zone » apparaît dès le départ comme un programme de qualité. Comme son illustre prédécesseur et ses multiples challengers, il dispose d'une réalisation soignée. L'équilibre entre qualité des graphismes, rapidité du jeu et bruitages est parfaitement dosé. Malgré tout, cela ne pouvait suffire à rendre *Traz* réellement attractif. D'où la présence d'un éditeur de tableaux. De cette manière, il est possible de définir tous les éléments du jeu (position des briques et des raquettes, point de départ de la balle, etc.).

La sauvegarde d'un tableau ne pose pas de problème et l'on peut se construire une véritable bibliothèque afin de profiter pleinement de *Traz*. Il s'agit donc d'un bon programme qui, à défaut d'être original, s'avère fort distrayant. (K7, Disk Cascade, pour Commodore 64/128). M.B.

Type	casse-briques
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A/B

## 3D STARFIGHTER

### Justicier de l'espace

Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous allez une nouvelle fois purger la galaxie des ennemis qui l'ont envahie. Le tableau de bord de votre engin indique le strict minimum : état de l'appareil, niveau d'énergie de l'écran de protection et des



lasers, sans oublier la grande fenêtre qui permet une bonne vision 3D sur l'espace. Après avoir choisi votre destination, la bataille commence. Les ennemis sont nombreux et se déplacent de manière différente selon le vaisseau qui les utilise. Vos lasers ont tendance à chauffer. Aussi le tir continu est-il déconseillé.

Une fois que vous avez débarrassé ce secteur de l'espace de tous ces intrus, vous devez vous arrimer au vaisseau principal et le maintenir dans votre collimatrice de visée. Ce n'est qu'une fois armé que vous connaissez votre destination suivante. Le graphisme en 3D est assez bien rendu et les vaisseaux sont de dessins agréables. L'animation est fluide et de rapidité correcte. Une petite synthèse vocale présente le jeu mais elle est assez peu compréhensible. Quant aux bruitages en cours de jeu, ils ne sont guère probants. Un jeu très classique à la réalisation cependant correcte. (K7, Code Masters, pour Spectrum.) J.H.

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	A



### Version Amstrad CPC

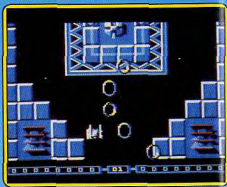
Peu de différence avec la version Spectrum si ce n'est une bande de son plus convaincante ici. *3D Starfighter* tire toute sa force de la profondeur et de l'effet 3D de ses décors ainsi que de la souplesse de son animation. Le scénario reste malheureusement trop classique pour susciter l'intérêt de tous. (K7, Codemasters pour Amstrad CPC.) O.H.

Type	action
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	B

## BEDLAM

### Space Invaders

*Bedlam* donne dans le classique... mais quel « puny scrolling verti » qui vous pousse toujours plus avant vers l'ennemi, le décor vuie une série de bases, canon laser, radars qu'il faut bien sûr détruire au plus vite. Trois vaisseaux pour venir à bout de cet enfer ! Premier atout de



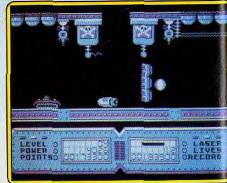
ce combat, une animation d'une souplesse incroyable. Mouvements rapides et précis de votre engin tourne, accélère ou freine, zig-zague entre les missiles et collecte les bonus. Aucune raison d'invoquer la chance, il est seulement question ici d'habileté ! Viennent ensuite le décor bien conçu de la mission et surtout de superbes bruitages. De la présentation du jeu au plus « chaud » moment du combat, on plane entre une magnifique musique d'accompagnement et des sonorités de tir et explosions riches, variées et profondes. « Un délice ! En bref, un titre de plus à ajouter sans tarder à la ludothèque des maniaques du Space Invaders. (K7 Go pour C64.)

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

## THE LAST MISSION

### Tirs rapides

Votre vaisseau possède deux modes de propulsion : il roule sur un tank futuriste ou bien lutte contre la pesanteur à l'aide de ses propres réacteurs... Le but de la partie, pour couvrir un labyrinthe complexe, détruire des ennemis mortels ou éviter queles rayons laser. Très certainement classique et réservé aux adeptes d'action pure, *The Last Mission* trahit la réputation du PC en matière d'animation ! L'engin évolue avec une précision sans défaut, tourne sur lui-même et tire plus vite que son ombre. Et puisque chaque « sale » révèle systématiquement trois ou quatre adversaires bien décidés à vous détruire, l'aventure se



résumé tient à une épaisante partie de réflexe et de sang-froid... Epaisante mais passionnante ! Les graphismes sont agréables, les bruitages aussi réalistes que possible. L'usage du joystick s'impose. (Disquette Inlogrammes pour PC et compatibles.) O.H.

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	C

## OUT RUN

### Conduite automobile

Cette adaptation de l'un des jeux d'arcade les plus joués était attendue avec une



grande impatience sur les différents micros. Le but du jeu est simple : vous pilotez une Ferrari Testarossa sur quinze routes de difficulté croissante et devez parer toutes les fois sur la ligne d'arrivée avant l'écoulement du temps fatigué. Quatre niveaux sont proposés au début du jeu, ils correspondent à l'intensité du trafic.

Le premier parcours est facile. La route est large à soulat (plusieurs voies) et les véhicules rares. Votre voiture est vue de derrière, la route et les décors étant représentés en 3D. Les graphismes sont excellents et l'animation de grande qualité. Les arbres et les rochers qui bordent la route définissent sans à-coup et le paysage lointain se déplace dans les virages. Ceux-ci ne sont pas difficiles à négocier dans cette première course et vous pouvez presque constamment rester à vitesse maximum. Signalement à ce propos que cette version Spectrum ne dispose que de deux vitesses, ce qui est quand même un peu juste pour une Ferrari qui en est dotée de cinq en réalité. Dès le second parcours, vous prenez conscience de l'importance de votre manière de

conduire. Il faut absolument ralentir et changer de vitesse pour aborder les virages un peu serrés (signalés d'ailleurs à l'avance par un panneau). Dans le cas contraire le dérapage vous projeterait sur le bas-côté avec le risque de collision que cela entraîne. Le trafic est déjà beaucoup plus important et la route plus étroite et vous devez souvent manœuvrer finement pour passer. Heureusement, vous ne risquez pas de vous faire percuter par une voiture survolant derrière vous. Sur le plan sonore, une agréable musique sur plusieurs voix (dans la version 128Kc) accompagne l'action, mais les bruitages eux-mêmes sont limités aux crissements mal rendus des pneus dans les dérapages, sans bruit du moteur. Dommage. Un excellent logiciel pour les amateurs de conduite. (K7, Sega, pour Spectrum.) J.H.

Type	conduite automobile
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

## ROIDRS DREAMS

### Cauchemar de robot

Votre seul but est de quitter ce sordide labyrinthe. Armé d'un laser et plus rapide que l'éclair dans ses déplacements, ce droit abusif de tir à répétition ! Les ennemis apparaissent en effet par vagues successives. Plus dangereux que leur simple contact, les obs qu'ils tirent viennent rapidement à bout de six vies disponibles... La solution ? Trier en tout sens et user fréquemment de l'option « carte » qui vous permet de localiser



sur les issues de chaque niveau de jeu. Outre le combat, la stratégie oblige le joueur à user de quelques objets, notamment des « passes » qui ouvrent les portes du labyrinthe.

*Droids Dreams* est un logiciel très difficile à vaincre. Son animation, trop rapide peut-être, laisse parfois plus de place à la chance qu'à l'habileté. Côté bruitage, on appréciera la synthèse vocale des encouragements donnés par l'ordinateur. Le graphisme est quant à lui très fouillé et de même coup assez précis. Pour conclure, une mission assez intéressante, passionnante pour ceux qui l'on soit à la hauteur ! (K7 Bug Byte pour C64.) O.H.

Type	action/labyrinthe
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

## SUPER SKI

### Slalom, descente et saut

Microds nous livre en dernière minute une simulation de ski très performante pour TO 9+. L'atmosphère de sports d'hiver nous enveloppe immédiatement, une



impression outée servie par une absence totale de bruitage et musique, et c'est avec une grande joie qu'on chausse ses skis pour affronter une des quatre épreuves proposées : slalom, slalom géant, descente ou saut. En mode entraînement ou compétition, vous démarrez et pouvez à tout instant surveiller votre temps sur un chronomètre en bas de l'écran... Mais attention aux sapins et aux spectateurs, le moindre obstacle est synonyme de chute spectaculaire ! Les graphismes sont plaisants et le décor en 3D tout à fait convaincant. La vitesse peut surprendre les débutants, pas de chausse-neige ici, seulement des dérapages ou du schuss. Un tableau des résultats s'affiche à chaque arrivée ; temps réalisés, portes manquées, pénalités et score. Version CPC testée dans *Tilt* n° 50, p. 61. (Disquette Microdroids pour TO 9+.) A.P.

Type	simulation de ski
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	—
Prix	B

# PIRATES!

## A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure

EXIGEZ LA VERSION FRANÇAISE

Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde

Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIIème siècle, dans lequel vous êtes le rôle principal, le roi du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.

Attaquez des galions chargés de trésors et pillés, des ports où sont amassés des

richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mines.

Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionnante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.

Votre succès dépendra de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment

finirez-vous vos jours? Noble, prosaïque ou commun malfrère?

Pirates s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciels.

**MICRO PROSE**

DISPONIBLE SUR  
CARTON ROMAN  
CARTON ROMAN  
PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉS

MICROPROSE FRANCE 6/8 RUE DE MILAN 75009 PARIS TEL: 01-47-34-46-44

## TUBES



### KUNG-FU MASTER

Arts martiaux

Jeu d'arcade ou simulation de karaté? Kung-Fu Master possède deux atouts essentiels: d'une part un nombre d'attaques variées et réalistes, d'autre part un scénario ludique qui vous propose une grande richesse d'ennemis et d'obstacles. Le personnage parcourt par scrolling une série de couloirs. Surpassant tantôt à droite, tantôt à gauche, l'adversaire succombe, dans les premiers niveaux de jeu, à un simple coup de pied. Il faut plus tard surveiller votre niveau d'énergie, casser des potiches qui tombent du ciel, sauter par-dessus des rats, etc. Un scénario classique mais suffisamment riche pour éviter toute monotonie! Le décor de l'aventure est précis et coloré. L'animation est très rapide et ne permet pas toujours de visualiser avec précision la portée des coups de pied ou de poing. Mais qu'importe! Il s'agit plus en définitive d'une partie d'action/réflexe que d'un simulateur de combat. Un logiciel très attachant pour peu que l'on apprécie la bagarre! (K7 Mastertronic pour Amstrad CPC) O.H.

Type	action/karaté
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	B

### PORTAL

Histoire interactive

Ce logiciel original se rattache au roman interactif. Vous entreprenez un passionnant



voyage dans la mémoire d'un ordinateur biologique et du même coup dans l'histoire d'une civilisation. Partil il y a juste trois siècles en mission, vous venez de revenir et plus rien n'est comme avant. La cité est désespérément déserte sans que vous sachiez pourquoi. C'est justement ce que vous devez découvrir, pas à pas, en parcourant les archives. Vous avez pour guide Homère, un ordinateur biologique qui vous livre ses états d'âme et aussi un certain nombre de renseignements utiles pour vous guider. Il faut dire qu'au début, on ne comprend pas très bien ce qu'il faut faire mais c'est aussi l'un des attraits de ce jeu que de le découvrir pas à pas. Les douze fichiers (histoire, médecine, sciences, démographie, etc.) ne révéleront leurs arcanes qu'après un air labouré de défrichage. Le jeu se joue facilement à



la manette de jeu grâce à un choix d'icônes bien dessinées. Les bruitages sont en revanche extrêmement réduits mais c'est quasiment la règle sur cette machine. Ce logiciel très particulier pourra séduire ou ennuyer mais exige une bonne connaissance de l'anglais. (Disquette Activision pour Apple II) J.H.

Type	roman interactif
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitage	-
Prix	D

### WARZONE

Après l'holocauste

L'action se situe en l'an 2090, peu de temps après un holocauste nucléaire. Votre mission consiste à préserver l'avenir de la race humaine en combattant un guerrier qui a déjà rassemblé une armée afin de s'emparer du pouvoir. Aux commandes d'un véhicule blindé, vous traversez des territoires dévastés en affrontant les troupes ennemies. Vous êtes attaqué par des tanks et des hélicoptères que vous devez abattre rapidement. En effet, le paysage défile régù-



lièrement en un scrolling vertical et si vous traînez vous risquez de sortir de l'écran et de perdre ainsi une vie. L'intensité du combat ne doit pas vous faire oublier de ramasser du carburant au passage ainsi que des bombes hyper puissantes à ne pas gaspiller. Ce shoot them up, assez classique, est agréable mais un peu lassant. La réalisation n'est guère impressionnante; des graphismes corrects, sans plus, et une animation qui laisse à désirer.

Le bande sonore se compose de bruitages peu convaincants sur un thème musical algèrien. Notons qu'il est possible de connecter un synthétiseur sur la prise MIDI du ST et d'obtenir des sons personnalisés. (Disquette Prism-Leisure pour Atari ST) A.H.-L.

Type	shoot them up
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

### TAU CETI

Arrêter le carnage

A la suite d'une épidémie, les trente cités de Tau Ceti ont été abandonnées. La maladie est maintenant vaincue mais les systèmes de défense se sont désintégrés et tirent sur tout ce qui bouge. Seule méthode pour arrêter le carnage: détruire le réacteur central grâce à six barres nucléaires. Le jeu se joue de deux manières: à quel dans une ville, vous entrez vos ordres au



# AUX FRONTIÈRES DU REEL

## LE MONSTRE DES EAUX A ENCORE FRAPPE !

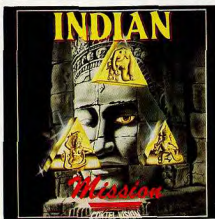


Un monde étrange où règne un homme, le capitaine Némé, génial inventeur du Nautilus.

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



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



## DE LA NORMANDIE AUX INDES...

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



**BON DE COMMANDE**

**INDIAN MISSION** 20 000 LIEUES...  
 170,00 Amstrad Disk 185,00  
 180,00 TOS-TOP Disk 195,00  
 195,00 Comp.PC 220,00  
 195,00 Atari ST-MEGA 245,00

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

Nom .....  
 Adresse .....

Montant de ma cde .....  
 Frais de port : .....  
 Ci-joint mon règlement par chèque, soit un Total de : .....

COKTEL VISION, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt.

clavier et dehors, vous contrôlez votre engin au joystick ou à la souris (moins pratique). Votre engin dispose des derniers perfectionnements : cockpit d'où vous verrez le paysage en 3D, radar, indicateur d'état des paramètres de vol, dispositif à infrarouges pour vous guider une fois la nuit tombée, bouclier de protection et différentes armes. A intervalles réguliers, il faut atterrir dans une station de maintenance pour réparer les dégâts, recharger le plein de carburant et de munitions, et consulter la carte de la planète pour vous guider. Ce bon jeu varié et compliqué reste très intéressant dans cette version ST, mais on aurait aimé une meilleure utilisation des possibilités graphiques (couleur surtout) et sonores de la machine (Disquette CRT pour Atari ST) J.H.

Type *action et stratégie*  
 Intérêt *15*  
 Graphisme *★★★★*  
 Animation *★★★★*  
 Bruitage *★★★*  
 Prix *B*



## SUPER HANG ON

**Course sur tous les continents**  
 Super Hang On, est-il l'ultime programme de course de motos ? C'est possible car il présente de nombreuses qualités, souvent absentes des programmes de ce genre. Des circuits plus ou moins difficiles peuvent être choisis et cela, sur chacun des quatre continents. Les graphismes sont superbes. Le décor en 3D est d'un réalisme saisissant : fond de décor montagneux ou arbres desséchés (selon le circuit choisi). Quant aux évolutions des motos, on ne peut qu'être admiratif devant le réalisme de leurs trajectoires.

Le souci du détail est tel que, lors des sorties de route, on peut voir des nuages de poussière soulevés par la roue arrière. Les couleurs, malheureusement peu nombreuses, sont dues au choix des concepteurs. La finesse du graphisme, provenant de l'utilisation de la moyenne résolution (320 x 200), n'accepte que quatre couleurs. Les concurrents et le circuit sont ainsi notés dans une seule teinte (le ciel est néanmoins d'une couleur à part entière). Les maisons donnent des sensations de vitesse jusqu'à présent rarement atteintes. Autre point original, les irrégularités de terrain (dos d'âne, pentes brutales) qui accentuent le réalisme.

# TUBES

On peut regretter l'inséparabilité du bruitage (abeilles hystériques), mais dans l'ensemble ce logiciel demeure un excellent produit. (Disquette Electric Dreams, pour CPC) J.E.C.

Type *simulation course motos*  
 Intérêt *14*  
 Graphisme *★★★★*  
 Animation *★★★★*  
 Bruitage *★★★*  
 Prix *B*

## ATV SIMULATOR

**Parcours cabotique**  
 ATV pour « All Terrain Vehicle ». Il s'agit de parcourir, sur une moto-cross, divers paysages encombrés d'obstacles. Le terrain



est vu en coupe. Vous courez vers l'engin, sautez sur la selle et prenez de la vitesse avant le premier rocher. La manœuvre est alors délicate. Il faut sans cesse maintenir la roue avant de la moto en l'air, ralentir à l'approche d'obstacles pointus, etc. Le graphisme du décor est très « plat ». L'animation est convaincante (chutes, rebond), sauf en ce qui concerne la vitesse de pointe, désespérément lente, de votre véhicule.

Le principe du jeu reste original et intéressant. ATV aurait pu être un très bon logiciel... il suffisait pour cela de diminuer le nombre d'obstacles (impossible de faire un mètre sans rencontrer un rocher ou un tremplin...), d'accélérer l'allure générale du jeu et de soigner un peu plus le contexte graphique et sonore de l'aventure. Sans tout cela, ATV se confine dans le simple amusement et perd son titre de « simulator ». Damage ! (K7 Codemasters pour C 64) O.H.

Type *moto-cross*  
 Intérêt *12*  
 Graphisme *★★★*  
 Animation *★★★*  
 Bruitage *★★★*  
 Prix *B*

## KNIGHT GAMES II SPACE TRILogie

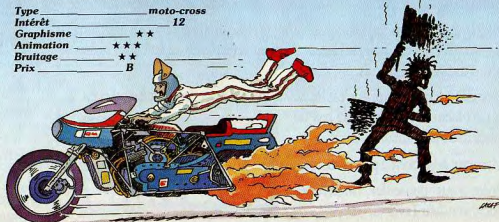
### Combats spatiaux

Trois parties sur deux cassettes pour s'essayer aux combats spatiaux de l'an 3000... Votre robot est ici soumis à la pesanteur : un coup de réacteur pour prendre de l'altitude, un tir laser pour chasser cet aimant qui pompe votre énergie et fuir ce curieux cycloïde de l'espace. Pour vaincre chaque tableau de jeu, il faut récupérer une dizaine de personnages et les ramener à la base. Servi par un graphisme très coté qui utilise à merveille la superposition de plans (effet de relief, réussis), l'action est simple mais attrayante. L'animation des personnages est rapide, les bruitages variés et convaincants, de quoi séduire les amateurs d'action pure ! Impossible enfin de parler ici de monotonie. Si les trois jeux proposés se ressemblent bien sûr un peu, chacun d'eux conserve son originalité... Il est de plus impossible de s'essayer à la deuxième partie sans connaître le mot de passe communiqué à



la fin du premier jeu. Une épreuve de longue haleine pour les plus fins joystickers ! (K7 English Software pour Commodore 64) J.O.H.

Type *action*  
 Intérêt *14*  
 Graphisme *★★★★*  
 Animation *★★★★*  
 Bruitage *★★★★*  
 Prix *B*



# 6128 AMSTRAD. 3990<sup>F</sup>

Tout est compris  
sauf le vendeur.



3990 Francs. A ce prix là tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

Ce qui n'est pas compris, c'est les 2000 jeux existants pour cette merveilleuse machine : il n'y avait pas de place dans la boîte.

Mais eux aussi sont à prix Amstrad.

Pour vous conseiller, interrogez votre vendeur favori...



LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur 6128

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France  
BP 12 - 92312 Seves Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83  
Tapez 3615 Code AMSTRAD



## TUBES



### THE CHESS MASTER 2000

Toujours égal à lui-même, Chess Master 2000 apporte sur Amiga une souplesse de jeu extraordinaire. Tableau 2D ou 3D, synthèse vocale qui commente la moindre action, votre main saisit les pièces et s'oppose aux multiples stratégies de l'ordinateur. Entièrement modulable, tant au niveau des techniques, du mode de jeu que des couleurs de l'écran, la partie séduira tout à la fois les professionnels et les novices. Ces derniers pourront en effet profiter des conseils de la machine et rejouer chaque action jusqu'à l'obtention du « mat ». Sans aucun doute le plus convaincant programme d'échecs disponible sur Amiga à ce jour. (Disquette Electronic Arts pour Amiga.) O.H.

Type	réflexion-échecs
Intérêt	18
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutage	*****
Prix	C

### ATF

#### Gare aux crashes

Aux commandes d'un ATF (Advanced Tactical Fighter), vous devez faire votre possible pour permettre à votre camp de prendre le dessus. Ultra perfectionné, votre avion peut embarquer de nombreuses armes et s'avère particulièrement rapide et maniable. Tanks, bases, navires et centres de communication ennemis auront bien du mal à résister à vos assauts. N'ayez cependant pas une confiance exagérée en votre force : l'erreur est humaine et un missile sol-air ennemi arrive souvent plus rapidement qu'on ne le croit. En ce cas, le système de brouillage électronique ne sert pas à grand-chose. Programme d'une qualité rare sur Spectrum, ATF n'est pas seulement un jeu d'action. La stratégie a aussi droit de cité et chaque décision peut être lourde de conséquence. Ainsi, lors de l'équipement de l'appareil veillez à ne pas prendre trop d'armes au détriment du kérosène. Au niveau de la réalisation, ATF en étourdira plus d'un. Qualité des graphismes, vitesse d'animation, fiabilité des commandes atteignent des sommets. Un regret tout de même : après chaque crash, on est obligé



### 4 TH & INCHES

#### Foot Us

Si vous êtes un adepte de football américain, et que vous ne disposez pas d'un décodeur Canal + qui vous permette de voir les retransmissions (récemment le Superball, l'hypothèse de la saison), vous disposez désormais de ce logiciel qui tente



### SPACE HARRIER

#### Action pure et dure

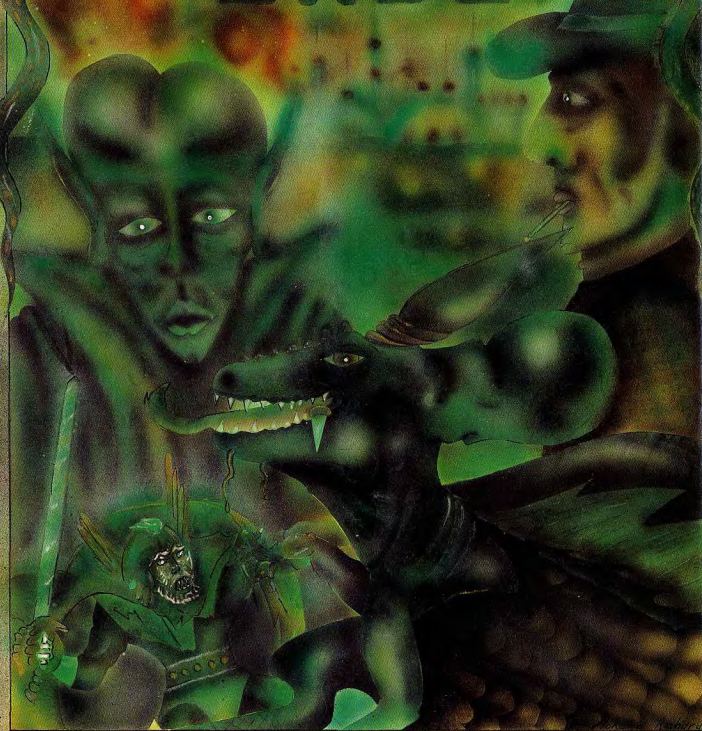
Fanas de Space Harrier, Saint-ST pense à vous ! Jusqu'à présent la version Sega du

de rendre, avec le plus de réalisme possible, l'énergie que dégage ce sport. Autant dire que ça n'est pas une mince affaire que de tenter de rendre ses effets spectaculaires sur micro. Votre rôle consiste à être l'entraîneur (mise au point des tactiques de jeu). Lors de la partie, vous incarnez le « quarterback » (pilier de toute l'équipe). Vos diverses actions sont sélectionnées par un ensemble d'options affichées au bas de l'écran et pouvant être à tout moment activées grâce au joystick. Les graphismes sont simples et les « joueurs » trop petits, ce qui annihile tous les effets spectaculaires (les plaquages ne donnent à l'écran qu'un flouillis indéchiffrable). C'est donc l'aspect tactique du jeu qui s'en trouve renforcé

celébre jeu d'arcade faisait autorité en matière d'adaptation. Désormais il faut compter avec la version ST dont nous avons testé une version non définitive mais suffisamment achevée pour qu'un jugement puisse être porté... Nous reparlerons plus longuement de la version finale. Dès le début, c'est dans une débauche de couleurs que des graphismes de qualité subtile s'épanouissent devant les yeux écarquillés du joueur. L'animation ultra-rapide complique sérieusement la tâche car les réactions au joystick doivent suivre une action dont la célérité n'est égaleée que par Goldrunner. Par rapport à la version Sega, le principal avantage de ce logiciel réside

Type	sport
Intérêt	12
Graphisme	****
Animation	****
Brutage	****
Prix	B

# JADE



**JADE** est un utilitaire de création de jeux. Il simplifie la tâche du programmeur désirant créer son propre logiciel, à un tel point qu'il n'est plus nécessaire de connaître ni le basic, ni le langage machine.

Le système d'utilisation de **JADE**, permet même au débutant ou au programmeur confirmé, de créer leur propre jeux d'aventure en binaires.

MBC-s a.r.l. - INSTITUT DE DÉVELOPPEMENT - Rue de Louvroil 59330 HAUTMONT - R.C.S en France



dans la disparition des problèmes de superposition de lutins. Les caches ne sont plus carrés mais épousent parfaitement les formes du décor. Résultat : des mouvements coulés fort proches de l'original. Il en est d'ailleurs de même pour le déroulement du jeu, somme toute assez fidèle à celui du vrai jeu d'arcade. La bande-son est elle aussi très soignée. La mélodie continue n'emplit pas trop sur les bruitages et ces derniers sont agréables, quoique parfois insuffisamment variés. Malgré tout, *Space Harrier* sur ST est un très bon jeu et il devrait devenir un véritable classique de la logithèque des aficionados de l'action pure et dure. (Disq. Elite pour Atari ST.) M.B.

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	n.c.

## TOUR DE FORCE

### Course cycliste

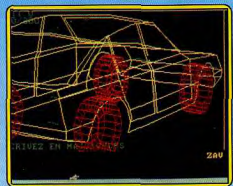
Vous entreprenez une course cycliste sur route qui se déroule dans cinq pays différents. Vous êtes confronté à cinq à dix autres concurrents et surtout au champion local que vous devez absolument battre pour accéder à l'étape suivante. La course n'est pas de tout repos. Tout d'abord, le fair-play n'est pas de mise et chacun cherche par tous les moyens à vous éliminer. Aussi n'avez aucun remord et débarrassez-vous d'embêles des concurrents qui vous gênent, d'un coup de pied bien placé. D'autre part, la route est encombrée d'une multitude d'obstacles que vous devez éviter. Enfin, il faut surveiller en permanence votre indica-



## TUBES

teur de température et vous rafraîchira à temps en ramassant boissons et glaces. Les spécialités locales ne sont pas indispensables mais vous rapporteront quelques points supplémentaires. Le graphisme des décors est varié et bien dessiné. L'animation est correcte mais le scrolling est un peu saccadé. Une petite musique présente chaque étape mais les bruitages en cours de jeu sont un peu réduits. Un jeu correct mais sans grande originalité. (K7 Gremlin pour Spectrum.) J.H.

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



## CAO

### Dessiner en 3D

Il y a deux ans, *Tilt*, dans son numéro 30, présentait *CAO* sur MO5 et TO7. Logiciel de qualité pour l'époque et la machine, le même programme sur Amstrad (après la sortie de *Dessin 3D* sur Amstrad aussi) apparaît bien faiblard.

D'abord le programme ne crée que des objets « filaires » (avec les seules arêtes des volumes), sans éliminer les arêtes cachées ni représenter les surfaces. Le manienent qui exige de rentrer chaque commande au clavier (pas de menus) risque de rebuter : surtout quand un paragraphe de la notice explique : « Si vous n'avez pas bien compris ce chapitre (et principalement le système de coordonnées cartésiennes, les nœuds et les vecteurs) faites-le vous expliquer par une personne qui connaît les mathématiques avant de continuer. »

Et pourtant le programme a des qualités (représentation simultanée de trois directions de votre volume, huit cellules acceptant jusqu'à huit cents vecteurs, et trois mille deux cents au total). Le manuel est complet. Dépassé pour l'initiation, le logiciel est cependant d'aspect limité par les capacités de la machine. (Cassette ou disquette Loriciels pour Amstrad CPC, J.D.S.)

Type	dessin en trois dimensions
Intérêt	11
Graphisme	selon talent
Difficulté	★★★
Prix	D ou E



## NEMESIS 2

### Détruire l'ennemi

Adaptation d'un célèbre jeu d'arcade, cette cartouche pour MSX possède une longévité exceptionnelle.

Complexe, difficile à souhait et fort bien pensé, à l'image de son illustre prédécesseur, *Nemesis 2* permet de faire évoluer le vaisseau que l'on pilote en récupérant des points de bonus. Ces derniers s'affichent lors de la destruction de certains ennemis. Récupérés, ils font progresser une sorte d'échelle d'option.

La progressivité de l'action n'est toutefois pas un modèle du genre et le novice ne sait plus où donner de la tête. La présence d'une touche de fonction qui permet de



continuer le jeu alors que l'on n'a plus de vies est donc une très bonne idée. La qualité de l'ensemble est de haut niveau, surtout pour MSX. Graphisme, animation, rapidité de l'action : tous les ingrédients sont présents. Signalons aussi la présence du circuit SOC qui amène des performances sonores étonnantes, à rendre jaloux les possesseurs de 1632 bits. *Nemesis 2* est un très bon jeu d'arcade. (Cartouche Konami pour MSX.) M.B.

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

## AMIGA 2000 et COMMODORE PC

Nous consulter

**AMIGA 500 : 4 690 F**

avec moniteur couleur H.R. : 6 990 F

livré avec une manette de jeu

+ 10 disquettes

Amiga 500 + Moniteur couleur  
H.R. 1084 7 450 F

### Périphériques

Amigalet (émul. Minolta) 880 F  
Lecteur disk 3 1/2 100 2 250 F  
Imprimante couleur 2 990 F  
Okimate 20  
Digitaliseur d'images 2 990 F  
Digitaliseur Futura Sound 2 250 F  
Extension mémoire 512K 1 065 F

### JEUX

Balance of Power 236 F  
Barbarians 210 F  
Borrowed Time 310 F  
Challenger N.C.  
Chess Master 2000 310 F  
Crasy cars 250 F  
Dark castle 250 F  
Gardien de la caverne 310 F  
Ferry Tale Adventure 310 F  
Golfrunner 215 F  
Intensity light N.C.  
Kangaroo N.C.  
Karate Kid 210 F  
Knight 210 F  
Levinath N.C.  
Marie Mademoiselle 239 F  
Maze trap N.C.  
Reader N.C.  
Sky Fox 300 F  
Sword 300 F  
S.D.L. 200 F  
Winter Games 300 F  
Leader Board 250 F  
Flight Simulator II 395 F  
Phantasy III 310 F  
Pascal 250 F  
Space Quest 239 F  
Starliner 239 F  
Temple of Apathi N.C.  
Terror Park 215 F  
Test drive 210 F  
World Games 270 F

### Logiciels utilitaires

Deluxe Paint II 850 F  
Deluxe Paint 850 F  
Deluxe Video C.S. 850 F  
Deluxe Music 850 F  
Aegis Image 500 F  
Aegis Animator 290 F  
Aegis Draw 1 650 F  
Music studio 230 F  
Instant Music 290 F  
Lattice C 1 150 F  
MCC Pascal 890 F  
Phantasy III 790 F  
CLIP 1 250 F  
Max-Plan 1 450 F  
VIP 1 890 F  
Superbase 950 F  
Text craft 760 F  
Scriptable (T. Texte) 460 F  
Analyse (Tableur) 790 F  
Mi Amiga File 490 F

### Commodore

#### C 64 Nouveau modèle

+ 1 cassette  
+ 1 manette de jeu  
+ 6 jeux  
Crédit : comptant  
+ 12 mensualités

**3 450 F**  
296,75 F

#### C 64 Nouveau modèle

+ 1 cassette  
+ 6 jeux  
Crédit : comptant  
+ 12 mensualités

**1 690 F**  
169 F

#### C 64 Nouveau modèle

+ 1 lect. disk 1541  
+ 1 cédérou  
Crédit : comptant  
+ 12 mensualités

**2 990 F**  
228,80 F

C 64 + REGS 1 450 F  
C 128 + JAME 2 190 F  
Lecteur disk 1541 I 1 680 F  
Lecteur disk 1541 II 2 550 F  
Okimate 20 couleur 2 990 F  
Moniteur couleur 2 890 F  
40/80 colonnes 2 890 F  
Power cartridge 470 F  
Imprimante  
STAB LC 10 C 2 350 F  
Disquettes 5 1/4 1/2 40 F

### LES HITS COMMODORE

1942 - C/D 89/129 F  
Ace - C/D 89/140 F  
Ace of axes - C/D 105/155 F  
Acrydial - C/D 95/145 F  
Aliens - C/D 95/145 F  
Arkanoïd - C/D 85/125 F  
Arctic Fox - C/D 95/135 F  
Art studio - C/D 145/175 F  
Asterix - C/D 100/130 F  
Ace N° 2 - C/D 95/135 F  
Barbarian - C/D 99/138 F  
Bar's table - C/D 180 F  
Biggles - C/D 95/135 F

## EQUIPEZ-VOUS EN COMPATIBLE IBM\*

à partir de 2 990 F T.T.C.

Renseignez-vous

au 48.38.13.25

sur la gamme complète XT\* et AT\*

(IBM, XT et AT sont des marques réservées)

### MICROSTORY VOUS OFFRE

UNE MANETTE DE JEU GRATUITE  
POUR L'ACHAT DE 5 LOGICIELS

Les Hits Amstrad	
Album digital - C/D	N.C.
Arkanoïd - C/D	89/130 F
Asterix C/ Bakazax - D	N.C.
Barbarian - C/D	89/125 F
Bibery - D	N.C.
Crasy cars - C/D	89/125 F
Enduro Racer - C/D	89/125 F
Ere Hills vol. 1 - D	230 F
Ere Hills vol. 2 - D	230 F
Gold Medal - C/D	165 F
Hit Pack!! - C/D	105/145 F
Indiana Jones - D	145 F
Les Jeux de la mer - D	125/190 F
Marsch à l'ennemi - D	155/190 F
Méris cross - C/D	99/140 F
Pack Wilk Jr - C/D	N.C.
Paper Boy - C/D	N.C.
Prohibition - D	190 F
Reader - C/D	165/190 F
Sport Pack - D	315 F
Starliner - C/D	89/125 F
Superbits 2 - C/D	125/170 F
Tour n°1 au jeu - C/D	90/145 F
Winter Games - C/D	89/125 F
World class leaderboard - C/D	99/140 F

**Tuner Télévision Pal/Secam, prise canal Plus (TVA 33,33%) à 1 350 F avec télécommande 1 650 F**

Bombjack II - C/D	85/130 F	Life force - C/D	95/135 F
Build'er dash Cockat	99/160 F	Marie Mademoiselle - C/D	N.C./150 F
California games - C/D	85/135 F	Master of the univers	C/D 105/155 F
Challenger II - C	95/150 F	Méris cross - C/D	99/135 F
Crasy cars - D	N.C.	Nemus - C/D	85/135 F
Cyrus II chess - C/D	105/125 F	Out run - C/D	79/125 F
Defender of the crowns	C/D 139/145 F	P 6 Pack. vol. II - C/D	79/125 F
Dragon's Lair - C/D	89/135 F	Paperboy - C/D	89/130 F
Earth orbit station - D	180 F	Peggy Sue - D	215 F
Enduro racer - C/D	95/145 F	Pirates - C/D	139/175 F
Epic Expis - C/D	99/149 F	Renegade - C/D	99/145 F
Field II - C/D	99/135 F	Revs - C/D	130/165 F
Freddy Hard-hat - C/D	79/115 F	Road runner - C/D	89/135 F
Freeze frame utility - D	125 F	Santion - C/D	89/160 F
Game maker - C/D	145/189 F	Shogun - C/D	95/135 F
Game maker S/ fiction - D	120 F	Short circuit - C/D	95/135 F
Game maker sport - D	120 F	Silver Service - C/D	95/135 F
Game over - C/D	85/120 F	Skys - C/D	120 F
Game set a Match - C/D	95/145 F	Starliner - C/D	130/165 F
Gauntlet II - C/D	99/145 F	Starmars - C/D	85/145 F
Ghost's Goblins - C/D	85/125 F	Summer games - D	89/145 F
Gonies - C/D	85/115 F	Summer games II - C/D	85/145 F
Graphic adventure creator	C/D 215/235 F	Super cycle - C/D	95/165 F
Guild of Thieves - D	165 F	Tenth Game - C/D	95/145 F
Gunschip - C/D	130/175 F	Test drive - D	219 F
Hacker II - C/D	105/145 F	The boxing 128 - C/D	95/125 F
High Frontier - C/D	N.C.	Thunder - C/D	185/185 F
Hit pack trio - C/D	95/125 F	Track and Field - C/D	89/145 F
Ironclad - C/D	85/125 F	Tracer - C/D	129/165 F
International Karate - C/D	85/135 F	Tractor - C/D	89/138 F
Arkanoïd - C/D	85/135 F	Trivial pursuit - C/D	160/215 F
Arctic Fox - C/D	95/135 F	Tour n°1 au jeu - D	99/145 F
Art studio - C/D	145/175 F	Ultima IV - D	185 F
Asterix - C/D	100/130 F	Wiking - C/D	89/145 F
Ace N° 2 - C/D	95/135 F	Winter games - C/D	89/145 F
Barbarian - C/D	99/138 F	Wonderboy - C/D	89/135 F
Bar's table - C/D	180 F	World class leaderboard	D 99/135 F
Biggles - C/D	95/135 F	World games - C/D	95/135 F

METRO SAINT MARCEL

# MICROSTORY

172, RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS - TEL. : 43.36.40.18/45.35.13.25

**ATARI**  
ATARI 1040 STF  
avec moniteur monochrome H.R.  
50124  
5M 124  
5C1425  
livré avec GFA Basic + 10 disquettes

5990 F  
7490 F

**NOUVEAU**  
ATARI PC2  
5490 FHT  
8.990 FHT

**NOUVEAU**  
ATARI 520 STF  
2990 F  
ATARI 520 ST  
5490 F  
+ moniteur couleur 1425  
+ cédérou

**ATARI 1040 STF**  
+ écran monochrome 5M 124  
+ imprimante Seikosha SP180  
+ traitement de texte

**ATARI 1040 STF**  
+ moniteur monochrome 5M 124  
+ disk box SH 205  
+ imprimante GFA BASIC

**PÉRIPHÉRIQUES**  
Lecteur Canana 3 1/2 p 1 még 1 650 F  
Lecteur disk Atari ST 354 1 490 F  
Imprimante Atari, SMM 804 1 990 F  
Imprimante Seikosha SP180 1 790 F  
Moniteur couleur RVB sur pied (Kangaroo) 2 250 F  
Moniteur Atari 1224 2 250 F  
Disk box 20 mégas SH 205 4 980 F  
Imprimante couleur vibrant 20 2 990 F  
Digitaliseur d'images Realizer 1 700 F  
Disquettes à 1/2 p 10 2 580 F  
Pro D1 Agilizer  
Pro Sand Designer 4 650 F  
Table graphique GSP 4 650 F

**MEGA ST 2 M 9.450 FHT**  
**MEGA ST 4 M 12.450 FHT**  
Imprimante Laser 11950 FHT

### UTILITAIRES

Aegis Animator	570 F	Education primaire maths	210 F
Art director	225 F	Education primaire français	210 F
Architect	290 F	Emulcom	850 F
Art studio	490 F	Evolution (trait. texte)	1 950 F
Back seconds	230 F	Evolution (suspst)	990 F
Bocker texte	750 F	First World War - français	290 F
CAD 3D version 2.0	890 F	Flatline ST	1 790 F
CAD 3D (dessin 3D)	450 F	GFA Artist	420 F
Calcimat tablaur	750 F	GFA Basic	2370 F
Calcomat 2	750 F	GFA Completour	490 F
Compta Memotour	1 650 F	Haberwiesler	1 990 F
Démarat (chier)	450 F	Human Design	290 F
DB Man (Base III)	1 190 F	Lattice - C	990 F
Dépare Eilat	690 F	MCC Pascal 2	1 800 F
Devpack	490 F	Megasam C	1 990 F
Département de son	1 550 F	OSB Pascal	710 F
Easy Draw 2	800 F	Macro assembleur	490 F

MC Base Memotour	1 650 F
PC DIB	950 F
Platine ST	1 790 F
Proform ST	1 490 F
La Solution	2 370 F
Stereo Tek glasses	1 990 F
Super base	2 990 F
Textomat	450 F
V.I.P. (soum gam)	1 800 F
GFA Vector	1 800 F
Pro 24 Stenager	4 500 F

## IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION



Star LC 10 - Version parallèle et Commodore 2 350 F

**MONITEUR** Couleur  
Pal/RVb  
Altam. Commodore,  
Thomson, etc...  
H.R. (Pal, RVb, ULN)  
compatible tous ordinateurs - IBM

Seikosha SP180	1 790 F
Moniteur couleur RVB sur pied (Kangaroo)	2 250 F
Moniteur Atari 1224	2 250 F
Disk box 20 mégas SH 205	4 980 F
Imprimante couleur vibrant 20	2 990 F
Digitaliseur d'images Realizer	1 700 F
Disquettes à 1/2 p 10	2 580 F
Pro D1 Agilizer	4 650 F
Pro Sand Designer	4 650 F
Table graphique GSP	4 650 F

**PRIX SPECIAUX POUR LES CLUBS ET COLLECTIVITES**  
APPELÉZ-NOUS AU 43.36.40.18

**BON DE COMMANDE :**  
à retourner à MICROSTORY  
172, rue Jeanne d'Arc, 75013 PARIS

N. Jeannotte, M.  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Tel. : \_\_\_\_\_  
Région : \_\_\_\_\_  
Départ : \_\_\_\_\_ mand. / carte banca. \_\_\_\_\_  
Signature : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

**DEMANDE DE CRÉDIT**  
Je désire recevoir 1 titre palliatif de crédit

Adresse : \_\_\_\_\_  
Moyens de paiement : \_\_\_\_\_  
Noms de messagerie (à 4 20) : \_\_\_\_\_  
Je soussigné, je déclare le présent document  
chéque / esp / mandat / autre / \_\_\_\_\_  
Signature : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

Informez l'éditeur à l'ordre de MICROSTORY

carte client  
Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Date exp. : \_\_\_\_\_  
Signature : \_\_\_\_\_  
Autres vobles dans la limite des stocks disponibles.

T.T.C. 8%

# Rôles de drames

Le royaume des jeux de rôle s'enrichit tous les jours de nouveaux softs qui proposent non seulement des scénarios inventifs et originaux mais aussi des graphismes en trois dimensions étonnants de réalisme...  
Vingt-cinq programmes pour amateurs de grandes quêtes, de magie et de paix retrouvée testés ici par Dany Boolack et Jacques Harbnon.

**Faery Tale sur Amiga** (cf. Ludic n° 52), dans le pays de Holm, à Tamby, un village tranquille, c'est la désolation : l'amulette sacrée du village a été volée par un sorcier avide de puissance. Trois jeunes frères décident de récupérer le talisman. L'aîné commence la quête tandis que les autres frères jurent de continuer à sa place s'il lui arrivait malheur. Un scénario original pour un jeu de rôle inhabituel. En effet, il n'y a pas de définition de personnage. Vous débutez le jeu obligatoirement avec Julian qui possède des attributs tels que la force,

la vitalité, la chance et la gentillesse. Vous évoluez dans un décor superbe et très varié à la recherche du talisman. La richesse et la beauté des graphismes rendent l'exploration agréable. C'est la résolution d'une série d'énigmes qui vous mènera à la phase finale. Le début de l'aventure est particulièrement difficile car Julian meurt rapidement sous les coups des monstres. A peine sorti du village, squelettes, fantômes et orques se mettent en travers de votre chemin. Les combats qui s'ensuivent sont



Faery Tale (Amiga).

de sympathiques jeux d'action. Passé inaperçu lors de sa sortie, *Faery Tale* a tout de même connu un succès mérité. Son scénario est très attrayant, et ses graphismes sont parmi les meilleurs sur *Amiga*. Quant au bruitage et à la musique de fond, ils sont tout simplement exceptionnels. Bref, ce logiciel est une acquisition idéale pour passer des heures passionnantes devant votre écran. A acheter sans tarder ! D.B.

**Dungeon Master sur Atari ST** : c'est incontestablement le meilleur jeu de rôle sur ordinateur.

Produit par FTL, ce logiciel donne à ce type de jeu une dimension encore jamais atteinte. Le joueur a vraiment l'impression d'être dans un donjon avec, en prime, la sensation d'un danger omniprésent. Annoncé comme le jeu qui ferait du bruit dans le monde de l'informatique de loisir, il tient toutes ses promesses. Mais commençons tout d'abord par le scénario. Vous êtes Theron, un apprenti-sorcier, qui sert un puissant mage du nom de Grey Lord. Alors qu'il tentait d'invoquer une gemme, Grey Lord se trompe dans sa formule magique. Les effluves mystiques de la gemme divisent l'âme du mage en deux parties antagonistes. La partie négative de Grey Lord, dénommée Chaos, se terre alors dans un donjon avec le « Firestaff ». C'est le seul objet capable de réunir l'âme du vieux mage. Le danger est grand car Chaos veut dominer le monde par le Mal. Vous devez ramener le « Firestaff » à Libraslav, partie positive de Grey Lord.

Le jeu débute par le Hall des Champions où se trouvent vingt-quatre aventuriers emprisonnés dans des miroirs par Chaos. Il n'y a pas de véritable création de personnages mais vous pouvez ramener à la vie quatre aventuriers ou redéfinir leurs attributs par l'option « réincarnation ». Le choix du type d'aventurier est restreint. Il y a le Guerrier,



Dungeon Master (Atari).

le Ninja, le Prêtre et le Mage. Comme tout mortel, ces aventuriers doivent manger, boire et dormir, et la moindre négligence dans ce domaine est fatale. Le système de jeu est remarquable : 60% de l'écran représentent en 3D ce que voit le leader de votre groupe d'aventuriers. La partie supérieure de l'écran vous permet de vérifier à tout moment l'état de santé de vos personnages et les objets qu'ils portent. En outre, la fabrication de sorts magiques se fait à l'aide de symboles, également présents sur l'écran.

Contrairement aux jeux de rôles traditionnels, l'exploration du donjon n'équivaut pas à une banale séance de cartographie. Chaque niveau (le donjon en comporte plus de dix) est un puzzle. Il faut impérativement résoudre celui-ci pour passer au niveau suivant. Passages secrets, trappes, murs d'énergie ou de téléportation constituent les obstacles principaux. Les monstres sont variés et surtout très redoutables. Les premiers niveaux sont hantés par des momies, des fantômes, une gépète et des vers géants. Fort heureusement, le donjon ne recèle pas de mauvaises surprises : armes, nourriture et objets de toutes sortes y sont disséminés. N'oublions pas les sorts et les objets magiques qui sont des atouts précieux dans les combats ou l'exploration. Sachez enfin qu'un oeil attentif peut percevoir des détails importants sur le sol ou sur les murs du donjon.

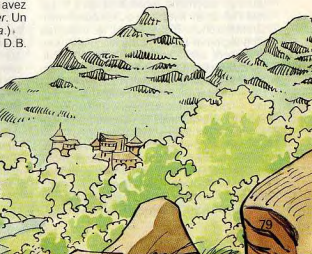
Le jeu est en temps réel, il est donc plus prudent de marquer une pause pendant vos moments de réflexion, sinon votre torche va se consumer inutilement et vos personnages s'épuisent, même s'ils sont inactifs. Le jeu étant linéaire, il est conseillé de faire des sauvegardes à divers endroits, ce qui vous permet de revenir en arrière si vous avez commis une erreur. Préférez toujours le combat à la fuite car ce n'est qu'ainsi que vos personnages montent de niveau. Sauvegardez toujours après un combat victorieux ou un passage difficile. La qualité exceptionnelle du système de jeu et l'ingéniosité de scénario rendent ce logiciel très convivial et passionnant. De plus, le réalisme des situations et l'importance donnée à l'aspect visuel (plus de 1 mégaga de graphiques), sont les autres points forts du jeu. Ajoutez à cela des graphismes très réussis et des sons digitalisés, et vous avez le chef-d'œuvre qu'est *Dungeon Master*. Un must ! Bientôt disponible pour Amiga ! D.B.

**Wizardry III sur Apple II** : ce logiciel constitue le troisième volet de la série des *Wizardry* qui a été, avec *Ultima*, l'un des logiciels qui ont le mieux contribué à faire connaître les jeux de rôle sur ordinateur. Après une longue période de bonheur et de paix, des troubles secouent de nouveau Lyngmyr. Tremblements, inondations et raz-de-marée se succèdent, jusqu'à la presque île d'Arbithea qui a été engloutie et le temple de Spelka enfouie. Pour couper court à ce fléau, votre équipe d'aventuriers devra récupérer l'Orbe Armillaire détenue par le Grand Dragon L'Kobeth qui n'est pas près de l'abandonner. Vos aven-



Wizardry III (Apple).

turiers peuvent provenir de *Wizardry I ou II* (ils reddeviennent alors premier niveau et perdent la majorité de leur or et de leurs objets magiques), soit être créés ici. Ils appartiendront à différentes races (humain, elfe, hobbit, nain ou gnome), chacune ayant ses qualités et ses défauts propres, les humains constituant en quelque sorte la moyenne. Vous ventilez les points supplémentaires accordés entre les caractéristiques pour parvenir à la classe voulue (guerrier, magicien, prêtre, voleur, évêque ou ninja). L'alignement a aussi son importance. Ainsi, il est impossible de mêler bons et mauvais dans le même groupe. De même un évêque doit obligatoirement être bon et un ninja complètement pourri. Avant de partir, n'oubliez pas d'équiper vos hommes. Le placement des membres est capital car seuls les trois premiers sont susceptibles de combattre au corps à corps. ▶





**Wizardry IV sur Apple II :** voici enfin le quatrième volet de la série *Sorcellerie*. Même si le titre, « Le Retour de Werdna », nous a donné quelques inquiétudes. On pensait trouver un jeu de rôle dans le ton « on prend les mêmes et on recommence ». Fort heureusement, il nous a totalement conquis par l'originalité de son scénario. Ceux qui ont joué à *Sorcellerie I* connaissent déjà Werdna, le mage à abattre. Son crime était le vol d'une puissante amulette que tout magicien rêve de posséder. Le quatrième scénario reprend l'histoire à partir de la fin présumée de *Wizardry I*. Vaincu par un groupe d'aventuriers, ceux-ci constatent que Werdna n'est



Wizardry IV (Apple II).

tres pour gagner. A chacun des dix niveaux du donjon, vous retrouvez ce symbole qui permet d'invoquer des monstres. A chaque invocation vous choisissez trois types de monstres parmi douze. Bien entendu, au fur et à mesure que vous avancez dans le donjon, les monstres interpellés sont plus puissants. Mais ce n'est pas tout, chaque fois que vous atteignez un nouveau pentacle, vous montez de niveau en tant que mage. Autre fait non négligeable, le pentagramme revitalise les points de vie et les points de magie. Bien que nombreux, les combats ne constituent pas la base du jeu comme dans les précédents scénarios, car Werdna ne gagne pas de points d'expérience. Le jeu est plutôt centré sur les énigmes, pièges et puzzles qui parsèment le donjon. Pourquoi combattre alors ? Tout simplement parce que certains objets ne sont accessibles que de cette façon. De plus, l'argent que vous récupérez est indispensable pour obtenir les renseignements colossaux de l'oracle de Morn.

## Lancer de sorts ou combats au corps à corps ?

Il faut donc qu'ils soient en mesure de supporter le choc, tandis que les lanceurs de sorts se cantonnent prudemment à l'arrière. L'aventure se déroule exclusivement dans un labyrinthe représenté en 3 D sur tout l'écran et le joystick ou la souris facilitent les choix. Bien entendu, les monstres sont légion et les combats fréquents. Les sorts sont assez variés mais les possibilités de combat au corps-à-corps un peu restreintes face à d'autres logiciels (*Phantasia* par exemple). De retour à la ville, vous pouvez y faire soigner ou ressusciter vos personnages, expertiser vos objets magiques et passer de niveau. *Wizardry III* est difficile, tout même parfois, et certains passages demandent de nombreux essais pour être franchis. Les graphismes sont très moyens et les bruitages absents. Un excellent logiciel cependant qui pêche seulement par la pauvreté des graphismes. J.H.

pas mort mais inconscient. De plus, son corps est indestructible. Aussi, les aventuriers décident d'enterrer sa dépouille dans un profond donjon regorgant de pièges et surveillé par des gardes. C'est au réveil de Werdna que débute le jeu et vous devez... l'aider à sortir de sa gigantesque prison pour récupérer l'amulette. Vous avez bien lu, Werdna est le héros de *Wizardry IV*. Pas de définition de personnage ni de constitution d'un groupe d'aventuriers ! Werdna ouvre le jeu avec la puissance d'un mage de niveau 1. C'est le premier jeu de rôle où le « méchant » est le personnage interactif. Vos ennemis ? Tout simplement de beaux aventuriers pleins de vertus ! Ajoutez pièges et puzzles vieux et vous avez le donjon le plus difficile de la série *Wizardry*. Les choses sérieuses commencent dès le début, dans la petite pièce qui sert de tombeau à Werdna. Sans arme, affaibli par la perte de l'amulette, Werdna ne pense qu'à sa revanche. Sa prison ne comporte visiblement pas de porte. En revanche, il découvre un pentacle dessiné sur le sol. Ce symbole est un de vos atouts magi-

colonisent la planète XK-120 et nomment sa capitale Métropolis. Au fil des années, cette planète connaît un degré de civilisation et de progrès scientifique jamais atteints dans la United Stellar Council (USC), l'équivalent de l'ONU (Organisation des Nations Unies) à l'échelle galactique. Vers l'an 2313, les Tzorgs, peuple belliqueux et assoiffé de conquêtes, s'attaquent à la USC. La planète XK-120 est une des premières à tomber entre leurs mains. Un système totalitaire s'y installe avec, pour assise, une armée de robots-policiers. Une résistance tente de s'organiser mais la formidable machinerie Tzorg est très efficace et les prisonniers s'empilent. Toutefois, rien n'est perdu car des échos de la guerre parviennent à Métropolis : la USC regagne lentement du terrain. Mais la victoire n'est possible qu'avec l'armement de haute technologie mis au point à Métropolis. La libération de XK-20 devient une nécessité vitale. Vous avez pour tâche de localiser le centre de contrôle des robots et le désactiver. La résistance pourrait ainsi s'organiser et aider la USC.

La création de personnage est classique. Vous répartissez 99 points entre quatre attributs que sont l'énergie (pour la résistance), l'agilité (dextérité manuelle), le QI (capacité mentale) et l'affinité (charisme). Avant de tenter une exploration, lisez attentivement la documentation car elle contient

des renseignements, comme le nom de votre premier contact par exemple. La carte de la ville constitue également une aide précieuse.

Le jeu débute dans le Public Tracking Office (USC), qui vous devez revenir régulièrement pour valider votre carte d'identité. Première constatation, les robots quadrillent bien la ville et l'exploration n'est pas aisée car le franchissement de certaines zones nécessite des cartes d'accès. Votre seule chance de survie réside dans le contact avec des rebelles : ils fournissent aux sympathisants armes et cartes d'accès. Votre premier contact se nomme Spider et il suffit de questionner les habitants pour savoir où se trouve Spider. Spider fait subir un test à tous ceux qui désirent se joindre aux rebelles.



2400 AD (Apple II).

Une fois parmi eux, votre premier souci est de vous équiper correctement en armes et gadgets. Précisons que certains de ceux-ci sont capables de reprogrammer les robots pour en faire des alliés. Armes et gadgets sont coûteux mais il existe plusieurs moyens de trouver les crédits nécessaires. Au moindre écart, les robots interviennent pour vous mettre en prison. Les débrouillards sauront très bien tirer parti d'un séjour dans ces établissements où il y a des informations à saisir.

Le système de jeu est similaire à celui de *Ultima* : une vue aérienne avec un personnage qui obéit à des commandes tapées au clavier. Le scénario et son système de progression dans le jeu s'inspirent largement des œuvres de *Lord British*. Le graphisme et le bruitage sont très moyens. Pour amateurs du genre. D.B.

**Alien Fires sur Amiga :** plantons le décor et les personnages. Vous êtes un gardien du Temps, un Time-lord. Les anciens de votre race tentent de vous enrôler aux confins de l'univers, sur une petite planète.

Vous avez la lourde tâche de retrouver un certain... Mame Kurtz, créateur d'une redoutable machine capable de maîtriser le temps. Kurtz doit être neutralisé et sa machine



Alien Fires (Amiga).

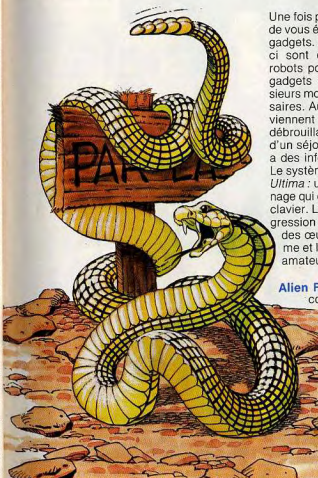
détruite. Vous définissez votre personnage en fonction d'attributs tels que la combativité, la diplomatie, la dextérité, l'habileté (aux armes) et la rapidité.

Le succès de votre mission dépend surtout des rapports avec les personnages que vous rencontrez. Certains sont amicaux, d'autres sont à prendre avec des pincettes. On se rend bien vite compte que chaque personnage réagit différemment selon les situations. En outre, le fait que vos interlocuteurs soient dotés d'une mémoire, ajoute un intérêt supplémentaire au jeu. Votre héros monte de niveau grâce à la traditionnelle accumulation de points d'expérience. Les combats sont très intéressants possèdent une variante, assez rare, qui vous donne la possibilité de choisir les parties du corps de votre adversaire à frapper.

Pour le premier jeu de rôle sur *Amiga*, *Alien Fires* présente des défauts de jeunesse. Tout d'abord, le programme utilise la synthèse vocale pour faire parler les personnages, et c'est souvent incompréhensible. Ensuite, le décor dans lequel vous évoluez est d'une sobriété décevante. En revanche, le scénario est passionnant et les graphismes des personnages sont excellents. D.B.

**Quest sur Atari ST :** la lourde sauvagerie envahit la cité interdite et détruit toutes les clés, à l'exception d'une seule qui se trouve dans un temple. Vous devez la retrouver pour libérer la cité. Vous ne disposez au début que d'un seul personnage. Sa création est d'ailleurs simplifiée. Le programme tire au hasard les caractéristiques de base dans un tableau d'un certain nombre de points supplémentaires que vous répartissez en fonction de la classe choisie (guerrier, druide, magicien ou voleur). Vous étefiez votre équipe en enrôlant des aventuriers dans les tavernes. Les lanceurs de sorts ne peuvent utiliser leur magie qu'une fois qu'ils ont trouvé leur livre.

De nombreux monstres peuplent la ville et les combats sont fréquents. Mais on regrette que ces monstres ne soient pas représentés graphiquement et que les options de combat soient réduites (combattre, utiliser un objet ou un sort, parer ou fuir). La ville est très vaste (10 000 lieux) et la représentation 3 D bien rendue mais ▶



## Ami ou ennemi ? C'est à vous de le découvrir !

trou peu variée. Vous y trouverez des échoppes pour compléter votre équipement, des officiers de votre équipe et des temples qui vous renseigneront sur l'emplacement de la clé. Quant à la porte elle-même, ce sont les habitants qui vous l'indiqueront. Le jeu se joue de manière très simple à la souris. Une petite musique salue la fin des combats ou vous ressortirez plus riche et plus puissant, si toutefois vous avez survécu. Une bonne initiation qui risque cependant de laisser les passionnés sur leur faim. J.H.

**Le casque des Forgerons sur Atari ST :** la princesse Leïvol, prétendante au trône de Rovanie, risque d'être enlevée par son cousin, l'ignoble Kalkex. Vous n'allez sûrement pas rester indifférent à ce drame. Avant de commencer, vous devez passer par la phase de création des personnages, qui est assez longue car elle respecte en partie l'esprit d'*Advanced Dungeons & Dragons* (ADD), la référence en matière de jeu de rôle. Vous avez la possibilité de créer autant de personnages que vous voulez mais vous ne pouvez en choisir que six à la fois pour l'expédition. Sept races sont proposées : nain, elfe, gnome, demi-elfe, hobbit, demi-orque et humain. En dehors des humains et des demi-elfes, toutes les autres races sont soumises à certains avantages et inconvénients. À vous de les utiliser au mieux. Les caractéristiques sont fidèles à D20 : force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution, charisme et beauté. Vous répartissez les sept nombres tirés au hasard par le programme entre chacune d'elles. En théorie, l'utilitaire de configuration devrait permettre de tirer soi-même ses dés et aussi d'utiliser un virtuel joueur pour accélérer le déroulement du jeu. Mais il n'a jamais voulu fonctionner sur l'exemplaire testé. Le programme vous signale ensuite les différents équipements possibles : prêtre, druide, guerrier, paladin, ranger, magicien, assassin, voleur et moine. Il ne vous reste plus qu'à choisir son équipement.

Toutes les armes, armures, vêtements, bijoux, équipements classiques, objets magiques, moyens de transport et objets religieux d'ADD sont proposés et ils sont nombreux et variés. Les traductions sont sans reproche, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce jeu de rôle de logiciel. N'oubliez surtout pas de munir votre personnage des objets propres à sa classe : outils de voleur pour les voleurs et les assassins, symbole béni et/ou maudit pour les prêtres ou votre héros se voit intéresser certains sorts ou actions. Votre équipe doit être constituée de personnages aux potentialités complémentaires, tant par la classe que par la race. Au cours de votre quête, vous rencontrerez des créatures diverses avec qui vous parlerez

ou vous combattrez. Mais les possibilités de combat sont trop restreintes : au contact ou par sort. Les lanceurs de sorts disposent au départ de tous ceux du premier niveau mais ils ne peuvent en lancer chacun qu'une seule fois. De plus, certains vous sont refusés, soit pas l'absence d'un composant ou d'un objet indispensable, soit pour un problème d'alignement. Certaines situations demandent la résolution d'une énigme grâce à un indice fourni auparavant. Chaque combat victorieux vous apporte son quota d'argent et de points d'expérience. Vous monterez ainsi progressivement de niveau, acquérant de meilleures possibilités de sorts et de combats pour affronter des adversaires toujours plus redoutables. Ce logiciel, très fidèle par certains côtés à ADD aurait pu

être passionnant. Malheureusement le déroulement en est très ralenti par des accés incessants aux disquettes, les graphismes sont confus et monochromes et les bruyages inexistant. Dommage. J.H.

**Wrath of Denethor sur Apple II :** le puissant Denethor domine la contrée de son empire maléfique. Seul un aventurier sans peur aura quelques chances de libérer le pays. Voulez-vous tenter l'aventure ? Les caractéristiques de votre personnage sont réduites à l'extrême : énergie et points de vie. Votre quête commence dans la province de Nisonedil. Avant toutes choses, vous avez intérêt à vous rendre dans une ville voisine y acquérir armes et provisions. Le paysage est représenté d au dessus fa-

çon *Ultima* mais le rendu de l'ensemble est vraiment peu agréable. Vous rencontrerez de nombreuses créatures en parcourant les campagnes.

Toutes ne sont pas mauvaises. Aussi, commencez par dialoguer pour savoir si vous avez affaire à un ami qui pourra éventuellement vous apporter une aide précieuse ou à un ennemi que vous devez vraisemblablement combattre. Ces combats sont simplifiés à l'extrême : vous vous bornez à indiquer la direction de l'attaque et la hauteur du coup porté. Dix sorts sont indispensables pour mener à bien votre mission. Pour chacun d'eux, il faut découvrir le mot de commande et posséder le composant qui lui est éventuellement associé. Vous avez intérêt à effectuer des haltes assez fréquentes dans les villes. C'est en effet là que vous vous faites soigner, achetez ou vendez les objets gagnés à la sueur des combats et où vous vous restaurez. Le code social a son importance et vous devez veiller à ne pas le violer, car vous risquez alors d'avoir la garde à vous troussée ou même dans les cas extrêmes de vous faire refuser tout commerce avec les marchands. Ce jeu de rôle n'est pas une réussite, tant par les graphismes trop uniformes, que par le scénario trop limité. J.H.

**Might and Magic sur Apple II :** votre équipe se compose de six personnages. Vous utilisez ceux qui sont déjà présents sur la disquette ou en créez d'autres plus à votre goût. La création est très complète : sept caractéristiques (intelligence, force, personnalité, endurance, vitesse, précision et chance), dont les tirages sont effectués par le programme (mais vous pouvez relancer les dés indéfiniment jusqu'à obtenir ce que vous désirez) ; six classes (chevalier, prêtre, voleur, sorcier, paladin ou archer, les deux derniers étant bi-classés) ; cinq races (humain, elfe, nain, gnome ou demi-orque), chacune disposant de points forts et faibles ; trois alignements et choix du sexe. Vos expéditions partent obligatoirement de l'auberge de l'une des cinq villes. C'est d'ailleurs là que vos personnages peuvent se soigner, acheter nourriture, armes, armures ou autres objets utiles, et s'entraîner pour passer de niveau en fonction des points d'expérience acquis.

Le monde de *Might and Magic* est vaste : ville, souterrains, châteaux et campagnes. Une grande partie de l'écran est dévolue à la représentation du décor en 3D (bien rendu), ce qui se voit en intérieur ou en extérieur, ce qui est plus rare dans ce type de logiciel. Les monstres y sont bien sûr légion. En cas de rencontre, il est possible de soudoyer les monstres, d'effectuer une retraite ou de vous rendre. Mais le plus puissant le combat s'impose. Il est très bien réglé. Ainsi le nombre de personnages au contact dépend à la fois du nombre et de la taille des monstres. Huit options sont offertes, pas toujours disponibles en même



temps pour un aventurier : attaquer une créature au corps-à-corps, changer de place avec un de ses compagnons, lancer un missile, utiliser un objet magique, parler, tenter une retraite ou lancer un sort. Ces sorts sont variés et nombreux : quarante-sept pour les sorts élémentaires de soins et de protection et autant pour les sortilèges d'attaque. Mais vous

n'avez accès qu'aux sorts d'un niveau inférieur ou égal à votre et cela en fonction des points de magie restants. Si l'un des aventuriers voit ses points de vie chuter à zéro, il s'écroule dans l'inconscience, mais un simple sort de soin suffit souvent à l'en tirer. Après chaque combat, fouillez autour de vous, vous pourriez mettre la main sur les objets transportés par le monstre.

N'oubliez pas non plus de vous reposer (ce qui vous coûtera de la nourriture) pour récupérer points de vie et magie. Un bon jeu de rôle, bien conçu et très fidèle à *Dungeons & Dragons*. J.H.



Wrath of Denethor (Apple II).



Might and Magic (Apple II).



Legacy of the Ancients (C 64).

**Legacy of the Ancients sur Commodore 64 :** ce jeu de rôle est un de ceux qu'on peut classer parmi les plus attrayants. Ceci est dû, en partie, à l'excellente qualité du scénario. Vous êtes un pauvre berger qui se trouve, malgré lui, impliqué dans une aventure dont le dénouement peut avoir des conséquences désastreuses pour le monde de Tarmalon.

L'histoire débute par la découverte d'un cadavre. En le fouillant, vous découvrez un bracelet en or et un parchemin. Puis, vous devez subitement conscience pour vous réveiller, encore groggy, dans un édifice étrange. Vous apprenez par la suite que vous avez été choisi pour détruire le parchemin de votre possession : le Compendium. Ce parchemin est un recueil de sorts magiques et possède une force magique incommensurable. Entre de mauvaises mains, le Compendium deviendrait une menace pour Tarmalon. À vous de trouver les moyens surnaturels capables de venir à bout du Compendium.

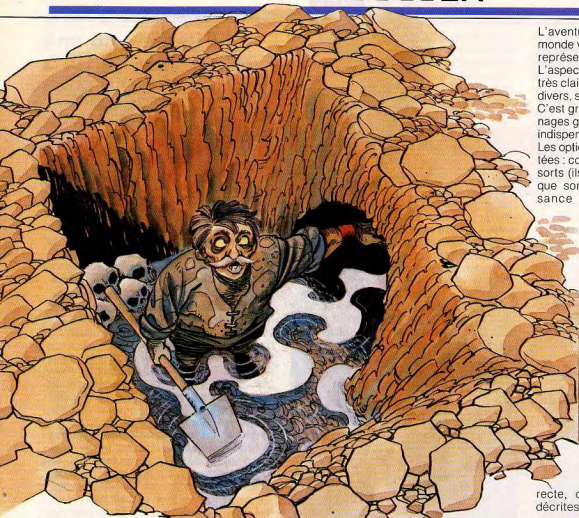
Créé par les Anciens — une guide puissante et secrète — l'édifice où vous êtes se nomme le Musée Galactique. Ce musée, très particulier, est le centre de votre quête. Grâce à des pièces de monnaie rares, le musée vous fournit des indices, des objets, de l'or et des ouvertures sur le monde extérieur. Au départ vous n'avez que deux pièces de jade, deux cents points de vie et un peu de nourriture. Il n'y a pas de définition de personnage, le programme vous demande simplement de le nommer.

Tarmalon est très vaste, avec un paysage luxuriant. Il vous faut plusieurs heures d'exploration pour visiter tous les continents, océans, villes et donjons que con-



Quest (Atari ST).

Le casque des Forgerons (Atari ST).



## Le centre de la terre cache-t-il de précieux indices ?

tient le jeu. Néanmoins, la recherche des pièces de jade, topaze, saphir et autres doit être l'objectif prioritaire. La visite des différentes villes est un bon début. On peut s'y équiper en armes, nourriture, sorts magiques ou encore se soigner. L'argent est également une des cartes maîtresses du jeu ; vous pouvez donc tenter votre chance au casino ou voler les marchands, mais attention aux gardes ! Sachez toutefois que ce ne sont pas les seuls moyens de s'enrichir. Lors de vos expéditions dans les contrées sauvages, il vous faut combattre une multitude de créatures. Certains de ces monstres sont comestibles, d'autres vous rapportent des pièces d'or ou des cas de victoire. Les bandits, quant à eux, vous allègent de vos biens les plus précieux. Il vaut mieux être armé jusqu'aux dents avant de tenter une promenade dans les donjons car les combats sont rudes et on meurt assez rapidement, surtout au début. Précisons également que vous pouvez traverser les océans avec un bateau... si vous en avez les moyens.

Remarquable par la conception des diver-

ses séquences du jeu, *Legacy of the Ancients* se distingue également par sa facilité d'utilisation. Géré uniquement au joystick, ce logiciel est accessible à tous. Testé sur *Commodore 64*, nous avons été agréablement surpris par la qualité des graphismes et du bruitage. Un régal. D.B.

**Ultima III sur Apple II :** ce logiciel constitue le troisième volet de la série best-sellers des *Ultima*. La présentation est luxueuse avec des notices style parchemin et une carte en tissu splendide. La paix a régné pendant plus de vingt ans sur le vaste pays de Solaria, après la défaite du magicien Mondain et de sa cruelle conseillère Minax. Mais depuis qu'est apparu en plein milieu de l'océan le château maelfique, tout va mal. Votre mission n'est rien moins que de défaire les forces de l'enfer. Votre équipe est constituée de quatre personnages que vous devez créer. Vous choisissez entre cinq races différentes (humain, elfe, nain, hobbit, et « fuzzy »), et onze professions (guerrier, clerc, magicien, voleur, paladin, garde, illusionniste, druide, alchimiste et ranger). Il ne vous reste plus après qu'à répartir au mieux les cinquante points alloués entre les différentes caractéristiques : force, dextérité, intelligence et sagesse.

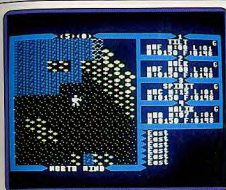
L'aventure prend place dans un vaste monde vu du dessus, où chaque terrain est représenté par un graphisme différent. L'aspect final est un peu rudimentaire mais très clair. Bien entendus, les monstres, assez divers, sont légion et les combats fréquents. C'est grâce à ces derniers que vos personnages gagneront or et points d'expérience, indispensables pour devenir plus puissants. Les options de combat sont un peu trop limitées : corps à corps avec l'arme disponible, sorts (ils sont assez variés) ou fuite. Chaque sort consomme son quota de puissance magique et celle-ci ne se renouvelle que lentement, en fonction du terrain et de la profession. Outre les campagnes, vous serez amené à explorer les villes, les châteaux et surtout les donjons. Dans les premiers, vous complétez votre équipement, faites soigner votre équipe ou acquérez des renseignements utiles à votre mission. Les donjons sont nombreux, étendus et remplis de dangers multiples : monstres redoutables, pièges et autres. L'affichage classique en 2D cède ici la place à des graphismes 3D pour visualiser les couleurs et les issues. Ne vous y aventurez que lorsque votre groupe est doté d'une puissance de combat suffisante car la mort vous guette à chaque tournant. La version *Apple II* est déjà très correcte, disposant de toutes les options décrites. J.H.



Le Maître des Âmes (Amstrad).



Ultima III (Apple II).



Ultima III (Apple II).

**Versions ST et Amiga :** sont très semblables. Les graphismes ont été améliorés, tout en restant encore très en deçà des capacités de ces machines. De jolies mélodies vous accompagneront tout au long de votre quête. Enfin la souris apporte un plus non négligeable en facilitant les choix. Un excellent jeu de rôle, complet et varié. J.H.

**Ultima IV sur Apple II :** *Ultima IV* réussit la gageure de dépasser les possibilités du précédent volet, et cela dans tous les domaines ! Au départ, vous ne disposez que d'un seul aventurier, créé d'une manière assez particulière. En effet, vous devez répondre à une série de questions et le programme se charge de définir votre personnage en fonction de vos réponses. Pour progresser, il devient vite indispensable de recruter des personnages de rencontre. Lors de ces rencontres, un dialogue s'instaure, ceux-ci discutent avec vous de manière quasi-réelle. Libre à vous alors de les engager après vous être informé de leur plus ou moins efficace. Le nombre des aventuriers formant votre groupe n'est pas limité, mais vous devez cependant vous restreindre aux plus utiles. En effet, c'est à vous qu'échoit la difficile tâche d'intendance consistant à assurer l'équipement et l'approvisionnement de tous vos compagnons. Si votre groupe est vraiment trop important, certes votre puissance de combat est grande, mais en contrepartie, vous



Ultima III (Amiga ST).

êtes obligé d'effectuer de très fréquentes visites dans les villes pour y renouveler les stocks. L'univers est encore plus vaste, tant pour les campagnes que les villes, donjons et souterrains et les monstres plus variés. Les combats n'ont pas subi de grosses modifications mais la liste des sorts disponibles s'est enrichie. Les versions *Apple II* et *PC* sont très semblables, la première étant même plus riche en couleurs. Un défaut logiciel aux possibilités quasi-inépuisables. J.H.

**Le Maître des Âmes sur Amstrad CPC :** c'est à l'assaut du sinistre château du Maître des Âmes que s'éclaire votre équipe d'aventuriers. Le salut d'un royaume dépend de votre succès. Vous choisissez quatre personnages parmi les races et castes habituelles de « Donjons et Dragons ». La phase exploratoire commence dans le château.

Une bonne connaissance des lieux vous permet de repérer les salles de repos où peuvent manger et dormir vos personnages. A ce stade du jeu, le programme offre des possibilités très originales. Vous pouvez, par exemple, faire dormir certains de vos aventuriers pendant que les autres continuent leur quête. Plus intéressant encore, il est possible de diviser votre groupe en deux équipes, et les envoyer en éclairiers dans des directions diamétralement opposées. Le joueur dirige alors les deux équipes en alternance. Les combats vous met-



Ultima III (Amiga).

tent aux prises avec des monstres velus et des rats venimeux. Essayez toutefois de discuter (quand c'est possible, bien sûr) avant de combattre, car certains adversaires vendent des renseignements. Le système de jeu est bien conçu, toutes les actions se font à l'aide d'icônes que vous sélectionnez au joystick. Ce qui rend votre jeu très convivial, mis à part des manipulations de disquettes beaucoup trop nombreuses (pour la sauvegarde par exemple). Les graphismes sont corrects. Voilà donc un jeu sympathique et original sur bien des aspects. Il est en français, ce qui n'est pas négligeable. Pour amateurs. D.B.

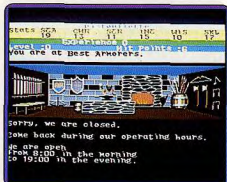
**Alternate Reality sur Atari ST :** c'est le premier volet d'un projet ambitieux, un gigantesque jeu de rôle qui comprendra plusieurs scénarios interdépendants. *Alternate Reality (AR)*, la Cité, n'est pour ainsi dire que le début d'un cauchemar. En effet, victime d'un enlèvement inexplicable, vous vous retrouvez dans une autre dimension. Vous reprenez vos esprits dans la cité de Xebec. Votre objectif est simple : retrouver le confort douillet de votre demeure.

La création du personnage est originale : le jeu débute dans une petite pièce avec une unique sortie. Un panneau situé au dessus de la porte vous montre une série de chiffres qui s'affichent à des vitesses différentes. C'est le franchissement de cette porte qui fixe les chiffres de chacune de vos attributions. Pas de surprise pour celles-ci, on



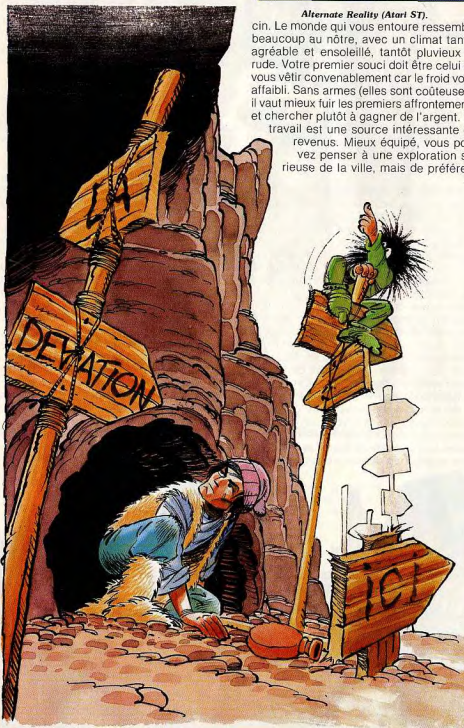
## Quelques efforts encore pour atteindre le but !

retrouve l'intelligence, la force, la dextérité, la sagesse, la résistance et le charme. Le jeu est pourtant assez complexe. Votre personnage doit régulièrement manger, boire et dormir. Fort heureusement, la Cité de Xebac est bien équipée en boutiques, laveries, banques, auberges, forges, sans oublier les mystérieuses Guildes et le méde-



Alternate Reality (Atari ST).

cin. Le monde qui vous entoure ressemble beaucoup au nôtre, avec un climat tantôt agréable et ensoleillé, tantôt pluvieux et rude. Votre premier souci doit être celui de vous vêtir convenablement car le froid vous affaiblit. Sans armes (elles sont coûteuses), il vaut mieux fuir les premiers affrontements et chercher plutôt à gagner de l'argent. Le travail est une source intéressante de revenus. Mieux équipé, vous pouvez penser à une exploration sérieuse de la ville, mais de préféren-



ce le jour car, la nuit, des monstres de toutes sortes hantent la ville. Pour vos premiers combats, attaquez-vous à des personnages faibles, mais attention, sachant faire la différence entre les personnages qui ont un bon ou un mauvais alignement. Autrement votre personnage devient un « evil » (méchant).

Bizarrement, il n'y a pas de véritable mission à accomplir dans AR, si ce n'est celle d'acquiescer votre personnage et le préparer pour les futurs scénarios. On peut également reprocher à AR l'aspect fastidieux qu'il revêt quand il s'agit de dessiner un plan de la ville (une case correspondant à six pas au lieu d'un). Quant aux graphismes et au bruitage, ils sont irréprochables à l'ère d'un jeu correct dans l'ensemble. D.B.

**Version Apple II :** la version Apple II est très bien réalisée, utilisant pleinement les capacités graphiques, pourtant réduites, de cet ordinateur. La présentation est de qualité mais le décor, représenté en 3D dans une petite fenêtre au centre de l'écran, demande cependant un peu d'habitude pour s'y retrouver. Les bruitages, par contre, sont quasi-absents, mais c'est souvent le cas dans les jeux de rôle sur Apple II. Les possibilités de jeu sont identiques aux autres versions, la disquette « donjons » n'étant cependant pas disponible. J.H.

**Death Lord sur Apple II :** Kai, Zen et Code Bushido sont à l'honneur pour ce jeu de rôle « à la sauce soja ». L'empereur Nakamoto de Kodan promet 100 000 pièces d'or et de terres pour ceux qui démasqueraient le responsable des troubles que connaît son Empire. En effet, cet ennemi inconnu sème la terreur avec ses armées de renégats. Les multiples tentatives pour l'identifier ont



Alternate Reality (Apple II).

échoué. On sait qu'il possède des pouvoirs magiques terrifiants.

Vous avez le choix entre huit races pour constituer vos personnages. Certaines de ces races sont classiques comme les humains ou les gnomes, d'autres nous sont totalement inconnues comme les Toshis, les Kobitos ou Ninotoshi. Les attributs sont déterminés par le choix de la race. Ces attributs sont également très classiques dans l'ensemble (la force, la dextérité, etc.). En revanche, les classes (il y en a seize), sont inhabituelles, cela va du Samurai au Yakusa



Death Lord (Apple II).

en passant par le Ryoshi et l'Ansatsusha. Mais derrière ces noms japonais se cachent nos bons vieux guerriers, voleurs et magiciens. Pour terminer cette séquence, il ne vous reste que le choix de l'alignement (neutre, bon, mauvais) et le sexe. Le système de jeu est familier, les personnages évoluent dans un paysage « symbolique » à l'Ultima. Vous ne possédez que de l'or et de la nourriture pour débiter. Rassurez-vous, le jeu commence à proximité d'une ville. On y trouve armes et vêtements. Profitez-en pour communiquer avec les habitants, certains vous donneront des renseignements intéressants. Un conseil : priez dans votre équipe un Yakuzu (voleur) et dérobez quelques objets pendant vos achats.

Les combats entre les bandits et les monstres vous apportent des points d'expérience et de l'or. Les soins sont coûteux dans les villes, avez donc un bon prêtre (shisa) dans votre équipe, c'est un bon guérisseur. Disons enfin qu'une grande partie de votre quête est vouée à la recherche d'indices et d'objets dans les châteaux ou donjons. Bref, rien de bien surprenant. Le reproche que l'on pourrait faire à ce jeu, qui somme toute est correct, est celui de trop ressembler aux Ultima sans en avoir la classe. Il en résulte un sentiment de déjà vu qui plonge le joueur dans l'ennui. Les graphismes, très moyens, accroissent l'effet soporifique de l'ensemble. Death Lord est donc à réserver aux inconditionnels. D.B.

**Moebius :** Kaimen a dérobé l'ordre de l'Harmonie Céleste. Depuis, le malheur s'est abattu sur le peuple de Khantun. Les

moines détenteurs des reliques de l'Air, de la Terre et de l'Eau ont été incarcérés dans le domaine du Feu, garés par des hordes sauvages de guerriers et d'assassins.

Parviendrez-vous, vous, disciple de Moebius, à ramener la paix ? Avant de commencer l'aventure, vous devez vous montrer digne en prouvant dans un jeu d'arcade votre adresse au combat à mains nues ou à l'épée et en mettant à jour vos capacités divinatoires. C'est de cela que dépendent vos capacités physiques et intellectuelles. Le vaste monde où vous évoluez est représenté à la manière d'Ultima, mais avec des graphismes beaucoup plus travaillés. Vous y rencontrez bien entendu de nombreux monstres. Pour les défaire, vous disposez de plusieurs solutions : lancer de sorts ou combat au corps-à-corps, à mains nues ou à l'épée. Comme au départ, vous ne disposez que de quelques sorts de faible puis-



Moebius (Apple II).

sance, vous serez obligé de choisir la seconde solution. Vous vous retrouvez alors dans une arène pour un combat style « arcade » qui se gère malheureusement au clavier. L'acquisition des sorts ne dépend pas directement de votre niveau d'expérience mais plutôt de certaines actions. Ainsi, les moines libérés par vos soins vous apprennent les sorts de guérison. De même, pour les sorts d'attaque, les ingrédients sont le plus souvent constitués



Moebius (Atari ST).

d'une partie d'un animal particulièrement dangereux, qu'il faut préalablement combattre et vaincre. La version Apple II est déjà correcte, bien que les graphismes un peu contus demandent une certaine habitude pour s'y retrouver. D.B.

**Versions ST :** les versions Atari ST et Amiga sont quasi-identiques. Les graphismes sont clairs et bien rendus, sans arriver à la hauteur des performances de ces machines. Des bruitages accompagnent l'action, et la souris facilite les choix. Un bon jeu de rôle mélié d'arcade. J.H.

**The Shard of Spring sur Apple II :** Le dieu Ymros est protégée du Mal qu'il entoure par un éclat de la Pierre de Vie. Mais un jour Siridade en pris possession et demanda un loup tribut pour ne pas le détruire. Votre mission consiste, bien sûr, à récupérer cet objet si précieux. Vous équipez de cinq aventuriers se compose d'humains, d'elfes, de nains, de trolls ou de gnomes, mais seules deux professions sont admises : guerrier ou magicien. Chacun d'eux est caractérisé par sa vitesse, sa force, son intelligence, son endurance et son habileté. L'ordinateur procède de lui-même aux tirages au sort, mais vous pouvez cependant modifier certaines caractéristiques. Vous devez encore doter votre homme de certains pouvoirs : arme maniée, peau résistante, persuasion, capacité de chasse. Le monde est représenté du dessus à la manière d'Ultima. Avant d'entamer réellement votre quête, vous avez tout intérêt à augmenter son jeu ▶



## Monstres et géants vous attendent au détour de la route

puissance par quelques combats faciles près du point de départ, puis à retourner en ville pour passer de niveau. Les combats sont réglés de manière correcte mais sans grande originalité. Les sorts sont assez variés tant en attaque qu'en défense.

Les monstres qui errent dans les campagnes sont nombreux et divers mais c'est surtout dans l'Est qu'ils sont les plus redoutables et aussi, bien sûr, dans les donjons. Ceux-ci recèlent non nombre de passages secrets dont la découverte est primordiale pour aller plus loin. Vous serez aussi amené à résoudre un certain nombre d'énigmes. Il est intéressant de noter soigneusement tous les indices que vous trouverez car ils sont utiles à un moment ou à un autre. A mesure de l'aventure, vous gagnez en puissance mais il faut découvrir l'incantation magique pour défaire complètement les forces du Mal. Les graphismes sont corrects et assez clairs. Un jeu auquel on peut se laisser prendre. J.H.

**Bard's Tale 1 sur Amiga :** le bon scénario, très simple, n'est en fait qu'un prétexte pour effectuer un fantastique voyage dans les donjons les plus infernaux qui soient. Vous devez libérer la ville, Skara Brae, de la terrible emprise de Manger le Mage. Pour la création de vos personnages, qui est une phase importante, vous avez le choix entre six races. Les humains sont les plus polyvalents, les Elfes et les Gnomes sont doués pour la magie, les Hobbits sont d'excellents vengeurs, ensuite viennent les Mi-Elfes et les Mi-Orcs. Les attributs, comme par exemple la force, la dextérité et la chance sont définis selon la race choisie. Les professions, quant à elles, sont au nombre de dix. Mais seulement huit professions comme le Paladin, le Magicien ou le Rogue sont accessibles d'entrée de jeu. En effet, la profession de Sorcier ou de Mage n'est accessible que dans des conditions particulières. En ce qui concerne la constitution de groupes d'aventuriers, il y a plusieurs combinaisons gagnantes. Néanmoins un bon équilibre entre guerriers et magiciens doit être respecté au début du jeu. Un groupe d'aventuriers comporte au total sept personnages. Bien que les hommes d'armes soient des éléments indispensables, les magiciens sont les personnages clés du jeu. Tout d'abord, ils sont les seuls à pouvoir changer de profession. Par exemple, un Magicien peut devenir un illusionniste ou encore,



**The Shard of Spring (Apple II).**

un Illusionniste (ou un Magicien) de niveau trois peut devenir un Sorcier. Le personnage le plus puissant de *Bard's Tale* est l'Archimage car il possède le niveau treize dans les quatre professions de magie (Magicien, Illusionniste, Sorcier et Mage). Une particularité intéressante, les Sorciers et les Mages peuvent invoquer un monstre qui se joint à votre groupe et combat à vos côtés. Une petite mention spéciale pour le Barde qui possède de très puissants magiques puissants grâce à ses instruments musicaux. Un Barde dans votre groupe est un atout précieux car il est également un excellent guerrier.

Le jeu débute toujours dans la Guide des Aventuriers. Commencez par explorer Skara Brae, ceci vous permet de localiser les temples (utilies pour les blessures ou résurrections), les tavernes, l'armurer, le «Revueil de Bard» (pour le passage de niveaux des aventuriers) et «Roccoe» (il vend des points d'énergie aux magiciens). Le jeu comporte cinq donjons avec, dans un ordre de difficulté croissante, le Sewarders (les égouts), les catacombes, the castle (le château), la tour de Kyealan et la tour de Mangar. On y retrouve les pièges de donjons classiques comme les trappes, les zones d'obscurité et les téléportations. Chaque donjon comporte un objet ou des indices qui permet d'accéder aux donjons suivants. Les graphismes sont très beaux et vous y trouvez des monstres et quels monstres ! Gare aux dragons et démons dont le moindre souffle retire quatre-vingts à cent points de vie ! Méfiez-vous des spectres qui vous retiennent un niveau à chaque coup porté ! Imaginez un instant vos six aventuriers contre plus



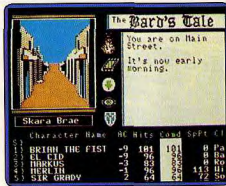
**Bard's Tale (Amiga).**

de trois cent cinquante gardes royaux ! Le combat final, quant à lui, demande de la stratégie et une connaissance parfaite des capacités de ses aventuriers. Le système de jeu est traditionnel avec une fenêtre en 3D pour l'exploration et l'affichage permanent des informations qui concernent vos personnages. Testé sur Amiga, nous avons apprécié la qualité des graphismes et du son. Un logiciel haut de gamme. (Disponible sur Atari ST.) D.B.

**Bard's Tale II sur Commodore 64 :** c'est un Archimage, Lagath Zanta, que vous devez affronter cette fois. Afin de régner sur le pays, il a brisé la Baguette de la Destinée qui est le seul objet capable de lui nuire. Vous devez donc vaincre Zanta et retrouver les sept morceaux de la Baguette, cachés dans sept endroits différents. Tout le système de jeu est absolument identique à celui de *Bard's Tale I* (BT I). Concentrons nous donc sur les apports dont bénéficie ce deuxième volet. D'abord il est plus vaste que son prédécesseur (50 % de plus). Ensuite il y a six cités au lieu d'une, avec — en outre — une contrée sauvage à explorer. Une banque et des casinos viennent s'ajouter à la liste des établissements déjà présents dans BT I. L'innovation majeure vient surtout des labyrinthes de la mort. Le jeu s'y déroule en temps réel et vous devez en sortir avant un laps de temps prédéterminé. Chacun de ces labyrinthes recèle un morceau de la Baguette. De nouveaux sorts plus puissants sont également à la disposition de magiciens. Testé sur C64, les graphismes sont satisfaisants pour un huit bits. Un must. D.B.

**Version Apple II :** la version Apple II est exceptionnelle pour cette machine. On s'en rend compte dès la présentation du jeu (l'annonce et complété) qui vous met dans l'ambiance de l'aventure. Les graphismes sont fins et colorés et l'animation fluide à souhait. Cette qualité graphique se retrouve tout au long du jeu. Toutes les possibilités très complètes des autres versions se retrouvent dans cette adaptation. Seuls les bruits ont souffert mais c'est une quasi-obligation sur cet ordinateur. J.H.

**Rings of Zilfin sur Apple II :** pour libérer le contrôle, vous devez braver le jeu de l'impitoyable Lord Drago. Votre person-



**Bard's Tale (Atari ST).**



**Rings of Zilfin (Apple II).**



**Rings of Zilfin (Atari ST).**

nage est déjà créé d'emblée par le programme et vous n'aurez donc pas à vous occuper de sa constitution. Vous avez hérité de votre père de puissants pouvoirs magiques mais malheureusement, vous ne connaissez pas encore le moyen de vous en servir. En revanche vous savez manier



**Bard's Tale (Apple II).**

avec habileté l'épée et l'arc. Le monde dans lequel vous évoluez est vaste (une carte assez complète est d'ailleurs fournie dans la notice) et représenté en pseudo-3D. Au cours de votre aventure, vous serez amené à croiser différents personnages. Certains sont susceptibles de vous apprendre quelques renseignements utiles ou de vous aider. Mais la plupart sont des mignons de Lord Drago qu'il faut combattre. La gestion des combats est simplifiée. Vous vous bornez à choisir l'arme ou un sort et à indiquer la direction d'attaque. Une petite animation accompagne les combats. A chaque victoire, votre capacité à manier les armes s'en trouvera augmentée. Dans les campagnes que vous traversez se trouvent de nombreuses plantes aux vertus magiques. Ramassez-les toutes sans exception. Certaines sont très nutritives, et d'autres vous aident à dissiper la fatigue ou à mieux combattre. Dès la nuit venue, vous dresserez le camp pour vous reposer des fatigues de la route. Mais votre sommeil risque fort d'être interrompu par l'attaque d'oiseaux et autres monstres volants. Un jeu d'arcade simplifié vous permet de vous en débarrasser, si toutefois il vous reste encore des flèches. La version Apple II est vraiment très pauvre graphiquement. J.H.

**Version Atari ST :** sur cette version les graphismes sont de valeur très inégales : les villes sont très bien représentées alors qu'au contraire les campagnes sont d'une lassante monotonie. Cette initiation aux jeux de rôle aux possibilités limitées et à l'action très répétitive risque de laisser les passionnés sur leur faim. J.H.

**Wizard's Crown sur Apple II :** il y a bien des siècles la Couronne des Magiciens qui maintenait la joie et la justice dans la ville d'Arghan a été dérobée. De nombreuses tentatives infructueuses ont été faites depuis pour la retrouver. Y parviendrez-vous là où tant d'autres ont échoué ? Votre équipe se compose de huit personnages. Vous pouvez choisir ceux qui sont déjà intégrés au programme ou en créer vous-même. Pour cela, vous répartissez les points alloués entre les quatre caractéristiques : force, dextérité, intelligence et puissance vitale. Cinq métiers sont proposés, fonction bien entendue des habiletés du personnage : ranger, guerrier, prêtre ou voleur.



l'autre méthode. Vous entrez alors dans une phase qui s'apparente à un wargame. Vous passez un à un chaque personnage en revue et le faites avancer, se tourner, attaquer, lancer un sort ou bien d'autres choses. Les options sont extrêmement complètes (vingt au total), pas toujours toutes disponibles pour un même personnage.

Les sorts sont variés et leur coût fonction de leur puissance en point de Karma (prêtre) ou de magie (magicien). Le premier ne sera récupéré qu'en priant dans les temples tandis que la seconde se régénère d'elle-même à chaque halte. Un grand nombre de facteurs sont pris en compte, comme la vitesse de déplacement, le type d'arme, la présence d'un bouclier, le côté qu'il protège, et

## Il vous faut espérer que les premiers seront les derniers !

Mais rien ne vous empêche de cumuler plusieurs fonctions. En revanche, il n'existe aucun choix racial, celui-ci étant unique dans le monde de *Wizard's Crown*. Avant de partir en aventure, n'oubliez pas d'équiper vos hommes, un guerrier sans arme se sentant vraiment très mal à l'aise face aux monstres ! Vous vous déplacez dans un vaste monde représenté façon *Ultima*. Mais ici vos déplacements sont limités à la fois par le type de terrain et par l'heure. Ainsi pas question de rentrer dans une ville une fois la nuit tombée, car les gardes ont fermé les portes et ne les rouvriront qu'à l'aube. C'est pourtant dans ces villes qu'on se repose, fait soigner ses blessures, complète son équipement ou vend ce qu'on a acquis, et surtout passe de niveau.

Vous serez amené à faire de nombreuses rencontres. Toutes ne sont pas désagréables et vous pouvez éventuellement obtenir des indices intéressants en discutant. Souvent, pourtant, il vous faudra combattre. Ces combats se résolvent de deux manières bien distinctes. Dans la méthode rapide, l'ordinateur compare les forces en présence et règle le tout en quelques secondes. Si votre supériorité est loin d'être évidente, vous avez plus intérêt à choisir



Wizard's Crown (Apple II).



Wizard's Crown (Atari ST).

bien d'autres. A titre indicatif, vous mettrez plus d'une demi-heure pour régler le premier combat et aurez du mal à descendre en deçà des dix minutes par la suite. Cer-



The Eternal Dagger (Apple II).

tes ce système ralentit considérablement le jeu mais offre en contrepartie un réalisme poussé. C'est dans les donjons que vous ferez les plus riches découvertes mais les monstres qui s'y terrent sont aussi les plus redoutables. Dans ces souterrains, seul le personnage de févite est actif, les autres se contentant de suivre. La version *Apple II* est dotée de graphismes moyens et peu variés.

**Version Atari ST :** ce qui était encore acceptable sur *Apple* ne l'est plus sur *Atari ST*. En effet, il est difficile de distinguer graphiquement les deux versions, ce qui est quand même un comble ! De plus, les bruiteaux sont là aussi limités à de malheureux « bips ». Un bon jeu cependant qui vaut surtout par la richesse des combats, à réserver à ceux qui n'attendent pas de beaux écrans.

**The Eternal Dagger sur Apple II :** cette aventure fait suite à *Wizard's Crown*. Après la défaite de Tarmon et la récupération de la couronne, la reconstruction d'Arghan commence. Mais voilà que des morts-vivants et démons venus de nulle part sèment la panique. Pour arrêter cela, il faudra faire une incursion dans un autre plan, le Monde du Milieu et y défaire les forces du Mal. Votre stratégie globale consiste à augmenter dans un premier temps la puissance de votre groupe, puis à aller au Nord rencontrer les rebelles (ils vous donneront une épée tueuse de dragons), aller ensuite au Sud-Est tuer ce dragon et récupérer l'Étoile du Malin bénie et enfin vous rendre sur une petite île de la côte nord-ouest pour y affronter le Nécromancien en personne. Le monde est encore plus vaste mais en dehors de cela, le déroulement et les possibilités de jeu sont identiques au précédent volet.

**Phantasie II sur Apple II :** *Phantasie* est certainement le seul jeu de rôle capable de réconcilier les mordus de *Wizardry* et les dingues d'*Ultima*. Dans ce second volet, votre but est de détruire l'ordre satanique, symbole de puissance du maléfique sorcier Nixademus, de manière à briser la malédiction lancée sur l'île de Ferronrah. Votre équipe d'aventuriers sera composée de six personnages, soit issus de *Phantasie I* (au prix de la perte quasi-totale de leurs biens



Phantasie II (Apple II).

et de leur puissance), soit nouvellement créés. Les possibilités de création sont étendues : six races (humains, elfes, nains, gnomes, hobbit et même monstres), six classes (guerrier, prêtre, voleur, magicien, moine, ranger, les deux derniers ayant des habiletés multiples) et six caractéristiques (force, intelligence, dextérité, constitution, charisme et chance). En revanche vous ne pourrez absolument pas intervenir dans ces caractéristiques qui sont tirées au sort par le programme. Vous aventuriers sont déjà équipés au départ mais rien ne vous empêche d'améliorer un peu leur équipement. Pour cela, vous devez d'abord aller prendre de l'argent à la banque, puis vous rendre chez l'armurier. Celui-ci loin de disposer de l'intégralité de son

stock (quarante armures et cent armes). Mais vous pourrez quand même y faire quelques achats utiles. Les armureries des autres villes sont mieux achalandées et les trouvaillages que vous ferez au cours de l'aventure suffiront largement pour acquérir petit à petit un équipement de tout pre-



Phantasie II (Atari ST).

mier choix. Gardez un peu d'argent liquide pour payer un séjour dans une auberge, car c'est le seul lieu, en dehors des villes, où vos personnages pourront récupérer spontanément des points de vie et puissance magique. Le terrain est représenté



Phantasie III (Atari ST).

façon *Ultima*. Bien des monstres peuplent ces régions. Ils ne sont pas tous agressifs et certains vous ce-



# DOSSIER

## Prêt à repartir pour une nouvelle aventure ?...

derout le passage en échange d'un petit salut amical. Mais c'est surtout dans les châteaux et donjons que se cachent les créatures les plus redoutables. La représentation de ces lieux est assez particulière car le plan s'en dessine à mesure de votre progression. Le déroulement des combats est bien réglé. Les monstres sont disposés en rangées successives, mais seuls les deux premiers rangs peuvent combattre au corps-à-corps. Les combattants à l'arme disposent de quatre types de coups, selon qu'ils privilégient la fréquence ou la puissance des coups et attaquent la créature du premier ou second rang. Les lanceurs de sorts ne sont pas limités en portée et bénéficient d'une panoplie complète et variée de sorts, tant d'attaque que de défense ou d'information. De plus tout le monde peut lancer des pierres sur les agresseurs. Si le combat tourne mal, il est souvent préférable de demander grâce, en échange d'or et d'objets ou de tenter de fuir (bien que ce ne soit pas toujours possible, du fait de

la rapidité des monstres ou de la configuration des lieux). Chaque combat victorieux vous rapportera or, points d'expérience et parfois objets divers (armes, armures, potions, scrolls, objets magiques), qui peuvent se trouver dans des coffres souvent piégés. Laissez alors opérer le voleur ou le moine le plus habile pour tenter de réamorcer le piège. De retour à la ville, vous recourez vos forces dans les auberges, vendez le surplus de vos découvertes, passez de niveau si vous avez acquis suffisamment d'expérience et apprenez de nouveaux sorts. Cette augmentation de puissance se paie d'un prix fixe à la tête du client (le tharisme). Certains lieux (les plans étheriques par exemple) ne sont accessibles que si vous possédez l'indice indispensable. La version Apple II pêche par le manque de déroulement (le jeu est en Basic) et la faiblesse des graphismes, mais demeure encore de tout premier plan. J.H.

**Version Atari ST :** elle est excellente. Une agréable musique présente le jeu et de petits bruitages soulignent les combats. Le graphisme des monstres est travaillé et vivant. Enfin la souris apporte un grand confort de jeu. Un excellent jeu de rôle. J.H.

**Phantasia III sur Atari ST :** dans ce troisième volet, vous aurez encore à combattre Nikademus qui semble, comme le Phoenix, renaitre sans cesse de ses cendres. De nombreuses améliorations distinguent cet épisode des précédents. Tout d'abord, le nombre de races s'est agrandi et il existe désormais un facteur social qui influence vos moyens financiers. Les combats sont encore plus complets (quatre possibilités d'action) et surtout il existe une nouveauté de taille : les points de vie sont répartis entre différents zones de corps et votre personnage peut fort bien se retrouver manchot ou jambe cassé à la fin d'un combat. Le monde est encore plus vaste et les monstres plus variés.

L'adaptation sur ST utilise cette fois pleinement les capacités sonores et surtout graphiques de la machine. Les paysages sont bien rendus et scrollent sans à coups, et les monstres et les personnages détaillés et hauts en couleurs.

La version **Commander 64**, est plutôt réussie étant donné les possibilités de cet ordinateur.

Dossier réalisé par Dani Bouclacq et Jacques Harboon.

## 25 logiciels de jeux de rôle au Tiltosoft

LOGICIEL	MARQUE	COMPOSITEUR	SUPPORT	GENRE	MOYENS DE PERSONNAGE	MOYENS DE COMBAT	POSSIBILITE DE COMBAT	SALONQUE	INTERACTIF	CHEVAIN DE FIEL	POSSIBILITE DE REUSSITE	INTERET	PRIX	ANNEE/BIEN TITRE	
AELIN FIBRES	Amiga	Amiga	Disquette	****	****	****	****	****	****	****	****	****	15	C	1984/1985
ALTERNATE REALITY	Dosbox	Apple II	Disquette	****	1	****	****	****	****	****	****	****	15	D	83
ALTERNATE REALITY	Dosbox	ST	Disquette	****	1	****	****	****	****	****	****	****	15	D	83
BARDS TALE I	Electronica	Atas	Amiga	Disquette	****	6	****	****	****	****	****	****	18	D	81
BARDS TALE II	Electronica	Atas	C-64	Disquette	****	6	****	****	****	****	****	****	18	D	81
BARDS TALE II	Electronica	Atas	Apple II	Disquette	****	6	****	****	****	****	****	****	18	D	81
CASQUE DES FURBERONS	Soft Computer	ST	Disquette	****	1	****	****	****	****	****	****	****	18	C	81
DEATH LORD	Electronica	Atas	Disquette	****	6	****	****	****	****	****	****	****	13	D	81
8080 AD	Origin Systems	Apple II	Disquette	***	1	****	****	****	****	****	****	****	15	D	81
DUNGEON MASTER	FIL	ST	Disquette	****	6	****	****	****	****	****	****	****	18	C	82
FAERY TALE	Amiga	Amiga	Disquette	****	1	****	****	****	****	****	****	****	15	D	83
FAERY TALE	Macintosh	Amiga	Disquette	****	1	****	****	****	****	****	****	****	18	D	83
LEGACY OF THE ANCIENTS	Electronica	Atas	C-64	Disquette	****	1	****	****	****	****	****	****	17	D	83
MATRIE DES AMES	Ubi Soft	Amstrad CPC	Disquette	****	1	****	****	****	****	****	****	****	14	B	80
NIGHT AND MAGIC	Ubi Soft	Commodore	Disquette	****	1	****	****	****	****	****	****	****	16	D	83
NOEBUS	Origin Systems	Apple II/ST	Disquette	A ****	1	****	****	****	****	****	****	****	14	F	81
PHANTASIE II	SSI	Apple II/ST	Disquette	A ****	6	****	****	****	****	****	****	****	15	D	83
PHANTASIE III	SSI	Apple II/ST	Disquette	A ****	6	****	****	****	****	****	****	****	16	D	82
QUEST	Panasonic	ST	Disquette	****	6	****	****	****	****	****	****	****	13	C	81
RINGS OF ZILFEN	SSI	Apple II/ST	Disquette	A ****	1	****	****	****	****	****	****	****	11	D	81-89
SHARD OF SPYRING	SSI	Apple II	Disquette	A ****	8	****	****	****	****	****	****	****	14	F	87
ULTIMA III	Lead Brain	Apple II	Disquette	A ****	4	****	****	****	****	****	****	****	15	F	83
ULTIMA IV	Lead Brain	Apple II	Disquette	A ****	4	****	****	****	****	****	****	****	16	F	83
WIZARDRY III	Soft Team	Apple II	Disquette	****	4	****	****	****	****	****	****	****	15	F	83
WIZARDRY IV	Soft Team	Apple II	Disquette	****	4	****	****	****	****	****	****	****	16	F	83
WIZARDRY V	Soft Team	Apple II	Disquette	****	4	****	****	****	****	****	****	****	16	F	83
WIZARDRY'S CROWN	SSI	Apple II/ST	Disquette	A ****	1	****	****	****	****	****	****	****	16	F	86
WIZARDRY'S CROWN	SSI	Apple II/ST	Disquette	A ****	1	****	****	****	****	****	****	****	16	F	86
WIZARDRY'S CROWN	SSI	Apple II/ST	Disquette	A ****	1	****	****	****	****	****	****	****	16	F	86
WIZARDRY OF DENTHENDOR	Soft Team	Apple II	Disquette	****	1	****	****	****	****	****	****	****	11	D	83



# STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

**AMSTRAD NOUVEAUTES**

- BATTLE MAGE 100 F
- CHATEAU DE LA FORTUNE 100 F
- LES ANCIENS 100 F
- LES ANCIENS 2 100 F
- LES ANCIENS 3 100 F
- LES ANCIENS 4 100 F
- LES ANCIENS 5 100 F
- LES ANCIENS 6 100 F
- LES ANCIENS 7 100 F
- LES ANCIENS 8 100 F
- LES ANCIENS 9 100 F
- LES ANCIENS 10 100 F
- LES ANCIENS 11 100 F
- LES ANCIENS 12 100 F
- LES ANCIENS 13 100 F
- LES ANCIENS 14 100 F
- LES ANCIENS 15 100 F
- LES ANCIENS 16 100 F
- LES ANCIENS 17 100 F
- LES ANCIENS 18 100 F
- LES ANCIENS 19 100 F
- LES ANCIENS 20 100 F
- LES ANCIENS 21 100 F
- LES ANCIENS 22 100 F
- LES ANCIENS 23 100 F
- LES ANCIENS 24 100 F
- LES ANCIENS 25 100 F
- LES ANCIENS 26 100 F
- LES ANCIENS 27 100 F
- LES ANCIENS 28 100 F
- LES ANCIENS 29 100 F
- LES ANCIENS 30 100 F
- LES ANCIENS 31 100 F
- LES ANCIENS 32 100 F
- LES ANCIENS 33 100 F
- LES ANCIENS 34 100 F
- LES ANCIENS 35 100 F
- LES ANCIENS 36 100 F
- LES ANCIENS 37 100 F
- LES ANCIENS 38 100 F
- LES ANCIENS 39 100 F
- LES ANCIENS 40 100 F
- LES ANCIENS 41 100 F
- LES ANCIENS 42 100 F
- LES ANCIENS 43 100 F
- LES ANCIENS 44 100 F
- LES ANCIENS 45 100 F
- LES ANCIENS 46 100 F
- LES ANCIENS 47 100 F
- LES ANCIENS 48 100 F
- LES ANCIENS 49 100 F
- LES ANCIENS 50 100 F

**ATARI ST**

**UTILITAIRES**

- AMSTRAD COPY 2 100 F
- AMSTRAD COPY 3 100 F
- AMSTRAD COPY 4 100 F
- AMSTRAD COPY 5 100 F
- AMSTRAD COPY 6 100 F
- AMSTRAD COPY 7 100 F
- AMSTRAD COPY 8 100 F
- AMSTRAD COPY 9 100 F
- AMSTRAD COPY 10 100 F
- AMSTRAD COPY 11 100 F
- AMSTRAD COPY 12 100 F
- AMSTRAD COPY 13 100 F
- AMSTRAD COPY 14 100 F
- AMSTRAD COPY 15 100 F
- AMSTRAD COPY 16 100 F
- AMSTRAD COPY 17 100 F
- AMSTRAD COPY 18 100 F
- AMSTRAD COPY 19 100 F
- AMSTRAD COPY 20 100 F
- AMSTRAD COPY 21 100 F
- AMSTRAD COPY 22 100 F
- AMSTRAD COPY 23 100 F
- AMSTRAD COPY 24 100 F
- AMSTRAD COPY 25 100 F
- AMSTRAD COPY 26 100 F
- AMSTRAD COPY 27 100 F
- AMSTRAD COPY 28 100 F
- AMSTRAD COPY 29 100 F
- AMSTRAD COPY 30 100 F
- AMSTRAD COPY 31 100 F
- AMSTRAD COPY 32 100 F
- AMSTRAD COPY 33 100 F
- AMSTRAD COPY 34 100 F
- AMSTRAD COPY 35 100 F
- AMSTRAD COPY 36 100 F
- AMSTRAD COPY 37 100 F
- AMSTRAD COPY 38 100 F
- AMSTRAD COPY 39 100 F
- AMSTRAD COPY 40 100 F
- AMSTRAD COPY 41 100 F
- AMSTRAD COPY 42 100 F
- AMSTRAD COPY 43 100 F
- AMSTRAD COPY 44 100 F
- AMSTRAD COPY 45 100 F
- AMSTRAD COPY 46 100 F
- AMSTRAD COPY 47 100 F
- AMSTRAD COPY 48 100 F
- AMSTRAD COPY 49 100 F
- AMSTRAD COPY 50 100 F

**SELECTION**

- AMSTRAD COPY 1 100 F
- AMSTRAD COPY 2 100 F
- AMSTRAD COPY 3 100 F
- AMSTRAD COPY 4 100 F
- AMSTRAD COPY 5 100 F
- AMSTRAD COPY 6 100 F
- AMSTRAD COPY 7 100 F
- AMSTRAD COPY 8 100 F
- AMSTRAD COPY 9 100 F
- AMSTRAD COPY 10 100 F
- AMSTRAD COPY 11 100 F
- AMSTRAD COPY 12 100 F
- AMSTRAD COPY 13 100 F
- AMSTRAD COPY 14 100 F
- AMSTRAD COPY 15 100 F
- AMSTRAD COPY 16 100 F
- AMSTRAD COPY 17 100 F
- AMSTRAD COPY 18 100 F
- AMSTRAD COPY 19 100 F
- AMSTRAD COPY 20 100 F
- AMSTRAD COPY 21 100 F
- AMSTRAD COPY 22 100 F
- AMSTRAD COPY 23 100 F
- AMSTRAD COPY 24 100 F
- AMSTRAD COPY 25 100 F
- AMSTRAD COPY 26 100 F
- AMSTRAD COPY 27 100 F
- AMSTRAD COPY 28 100 F
- AMSTRAD COPY 29 100 F
- AMSTRAD COPY 30 100 F
- AMSTRAD COPY 31 100 F
- AMSTRAD COPY 32 100 F
- AMSTRAD COPY 33 100 F
- AMSTRAD COPY 34 100 F
- AMSTRAD COPY 35 100 F
- AMSTRAD COPY 36 100 F
- AMSTRAD COPY 37 100 F
- AMSTRAD COPY 38 100 F
- AMSTRAD COPY 39 100 F
- AMSTRAD COPY 40 100 F
- AMSTRAD COPY 41 100 F
- AMSTRAD COPY 42 100 F
- AMSTRAD COPY 43 100 F
- AMSTRAD COPY 44 100 F
- AMSTRAD COPY 45 100 F
- AMSTRAD COPY 46 100 F
- AMSTRAD COPY 47 100 F
- AMSTRAD COPY 48 100 F
- AMSTRAD COPY 49 100 F
- AMSTRAD COPY 50 100 F

**APPLE II**

- AMSTRAD COPY 1 100 F
- AMSTRAD COPY 2 100 F
- AMSTRAD COPY 3 100 F
- AMSTRAD COPY 4 100 F
- AMSTRAD COPY 5 100 F
- AMSTRAD COPY 6 100 F
- AMSTRAD COPY 7 100 F
- AMSTRAD COPY 8 100 F
- AMSTRAD COPY 9 100 F
- AMSTRAD COPY 10 100 F
- AMSTRAD COPY 11 100 F
- AMSTRAD COPY 12 100 F
- AMSTRAD COPY 13 100 F
- AMSTRAD COPY 14 100 F
- AMSTRAD COPY 15 100 F
- AMSTRAD COPY 16 100 F
- AMSTRAD COPY 17 100 F
- AMSTRAD COPY 18 100 F
- AMSTRAD COPY 19 100 F
- AMSTRAD COPY 20 100 F
- AMSTRAD COPY 21 100 F
- AMSTRAD COPY 22 100 F
- AMSTRAD COPY 23 100 F
- AMSTRAD COPY 24 100 F
- AMSTRAD COPY 25 100 F
- AMSTRAD COPY 26 100 F
- AMSTRAD COPY 27 100 F
- AMSTRAD COPY 28 100 F
- AMSTRAD COPY 29 100 F
- AMSTRAD COPY 30 100 F
- AMSTRAD COPY 31 100 F
- AMSTRAD COPY 32 100 F
- AMSTRAD COPY 33 100 F
- AMSTRAD COPY 34 100 F
- AMSTRAD COPY 35 100 F
- AMSTRAD COPY 36 100 F
- AMSTRAD COPY 37 100 F
- AMSTRAD COPY 38 100 F
- AMSTRAD COPY 39 100 F
- AMSTRAD COPY 40 100 F
- AMSTRAD COPY 41 100 F
- AMSTRAD COPY 42 100 F
- AMSTRAD COPY 43 100 F
- AMSTRAD COPY 44 100 F
- AMSTRAD COPY 45 100 F
- AMSTRAD COPY 46 100 F
- AMSTRAD COPY 47 100 F
- AMSTRAD COPY 48 100 F
- AMSTRAD COPY 49 100 F
- AMSTRAD COPY 50 100 F

**COMMODORE**

- AMSTRAD COPY 1 100 F
- AMSTRAD COPY 2 100 F
- AMSTRAD COPY 3 100 F
- AMSTRAD COPY 4 100 F
- AMSTRAD COPY 5 100 F
- AMSTRAD COPY 6 100 F
- AMSTRAD COPY 7 100 F
- AMSTRAD COPY 8 100 F
- AMSTRAD COPY 9 100 F
- AMSTRAD COPY 10 100 F
- AMSTRAD COPY 11 100 F
- AMSTRAD COPY 12 100 F
- AMSTRAD COPY 13 100 F
- AMSTRAD COPY 14 100 F
- AMSTRAD COPY 15 100 F
- AMSTRAD COPY 16 100 F
- AMSTRAD COPY 17 100 F
- AMSTRAD COPY 18 100 F
- AMSTRAD COPY 19 100 F
- AMSTRAD COPY 20 100 F
- AMSTRAD COPY 21 100 F
- AMSTRAD COPY 22 100 F
- AMSTRAD COPY 23 100 F
- AMSTRAD COPY 24 100 F
- AMSTRAD COPY 25 100 F
- AMSTRAD COPY 26 100 F
- AMSTRAD COPY 27 100 F
- AMSTRAD COPY 28 100 F
- AMSTRAD COPY 29 100 F
- AMSTRAD COPY 30 100 F
- AMSTRAD COPY 31 100 F
- AMSTRAD COPY 32 100 F
- AMSTRAD COPY 33 100 F
- AMSTRAD COPY 34 100 F
- AMSTRAD COPY 35 100 F
- AMSTRAD COPY 36 100 F
- AMSTRAD COPY 37 100 F
- AMSTRAD COPY 38 100 F
- AMSTRAD COPY 39 100 F
- AMSTRAD COPY 40 100 F
- AMSTRAD COPY 41 100 F
- AMSTRAD COPY 42 100 F
- AMSTRAD COPY 43 100 F
- AMSTRAD COPY 44 100 F
- AMSTRAD COPY 45 100 F
- AMSTRAD COPY 46 100 F
- AMSTRAD COPY 47 100 F
- AMSTRAD COPY 48 100 F
- AMSTRAD COPY 49 100 F
- AMSTRAD COPY 50 100 F

**MSX**

- AMSTRAD COPY 1 100 F
- AMSTRAD COPY 2 100 F
- AMSTRAD COPY 3 100 F
- AMSTRAD COPY 4 100 F
- AMSTRAD COPY 5 100 F
- AMSTRAD COPY 6 100 F
- AMSTRAD COPY 7 100 F
- AMSTRAD COPY 8 100 F
- AMSTRAD COPY 9 100 F
- AMSTRAD COPY 10 100 F
- AMSTRAD COPY 11 100 F
- AMSTRAD COPY 12 100 F
- AMSTRAD COPY 13 100 F
- AMSTRAD COPY 14 100 F
- AMSTRAD COPY 15 100 F
- AMSTRAD COPY 16 100 F
- AMSTRAD COPY 17 100 F
- AMSTRAD COPY 18 100 F
- AMSTRAD COPY 19 100 F
- AMSTRAD COPY 20 100 F
- AMSTRAD COPY 21 100 F
- AMSTRAD COPY 22 100 F
- AMSTRAD COPY 23 100 F
- AMSTRAD COPY 24 100 F
- AMSTRAD COPY 25 100 F
- AMSTRAD COPY 26 100 F
- AMSTRAD COPY 27 100 F
- AMSTRAD COPY 28 100 F
- AMSTRAD COPY 29 100 F
- AMSTRAD COPY 30 100 F
- AMSTRAD COPY 31 100 F
- AMSTRAD COPY 32 100 F
- AMSTRAD COPY 33 100 F
- AMSTRAD COPY 34 100 F
- AMSTRAD COPY 35 100 F
- AMSTRAD COPY 36 100 F
- AMSTRAD COPY 37 100 F
- AMSTRAD COPY 38 100 F
- AMSTRAD COPY 39 100 F
- AMSTRAD COPY 40 100 F
- AMSTRAD COPY 41 100 F
- AMSTRAD COPY 42 100 F
- AMSTRAD COPY 43 100 F
- AMSTRAD COPY 44 100 F
- AMSTRAD COPY 45 100 F
- AMSTRAD COPY 46 100 F
- AMSTRAD COPY 47 100 F
- AMSTRAD COPY 48 100 F
- AMSTRAD COPY 49 100 F
- AMSTRAD COPY 50 100 F

**PCW**

- AMSTRAD COPY 1 100 F
- AMSTRAD COPY 2 100 F
- AMSTRAD COPY 3 100 F
- AMSTRAD COPY 4 100 F
- AMSTRAD COPY 5 100 F
- AMSTRAD COPY 6 100 F
- AMSTRAD COPY 7 100 F
- AMSTRAD COPY 8 100 F
- AMSTRAD COPY 9 100 F
- AMSTRAD COPY 10 100 F
- AMSTRAD COPY 11 100 F
- AMSTRAD COPY 12 100 F
- AMSTRAD COPY 13 100 F
- AMSTRAD COPY 14 100 F
- AMSTRAD COPY 15 100 F
- AMSTRAD COPY 16 100 F
- AMSTRAD COPY 17 100 F
- AMSTRAD COPY 18 100 F
- AMSTRAD COPY 19 100 F
- AMSTRAD COPY 20 100 F
- AMSTRAD COPY 21 100 F
- AMSTRAD COPY 22 100 F
- AMSTRAD COPY 23 100 F
- AMSTRAD COPY 24 100 F
- AMSTRAD COPY 25 100 F
- AMSTRAD COPY 26 100 F
- AMSTRAD COPY 27 100 F
- AMSTRAD COPY 28 100 F
- AMSTRAD COPY 29 100 F
- AMSTRAD COPY 30 100 F
- AMSTRAD COPY 31 100 F
- AMSTRAD COPY 32 100 F
- AMSTRAD COPY 33 100 F
- AMSTRAD COPY 34 100 F
- AMSTRAD COPY 35 100 F
- AMSTRAD COPY 36 100 F
- AMSTRAD COPY 37 100 F
- AMSTRAD COPY 38 100 F
- AMSTRAD COPY 39 100 F
- AMSTRAD COPY 40 100 F
- AMSTRAD COPY 41 100 F
- AMSTRAD COPY 42 100 F
- AMSTRAD COPY 43 100 F
- AMSTRAD COPY 44 100 F
- AMSTRAD COPY 45 100 F
- AMSTRAD COPY 46 100 F
- AMSTRAD COPY 47 100 F
- AMSTRAD COPY 48 100 F
- AMSTRAD COPY 49 100 F
- AMSTRAD COPY 50 100 F

**PERIPHERIQUES**

- AMSTRAD COPY 1 100 F
- AMSTRAD COPY 2 100 F
- AMSTRAD COPY 3 100 F
- AMSTRAD COPY 4 100 F
- AMSTRAD COPY 5 100 F
- AMSTRAD COPY 6 100 F
- AMSTRAD COPY 7 100 F
- AMSTRAD COPY 8 100 F
- AMSTRAD COPY 9 100 F
- AMSTRAD COPY 10 100 F
- AMSTRAD COPY 11 100 F
- AMSTRAD COPY 12 100 F
- AMSTRAD COPY 13 100 F
- AMSTRAD COPY 14 100 F
- AMSTRAD COPY 15 100 F
- AMSTRAD COPY 16 100 F
- AMSTRAD COPY 17 100 F
- AMSTRAD COPY 18 100 F
- AMSTRAD COPY 19 100 F
- AMSTRAD COPY 20 100 F
- AMSTRAD COPY 21 100 F
- AMSTRAD COPY 22 100 F
- AMSTRAD COPY 23 100 F
- AMSTRAD COPY 24 100 F
- AMSTRAD COPY 25 100 F
- AMSTRAD COPY 26 100 F
- AMSTRAD COPY 27 100 F

# KID'S SCHOOL



Logiciels pour scénaristes en herbe, adeptes du théâtre de Thalès et anglophilas. Diversité et qualité.

— sous forme de jeux constituant un intermédiaire récréatif qui gagnent à être plus nombreux. Une introduction à la notion de vecteur et de sommes de vecteurs, suivie d'une démonstration vivante sur le changement d'échelle, complètent le tout.

Au programme de troisième, après un bref historique sur le célèbre théorème de Thalès et les applications qui en sont faites, projection orthogonale et relations métriques dans le triangle rectangle n'auront plus aucun secret pour vous. Un logiciel efficace et cohérent pour un sujet rigoureux. (Disquette Edil Belin pour **TO7, TO9, TO9+, TO9+, MO5, K6V, K6V**.)

**Matériau** : français  
**Contenu** : pédagogique \*\*\*\*  
**Intéret** : C

### Mathématiques IV

Après Trigonométrie III, pour ne nommer que celui-là, Edil Belin persiste et agit. Les Mathématiques IV traitent particulièrement des programmes de géométrie de quatrième et de troisième. Le encadre, pas de surprise, les adeptes du changement dans la continuité y trouveront leur compte (à défaut de toujours trouver la solution aux problèmes proposés).

Ce programme se compose de deux parties et comporte dix modules sur travail concernant les notions analytiques de la géométrie de quatrième et de troisième.

Dans les deux cas, le scénario reste inamovible. Pour chaque notion abordée, vous avez droit à un cours clair, suivi d'exemples illustrant, et d'autant plus nombreux que vous le souhaitez. Un bon service rendu à l'imagination. (Disquette II pour **TO8, TO9, TO9+.**)

gnoise de mettre ou non l'accent, surtout en anglais, jette la première pierre ! Aussi cet exercice consistait à visualiser l'accentuation d'une syllabe particulière à l'aide d'un crayon optique. Quatre cas sont présentés à l'échelle du pointier le crayon optique sur le schéma correspondant au mot proposé. Ceci constitue un travail intéressant sur le problème tant redouté de l'accent tonique.

L'utilisation du crayon optique représente un atout considérable dans le déroulement des exercices qui peuvent parfois sembler fastidieux. Surtout dans le programme « Verbes irréguliers », où l'éave est amené à taper de façon répétitive : l'infiniment, le préfixé et le participe passé du verbe. L'ensemble constitue donc un logiciel bien équilibré, attrayant et exempt des trop fréquents contentements désolés. (Disquette Edil Belin pour **TO8, TO9, TO9+, Nano réseau**.)

**Matériau** : anglais  
**Contenu** : pédagogique \*\*\*\*  
**Intéret** : D  
**Prix** : 24 000 F

### Conte 2

Pour tous les lecteurs en herbe avides de création littéraire mais néanmoins angoissés par la feuille désespérément blanche, PL propose dans le programme « Verbes irréguliers », où l'éave est amené à taper de façon répétitive : l'infiniment, le préfixé et le participe passé du verbe. L'ensemble constitue donc un logiciel bien équilibré, attrayant et exempt des trop fréquents contentements désolés. (Disquette Edil Belin pour **TO8, TO9, TO9+, Nano réseau**.)

Outre les modules de travail déjà existants, d'autres types d'activités sont proposés. Parmi celles-ci, « Stress » retient tout particulièrement l'attention. Digne de nom pour une activité, mais qui prend tout son sens lorsqu'on sait de quel il s'agit. Ce celui qui n'a pas été écrit par l'auteur.

**Matériau** : français  
**Contenu** : pédagogique \*\*\*\*  
**Intéret** : D  
**Prix** : 24 000 F

Brigitte Soudoukif

# ATARI ST

COMMODORE	ATARI ST
AGE OF ACESS	182
ADVENT FIGHTER	182
ALBUM EPK 1	192
ALBUM EPK 2	192
ALBUM EPK 3	192
ALBUM EPK 4	192
ALBUM EPK 5	192
ALBUM EPK 6	192
ALBUM EPK 7	192
ALBUM EPK 8	192
ALBUM EPK 9	192
ALBUM EPK 10	192
ALBUM EPK 11	192
ALBUM EPK 12	192
ALBUM EPK 13	192
ALBUM EPK 14	192
ALBUM EPK 15	192
ALBUM EPK 16	192
ALBUM EPK 17	192
ALBUM EPK 18	192
ALBUM EPK 19	192
ALBUM EPK 20	192
ALBUM EPK 21	192
ALBUM EPK 22	192
ALBUM EPK 23	192
ALBUM EPK 24	192
ALBUM EPK 25	192
ALBUM EPK 26	192
ALBUM EPK 27	192
ALBUM EPK 28	192
ALBUM EPK 29	192
ALBUM EPK 30	192
ALBUM EPK 31	192
ALBUM EPK 32	192
ALBUM EPK 33	192
ALBUM EPK 34	192
ALBUM EPK 35	192
ALBUM EPK 36	192
ALBUM EPK 37	192
ALBUM EPK 38	192
ALBUM EPK 39	192
ALBUM EPK 40	192
ALBUM EPK 41	192
ALBUM EPK 42	192
ALBUM EPK 43	192
ALBUM EPK 44	192
ALBUM EPK 45	192
ALBUM EPK 46	192
ALBUM EPK 47	192
ALBUM EPK 48	192
ALBUM EPK 49	192
ALBUM EPK 50	192
ALBUM EPK 51	192
ALBUM EPK 52	192
ALBUM EPK 53	192
ALBUM EPK 54	192
ALBUM EPK 55	192
ALBUM EPK 56	192
ALBUM EPK 57	192
ALBUM EPK 58	192
ALBUM EPK 59	192
ALBUM EPK 60	192
ALBUM EPK 61	192
ALBUM EPK 62	192
ALBUM EPK 63	192
ALBUM EPK 64	192
ALBUM EPK 65	192
ALBUM EPK 66	192
ALBUM EPK 67	192
ALBUM EPK 68	192
ALBUM EPK 69	192
ALBUM EPK 70	192
ALBUM EPK 71	192
ALBUM EPK 72	192
ALBUM EPK 73	192
ALBUM EPK 74	192
ALBUM EPK 75	192
ALBUM EPK 76	192
ALBUM EPK 77	192
ALBUM EPK 78	192
ALBUM EPK 79	192
ALBUM EPK 80	192
ALBUM EPK 81	192
ALBUM EPK 82	192
ALBUM EPK 83	192
ALBUM EPK 84	192
ALBUM EPK 85	192
ALBUM EPK 86	192
ALBUM EPK 87	192
ALBUM EPK 88	192
ALBUM EPK 89	192
ALBUM EPK 90	192
ALBUM EPK 91	192
ALBUM EPK 92	192
ALBUM EPK 93	192
ALBUM EPK 94	192
ALBUM EPK 95	192
ALBUM EPK 96	192
ALBUM EPK 97	192
ALBUM EPK 98	192
ALBUM EPK 99	192
ALBUM EPK 100	192

# 2600 VCS CART.

AGE OF ACESS	182
ADVENT FIGHTER	182
ALBUM EPK 1	192
ALBUM EPK 2	192
ALBUM EPK 3	192
ALBUM EPK 4	192
ALBUM EPK 5	192
ALBUM EPK 6	192
ALBUM EPK 7	192
ALBUM EPK 8	192
ALBUM EPK 9	192
ALBUM EPK 10	192
ALBUM EPK 11	192
ALBUM EPK 12	192
ALBUM EPK 13	192
ALBUM EPK 14	192
ALBUM EPK 15	192
ALBUM EPK 16	192
ALBUM EPK 17	192
ALBUM EPK 18	192
ALBUM EPK 19	192
ALBUM EPK 20	192
ALBUM EPK 21	192
ALBUM EPK 22	192
ALBUM EPK 23	192
ALBUM EPK 24	192
ALBUM EPK 25	192
ALBUM EPK 26	192
ALBUM EPK 27	192
ALBUM EPK 28	192
ALBUM EPK 29	192
ALBUM EPK 30	192
ALBUM EPK 31	192
ALBUM EPK 32	192
ALBUM EPK 33	192
ALBUM EPK 34	192
ALBUM EPK 35	192
ALBUM EPK 36	192
ALBUM EPK 37	192
ALBUM EPK 38	192
ALBUM EPK 39	192
ALBUM EPK 40	192
ALBUM EPK 41	192
ALBUM EPK 42	192
ALBUM EPK 43	192
ALBUM EPK 44	192
ALBUM EPK 45	192
ALBUM EPK 46	192
ALBUM EPK 47	192
ALBUM EPK 48	192
ALBUM EPK 49	192
ALBUM EPK 50	192
ALBUM EPK 51	192
ALBUM EPK 52	192
ALBUM EPK 53	192
ALBUM EPK 54	192
ALBUM EPK 55	192
ALBUM EPK 56	192
ALBUM EPK 57	192
ALBUM EPK 58	192
ALBUM EPK 59	192
ALBUM EPK 60	192
ALBUM EPK 61	192
ALBUM EPK 62	192
ALBUM EPK 63	192
ALBUM EPK 64	192
ALBUM EPK 65	192
ALBUM EPK 66	192
ALBUM EPK 67	192
ALBUM EPK 68	192
ALBUM EPK 69	192
ALBUM EPK 70	192
ALBUM EPK 71	192
ALBUM EPK 72	192
ALBUM EPK 73	192
ALBUM EPK 74	192
ALBUM EPK 75	192
ALBUM EPK 76	192
ALBUM EPK 77	192
ALBUM EPK 78	192
ALBUM EPK 79	192
ALBUM EPK 80	192
ALBUM EPK 81	192
ALBUM EPK 82	192
ALBUM EPK 83	192
ALBUM EPK 84	192
ALBUM EPK 85	192
ALBUM EPK 86	192
ALBUM EPK 87	192
ALBUM EPK 88	192
ALBUM EPK 89	192
ALBUM EPK 90	192
ALBUM EPK 91	192
ALBUM EPK 92	192
ALBUM EPK 93	192
ALBUM EPK 94	192
ALBUM EPK 95	192
ALBUM EPK 96	192
ALBUM EPK 97	192
ALBUM EPK 98	192
ALBUM EPK 99	192
ALBUM EPK 100	192

# THOMSON

AGE OF ACESS	182
ADVENT FIGHTER	182
ALBUM EPK 1	192
ALBUM EPK 2	192
ALBUM EPK 3	192
ALBUM EPK 4	192
ALBUM EPK 5	192
ALBUM EPK 6	192
ALBUM EPK 7	192
ALBUM EPK 8	192
ALBUM EPK 9	192
ALBUM EPK 10	192
ALBUM EPK 11	192
ALBUM EPK 12	192
ALBUM EPK 13	192
ALBUM EPK 14	192
ALBUM EPK 15	192
ALBUM EPK 16	192
ALBUM EPK 17	192
ALBUM EPK 18	192
ALBUM EPK 19	192
ALBUM EPK 20	192
ALBUM EPK 21	192
ALBUM EPK 22	192
ALBUM EPK 23	192
ALBUM EPK 24	192
ALBUM EPK 25	192
ALBUM EPK 26	192
ALBUM EPK 27	192
ALBUM EPK 28	192
ALBUM EPK 29	192
ALBUM EPK 30	192
ALBUM EPK 31	192
ALBUM EPK 32	192
ALBUM EPK 33	192
ALBUM EPK 34	192
ALBUM EPK 35	192
ALBUM EPK 36	192
ALBUM EPK 37	192
ALBUM EPK 38	192
ALBUM EPK 39	192
ALBUM EPK 40	192
ALBUM EPK 41	192
ALBUM EPK 42	192
ALBUM EPK 43	192
ALBUM EPK 44	192
ALBUM EPK 45	192
ALBUM EPK 46	192
ALBUM EPK 47	192
ALBUM EPK 48	192
ALBUM EPK 49	192
ALBUM EPK 50	192
ALBUM EPK 51	192
ALBUM EPK 52	192
ALBUM EPK 53	192
ALBUM EPK 54	192
ALBUM EPK 55	192
ALBUM EPK 56	192
ALBUM EPK 57	192
ALBUM EPK 58	192
ALBUM EPK 59	192
ALBUM EPK 60	192
ALBUM EPK 61	192
ALBUM EPK 62	192
ALBUM EPK 63	192
ALBUM EPK 64	192
ALBUM EPK 65	192
ALBUM EPK 66	192
ALBUM EPK 67	192
ALBUM EPK 68	192
ALBUM EPK 69	192
ALBUM EPK 70	192
ALBUM EPK 71	192
ALBUM EPK 72	192
ALBUM EPK 73	192
ALBUM EPK 74	192
ALBUM EPK 75	192
ALBUM EPK 76	192
ALBUM EPK 77	192
ALBUM EPK 78	192
ALBUM EPK 79	192
ALBUM EPK 80	192
ALBUM EPK 81	192
ALBUM EPK 82	192
ALBUM EPK 83	192
ALBUM EPK 84	192
ALBUM EPK 85	192
ALBUM EPK 86	192
ALBUM EPK 87	192
ALBUM EPK 88	192
ALBUM EPK 89	192
ALBUM EPK 90	192
ALBUM EPK 91	192
ALBUM EPK 92	192
ALBUM EPK 93	192
ALBUM EPK 94	192
ALBUM EPK 95	192
ALBUM EPK 96	192
ALBUM EPK 97	192
ALBUM EPK 98	192
ALBUM EPK 99	192
ALBUM EPK 100	192

Précisez pour quel ordinateur :

# JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

IBM PC + COMP.	AMSTRAD	HITS	AMIGA	SEGA
AGE OF ACESS	182	192	192	192
ADVENT FIGHTER	182	192	192	192
ALBUM EPK 1	192	192	192	192
ALBUM EPK 2	192	192	192	192
ALBUM EPK 3	192	192	192	192
ALBUM EPK 4	192	192	192	192
ALBUM EPK 5	192	192	192	192
ALBUM EPK 6	192	192	192	192
ALBUM EPK 7	192	192	192	192
ALBUM EPK 8	192	192	192	192
ALBUM EPK 9	192	192	192	192
ALBUM EPK 10	192	192	192	192
ALBUM EPK 11	192	192	192	192
ALBUM EPK 12	192	192	192	192
ALBUM EPK 13	192	192	192	192
ALBUM EPK 14	192	192	192	192
ALBUM EPK 15	192	192	192	192
ALBUM EPK 16	192	192	192	192
ALBUM EPK 17	192	192	192	192
ALBUM EPK 18	192	192	192	192
ALBUM EPK 19	192	192	192	192
ALBUM EPK 20	192	192	192	192
ALBUM EPK 21	192	192	192	192
ALBUM EPK 22	192	192	192	192
ALBUM EPK 23	192	192	192	192
ALBUM EPK 24	192	192	192	192
ALBUM EPK 25	192	192	192	192
ALBUM EPK 26	192	192	192	192
ALBUM EPK 27	192	192	192	192
ALBUM EPK 28	192	192	192	192
ALBUM EPK 29	192	192	192	192
ALBUM EPK 30	192	192	192	192
ALBUM EPK 31	192	192	192	192
ALBUM EPK 32	192	192	192	192
ALBUM EPK 33	192	192	192	192
ALBUM EPK 34	192	192	192	192
ALBUM EPK 35	192	192	192	192
ALBUM EPK 36	192	192	192	192
ALBUM EPK 37	192	192	192	192
ALBUM EPK 38	192	192	192	192
ALBUM EPK 39	192	192	192	192
ALBUM EPK 40	192	192	192	192
ALBUM EPK 41	192	192	192	192
ALBUM EPK 42	192	192	192	192
ALBUM EPK 43	192	192	192	192
ALBUM EPK 44	192	192	192	192
ALBUM EPK 45	192	192	192	192
ALBUM EPK 46	192	192	192	192
ALBUM EPK 47	192	192	192	192
ALBUM EPK 48	192	192	192	192
ALBUM EPK 49	192	192	192	192
ALBUM EPK 50	192	192	192	192
ALBUM EPK 51	192	192	192	192
ALBUM EPK 52	192	192	192	192
ALBUM EPK 53</				



## CHALLENGE

# Accroche-toi au pinceau

Les jeux d'échelle sur micro-ordinateur ou console, une histoire de fous!

Alain Huyghues-Lacour, le vénérable félicé de l'action tous azimuts, a exploré pour vous cet univers où les réflexes sont essentiels si l'on ne veut pas finir écrasé entre plates-formes et ascenseurs.

**Ice Climber :** équipé uniquement d'un piolet, vous devez escalader les huit niveaux d'un glacier. Vous vous frayez un chemin vers le sommet en brisant la couche de glace au-dessus de vous puis en sautant dans l'ouverture ainsi pratiquée. Tout d'abord, cela ne pose pas de grandes diffi-



Ice Climber

cultés malgré la présence d'un oiseau et d'une créature des neiges qui s'amuse à reboucher les trous que vous faites. Leur contact est mortel mais, heureusement, vous pouvez les assommer momentanément d'un coup de piolet bien appliqué. Mais l'affaire se corse et les étages supérieurs sont hors d'atteinte. Vous devez alors sauter sur des nuages en mouvement afin de progresser plus avant. Lorsque vous parvenez au sommet vous passez à un tableau de bonus avant de repartir à l'assaut du glacier suivant.

**Ice Climber** est un jeu simple et amusant dans la tradition des jeux de plates-formes sur console. Il offre, en plus, l'originalité de pouvoir être joué à deux simultanément. Ce programme est d'une « prise en main » aisée et tout repose sur la précision et les réflexes. Ce logiciel bien réalisé est très distrayant. (Cartouche Nintendo.)

**Super Mario Bros :** Mario, le super héros de Nintendo que l'on retrouve dans de nombreux programmes depuis sa première apparition dans *Donkey Kong*, vit ici sa plus belle aventure. Passons sur les



Super Mario Bros

scénario basé sur un royaume de champions dévasté par un peuple de tortues et sur une princesse enlevée par un méchant roi. Cette histoire gentiment débile, n'est qu'un prétexte à un jeu extraordinaire. Notre héros part à la découverte

de nombreux univers : montages, souterrains et même le fond des mers. Il affronte de drôles de créatures et ramasse au passage des bonus, des champignons magiques qui le font grandir, il devient temporairement invulnérable, etc. Arrêtons là cette énumération car c'est une mission impossible que de tout dire sur ce programme d'une richesse incroyable. On peut y jouer pendant des semaines et découvrir encore d'autres astuces, de nouveaux chemins et des bonus cachés. Au Japon, où il fait l'objet d'un véritable culte, un livre lui a été entièrement consacré. Il est vendu

à des milliers d'exemplaires. **Super Mario Bros** ne remporte pas moins de succès à la rédaction de *Tilt*, car c'est de loin le jeu qui tourne le plus dans la salle des ordinateurs. L'épidémie gagne chaque jour du terrain (je ne citerai pas de noms) et se répand dans les autres bureaux de notre immeuble. Ce programme se rapproche, par bien des aspects, des jeux de plates-formes mais il est beaucoup trop riche et varié pour se limiter à cette catégorie. C'est un jeu dont la compétition qui est l'invité vedette de ce challenge. (Cartouche Nintendo.)



Solomon's Key



Pipeline II

**Solomon's Key :** dans ce programme, qui est une conversion très fidèle du jeu d'arcade, vous partez à la recherche d'un trésor caché dans les mines du roi Solomon. Vingt tableaux vous attendent et il vous faudra beaucoup d'adresse et de réflexion pour en venir à bout. Dans chaque salle, vous devez prendre une clef puis atteindre la porte en évitant les créatures agressives qui vous barrent le chemin. Cela paraît facile mais ce n'est pas une mince affaire. En effet, il vous faut construire votre itinéraire en détruisant ou en créant des blocs qui vous permettent de grimper pour atteindre la sortie. Certains tableaux posent vraiment des problèmes et la porte semble inaccessible. Ne vous découragez pas car, avec de l'astuce, il y a toujours une solution. Ce logiciel est original car on crée ses propres constructions au lieu de trouver son chemin à partir d'installations fixes. La version ST bénéficie de graphismes de qualité, et les décors sont particulièrement réussis. Les couleurs sont bien utilisées et l'animation excellente. On se sent aisée-

ment prendre au jeu car les tableaux sont bien étudiés et posent des problèmes variés. **Solomon's Key** est un jeu de plates-formes avec la réflexion en plus. (Disquette US Gold pour Atari ST.)

**Pipeline II :** l'emploi de plombier, chargé de l'entretien d'un pipeline, n'est pas une sinécure. Des percussions des chaudières et bien d'autres outils en folie rodent le long des tuyaux et font des trous par lesquels le précieux liquide s'échappe. Armé d'un revolver, vous devez les abattre avant qu'ils ne fassent des dégâts. Vous disposez également de deux aides qui vous suivent à la trace et que vous emmenez réparer les fuites du pipeline. Certains objets sont indétruitibles et parfois le seul moyen de leur échapper consiste à sacrifier un aide à votre place. C'est une intéressante vision des rapports entre patron et petit person-



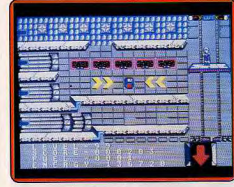
Mike the Magic Dragon

nel ! Ce jeu simple et sans prétention est très distrayant et on se laisse facilement prendre par l'action vivante. Il bénéficie d'une honnête réalisation agrémentée d'amusantes scènes animées entre les différents tableaux. **Pipeline II** n'est pas à proprement parler un jeu de plates-formes mais il s'en rapproche dans l'esprit. C'est un bon programme en marge de ce challenge. (Disquette Mastertronic pour Commodore 64.)

**Mike the Magic Dragon :** ce programme est un jeu de plates-formes tout à fait classique dans lequel vous contrôlez Mike, un petit dragon. Il saute de plateaux en ascenseurs en évitant des fantômes ainsi que des lirs venus de nulle part. Il faut faire vite car si vous traînez, une araignée surgit en haut de l'écran et se lance à votre poursuite. Vous devez prendre, dans le bon ordre, les lettres qui composent un mot de code vous permettant de passer au tableau suivant. Celles-ci sont disposées de façon aléatoire ce qui vous oblige à utiliser des itinéraires différents à chaque partie. Saute originalité de ce programme : à certains moments, Mike peut sauter en parachute. Il faut être très précis dans vos déplacements pour triompher de ces tableaux qui ne sont pas faciles. Les graphismes sont agréables, particulièrement les décors, mais on peut attendre mieux sur un Amiga. C'est un petit jeu sympathique mais qui manque d'origi-

nalité et de variété. A réserver aux inconditionnels du genre. (Disquette Kingsoft pour Amiga.)

**Space Station :** vous avez amarré votre vaisseau à une base spatiale envahie par des extraterrestres. Votre objectif est double : vous procurer suffisamment de carburant pour pouvoir repartir et activer le système d'auto-destruction de la base. Vous explorez les cent salles qui la composent en sautant sur des plates-formes et en empruntant des ascenseurs et des téléporteurs. Au passage vous ramassez des cris-



Space Station



Weeking Crew

taux de lithium, votre carburant, et des munitions pour votre arme. Une disquette est cachée quelque part, il faut la trouver avant de vous rendre dans la salle de l'ordinateur principal et de l'introduire dans celui-ci. Le processus ainsi enclenché, vous ne disposez que d'un temps très court pour vous rendre dans la salle d'embarquement et repartir à bord de votre vaisseau. Les graphismes sont de bonne qualité mais on peut regretter l'absence de variété des tableaux qui se ressemblent tous. Une seule solution pour remplir votre mission : établir une carte de la station, faite de quoi vous risquez fort de tourner en rond indéfiniment. **Space Station** est un programme intéressant, mais hélas, lorsqu'on a rempli sa mission, on range la disquette dans sa boîte pour ne plus la ressortir. (Disquette Paradox pour Atari ST.)

**Weeking Crew :** Mario, le célèbre héros de *Donkey Kong*, est de retour dans ce programme assez classique. Chaque tableau représente un chantier composé d'éche-

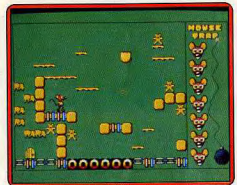
# CHALLENGE

les, de plates-formes, de portes et de murs. Votre objectif est de tout détruire à coups de marteau ou en faisant sauter des bombes. Celles-ci ont un effet dévastateur important mais il faut prendre soin de s'en écarter rapidement pour éviter d'être emporté par le souffle de l'explosion. Bien sûr, différentes créatures destructibles vous poursuivent sans cesse, vous rendant la tâche difficile.

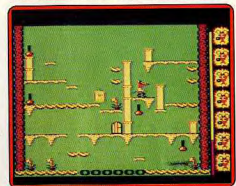
Ce programme est honnêtement réalisé, les graphismes et l'animation, agréables sans être spectaculaires, se présentent bien à l'attention. Mario a vraiment du pain sur la planche car il y a une centaine d'immuables à détruire et certains sont extrêmement difficiles. Ce programme d'action paraît assez simple, au premier abord, mais il fait néanmoins appel à la stratégie. *Wrecking Crew* n'est pas si intéressant mais on ne se lasse pas tout à fait prendre par

facilement lorsqu'on a trouvé la solution. Ce bon programme aurait dû bénéficier d'un système de codes permettant de commencer la partie à différents niveaux. En effet, il devient vite lassant de traverser aisément une dizaine de tableaux avant d'arriver à celui où on est bloqué. Malgré ce défaut, *Mouse Trap* réjouira les amateurs du genre. Les versions *ST* et *Amiga* sont identiques. (Disquette Microvalut pour Atari *ST* et *Amiga*.)

**Version C 64:** la version de ce programme pour *Commodore 64* reprend le même scénario.



Mouse Trap sur C 64



Block Lamp

nario que les précédentes. Les tableaux sont moins nombreux et certains n'existent pas dans les autres versions. *Mouse Trap* est un jeu classique mais intéressant. Hélas, les graphismes sont quelque peu bâclés, ce qui gâche notre plaisir. (Cassette Microvalut pour *Commodore 64*.)

**Block Lamp:** Jack, le bouffon, explore le royaume d'Allegoria à la recherche de neuf lampes enchantées. La quête commence dans une salle où se trouve le coffre dans lequel Jack doit déposer les lampes de différentes couleurs. Ce n'est pas une tâche facile qui attend notre bouffon, car le royaume, assez vaste, est peuplé de nombreuses créatures qui attaquent sans cesse. Celles-ci vont de guêpes, peu dangereuses, jusqu'à des dragons très puissants qui ne pourront être détruits que par des tirs répétés sur leur point sensible. Jack visite les tours du château et les maisons du village dans lesquelles il grimpe à des échelles et saute sur des plates-formes en tirant sur les sorcières, et autres démons, qui l'agressent. Il ramasse des

joyaux, des instruments de musique et des armes. Lorsqu'il est en possession de cinq objets du même type il devient invulnérable, rebondi mieux ou dispose d'une super puissance de tir. Ces pouvoirs sont fort utiles mais hélas leur effet ne dure pas plus de quarante secondes.

Ce programme bénéficie de très beaux graphismes et d'une excellente animation que l'on doit à l'équipe qui avait réalisé *Star Trek*. C'est vraiment du bon travail et on est admiratif devant une qualité digne d'une salle d'arcade. Quant au jeu lui-même, il est très intéressant mais peut être un peu trop difficile. Il faut vraiment s'accrocher pour avoir une chance de pouvoir mener la partie à son terme. Il est recommandé d'établir une carte des lieux afin de se repérer mais n'espérez pas découvrir ainsi le parcours idéal car à chaque partie, les lampes et les objets se trouvent en des endroits différents. L'esca-



Nebulus

lade des plates-formes est rendue assez complexe par un contrôle inhabituel du joystick qui utilise les huit directions disponibles. Aussi, quelques parties sont-elles nécessaires avant de parvenir à maîtriser parfaitement les déplacements du personnage. *Nebulus* est un très beau programme, facile mais prenant. (Disquette Firebird pour Atari *ST*.)

**Nebulus:** sur la planète Nebulus des tours ont été érigées en pierre mer, sans permis de construire. Vous tenez le rôle d'ingénieur, un bipède vert capable de lancer des boules d'énergie, qui a été chargé, par la société Destructo Inc., de détruire ces édifices. Un sous-marin de poche vous dépose au pied de la première tour et l'aventure commence. Vous devez parvenir à la porte la plus haute dans un temps limité. Pour cela, sautez sur des plates-formes, montez des escaliers et empruntez des ascenseurs en détruisant les blocs et les balles qui vous barrent le chemin. Différentes créatures destructibles peuplent l'édifice, et si elles vous touchent vous tombez. Au cours de l'escalade la tour, qui est vue en 3D, tourne sur elle-même au gré de vos déplacements et lorsque vous atteignez le sommet elle s'enfonce dans la mer. Vous repartez alors vers la suivante, à bord du sous-marin, en capturant au passage des poissons qui vous permettent de gagner des bonus. Si

les premiers niveaux ne sont pas trop difficiles, les suivants posent de nombreux problèmes : certains passages semblent infranchissables et il faut parfois revenir en arrière et contourner les obstacles. Ce pur jeu de plates-formes, simple et original, renouvelle un genre qui s'essouffait un peu. L'action passionnante fait autant appel à la précision qu'à la réflexion. La réalisation est brillante : les graphismes sont agréables, l'animation superbe, et les bruitages de bonne qualité. Tout est irréprochable et même le petit tableau de bonus pré-



Octapolis

sente un scrolling horizontal en parallèle très impressionnant. C'est vraiment de la belle ouvrage. Mais attention, ce jeu est dangereux. Dès le premier jour vous tombez dans le piège : encore une dernière partie avant d'arrêter, puis une autre... cela vous mènera très tard dans la nuit et vous le reprendrez dès le lendemain au réveil. Vous êtes prévenu, alors ne venez pas vous plaindre si vous n'avez plus le temps de faire autre chose. C'est un chef-d'œuvre qui remporte haut la main ce challenge. (Disquette Hewson pour *Commodore 64*.)

**Octapolis:** en 3987, la galaxie tout entière s'est rangée sous la domination de l'empire. Seule, la planète Octapolis résiste encore grâce à une arme secrète qui rend tous les pilotes qui s'en approchent. Après de nombreuses recherches, l'empire a fini par décou-

vrir un pilote insensible à cette arme diabolique. Ce pilote, c'est vous, alors vous partez à la conquête des huit cités d'Octapolis que vous devez traverser afin de désactiver leurs défenses. Chaque niveau comporte deux parties : un shoot them up et un jeu de plates-formes. Tout d'abord, vous survolez la ville aux commandes de votre vaisseau en affrontant des escadrons d'ennemis. L'Acran est divisé en deux, à la manière de *Saxxon*, vous voyez votre vaisseau de côté et de dessus. L'action très rapide bénéficie de beaux décors et d'un scrolling irréprochable. Lorsque vous avez détruit assez d'ennemis, vous devez vous poser et entreprendre l'exploration. On passe alors à un jeu de plates-formes dans lequel vous devez traverser cinq salles avant de repartir à bord de votre vaisseau vers la cité suivante. Vous vous frayez un chemin en évitant les aliens destructibles, mais en revanche, vous pouvez détruire les yeux flottants grâce à votre pistolet laser. Cette partie, également très réussie, exige de la précision et d'excellents réflexes. Vous surgissez derrière un alien et vous avez juste le temps de vous retourner pour sauter dans l'autre direction avant qu'il ne revienne sur ses pas.

Ce programme original réalise un excellent mixage entre deux types de jeux différents mais aussi classiques l'un que l'autre. Les deux parties sont d'égalé qualité et l'action varie, toujours très présente. (Disquette English Software pour *Commodore 64*.)

**Zillion:** dans ce programme, tiré d'un dessin animé japonais de science fiction, vous tenez le rôle d'un chevalier blanc dont la mission est de détruire le quartier général de l'empire Nors. Le jeu commence alors que vous quittez votre vaisseau pour pénétrer dans le complexe souterrain, qui est un immense labyrinthe formé de nombreuses salles et des parcs des couloirs et des ascenseurs. Avec votre pistolet laser Zillion vous abattez les soldats de l'empire qui s'opposent à vous. Chaque salle présente un terminal d'ordinateurs et des cylindres situés

sur des plates-formes. Vous les détruisez afin de découvrir les symboles qu'ils contiennent. Il faut vous en procurer quatre pour obtenir un code que vous rentrez dans l'ordinateur, une porte secrète s'ouvre alors, vous permettant de passer dans la salle suivante. Dans ces cylindres, se trouvent également des éléments qui augmentent votre équipement. Vous disposez d'une quantité d'énergie limitée et quand elle baisse dangereusement vous devez ressourcir la base et retourner dans votre vaisseau relâché le plein. Vous continuez l'ex-



Zillion

ploration du labyrinthe à la recherche de cinq disquettes que vous devrez introduire dans l'ordinateur principal. Cela déclenchera le processus de destruction de la base, vous laissant un temps limité pour vous échapper.

Le jeu très prenant, bénéficie d'une réalisation de qualité : des graphismes agréables, une animation rapide et précise, et une bonne bande sonore. Le seul reproche que l'on puisse lui adresser est qu'il faut inscrire les codes sur un papier, sous peine de les oublier, ce qui ralentit l'action. Il est également recommandé, si vous désirez terminer ce jeu, d'établir une carte des lieux. *Zillion* offre un bon compromis entre un jeu de plates-formes et d'arcade-aventure. (Cartouche Sega.)

Alain Huyghues-Lacour

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	PRIX
BLACK LAMP	Firebird	ST	Disq.	15	*****	****	****	*****	C
ICE CLIMBER	Nintendo	Nintendo	Cartouche	16	*****	*****	*****	*****	C
MINE THE MAGIC DRAGON	Kingshit	Amiga	Disq.	9	****	****	****	*****	C
MOUSE TRAP	Microvalut	ST/Amiga	Disq.	12	****	*****	****	****	B
MOUSE TRAP	Microvalut	C 64	K7	10	****	*****	***	****	A
NEBULUS	Hewson	C 64	Disq.	18	*****	*****	*****	*****	B
OCTAPOLIS	English Software	C 64	Disq.	15	*****	*****	*****	*****	B
PIPELINE 2	Mastertronic	C 64	Disq.	14	****	****	***	*****	B
SOLOMON'S KEY	US Gold	ST	Disq.	14	*****	*****	*****	*****	C
SPACE STATION	Parsons	ST	Disq.	12	*****	****	****	****	B
SUPER MARIO BROS	Nintendo	Nintendo	Cartouche	19	****	*****	*****	*****	C
WRECKING CREW	Nintendo	Nintendo	Cartouche	10	****	*****	****	****	C
ZILLION	Sega	Sega	Cartouche	16	*****	*****	*****	*****	C

# Sweet dreams

Le monde enchanteur des songes prend naissance dans le ventre de votre micro. Un adolescent américain partage ses nuits entre cauchemars et insomnies, les Anciens du pays de Dondra cherchent à éliminer le Maître du Mal et la Norvège abrite une triste et belle histoire d'amour.

## Dream Zone

Un logiciel très original où humour et dépaysement se mêlent dans un univers fantastique et farfelu. Éliminez-vous la bête qui règne sur vos nuits ?

Vous incarnez un adolescent américain. Votre chambre à coucher est représentée sous la forme d'une image digitalisée en noir et blanc, couleurs qui sont reprises par toutes les icônes et indications affichées à l'écran, créant une atmosphère inquiétante



L'aventure commence en noir et blanc.

et oppressante. La digitalisation et l'utilisation de ces couleurs ternes dans les gris sont valables également pour les pièces que vous pouvez explorer, c'est-à-dire la salle de bain, la chambre de votre frère ainsi que le haut de l'escalier.

Commencez donc par rendre visite à votre frère. Il raffole de bonbons et si vous lui donnez de quoi en acheter, il vous sera possible d'examiner le coffre qu'il garde jalousement et d'y découvrir un objet bien utile par la suite du jeu : un pistolet... à eau. Durant cette phase d'exploration, il faut être très attentif, toute action intempestive (brutaliser son frère par exemple) déclenche l'arrivée de vos parents et la fin du jeu.

Mais en fait, cette phase, un peu frustrante par le nombre réduit de lieux à visiter et par les tons grisâtres employés (surtout lorsqu'on connaît la richesse des possibilités graphiques de l'Apple II GS!), n'est qu'une sorte de test, d'enjeu supplémentaire pour le joueur. En effet, celui-ci n'entre pas dans l'aventure de plain-pied ; il lui faut d'abord pénétrer dans le jeu proprement dit, c'est-à-dire son rêve, pour ensuite découvrir comment s'en échapper et revenir dans la réalité. La documentation vous apprend que depuis quelques jours vous ne trouvez plus le sommeil : tous vos rêves se transformant invariable-



ment en cauchemars. Heureusement vous avez décidé de consulter le docteur Fraud qui vous a révélé qu'il existe une sorte de bête étrange en vous, qui n'agit que la nuit ; il faut la tuer ou alors vos insomnies se poursuivront. Ils vous a également appris que cette chose fera tout pour vous vaincre, jouera avec vos peurs les plus secrètes et les plus profondément ancrées dans votre subconscient pour vous faire reculer. Votre seul avantage réside dans le fait que cette bête aime les défis, comme celui que vous lui jetez en tentant de la trouver pour la détruire et vous laissera tenter de parvenir jusqu'à elle, si vous en êtes capable. Enfin le docteur Fraud vous fait boire une sorte d'élixir qui devrait vous per-

mettre de pénétrer dans vos rêves. Ainsi le monde onirique vous réclame et vous décidez de vous endormir. Et là, tout bascule : les écrans se colorent en seize couleurs, la digitalisation de votre chambre laisse place à une image en couleur. Vous découvrez maintenant que votre chambre ne donne plus sur un pallier mais sur un chemin flottant dans l'espace et conduisant à un monde tout aussi loufoque qu'étrange : celui de vos songes. Là, vous êtes enfin à pied d'œuvre et l'aventure commence réellement. Votre rêve est peuplé de créatures étranges : démons puissamment armés, bandes de loubards à motos ainsi que leur chef Elvis-le-lézard, fonctionnaires bornés à tête de cochon,

amateurs de chewing-gum...) les décors sont tout aussi variés. Ainsi il est possible de visiter une église, un ministère de l'Information, un bar, une fête foraine ou encore, un château planant dans les airs. Dream Zone utilise une interface-utilisateur devenue classique maintenant dans les jeux d'aventure et qui fait appel à la souris et aux icônes. Il utilise la « Toolbox » en ROM, ce qui a pour principal intérêt de pouvoir placer sur la disquette de jeu des accessoires de bureau dans le menu « pomme », comme par exemple, un bloc-note. L'analyseur de syntaxe est assez traditionnel mais tout à fait cor-



La phase de rêve est peuplée de créatures étranges...



... et de lieux à visiter. Ici, les toilettes d'un bar.

rect. Sans être aussi raffiné que celui de Knight Orc par exemple, il comprend assez de synonymes d'un même mot pour ne pas être une gêne, à part le fait qu'il faille connaître un minimum de vocabulaire d'anglais. Les graphismes sont traités un peu dans le style « cartoon » et sont agrémentés d'animations. Le jeu est bien sonorisé mais malheureusement, les musiques n'étant pas assez variées, elles deviennent parfois lassantes. Une option du menu déroulant permet cependant de couper le son. Le scénario est intéressant par deux points. Tout d'abord, son niveau de difficulté est suffisant pour permettre au joueur de se creuser la tête mais jamais au point de rendre Dream Zone injouable. D'autre part, ce jeu est tout à fait original, un peu dans la lignée de Tass Time, et mêle agréablement humour et dépaysement total dans un monde non seulement fantastique mais surtout complètement farfelu. (Disquette Broderbund pour Apple II GS).

François Hermellin

Type	aventure
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Langue	anglais
Prix	C

## Dondra

Vous devez libérer Dondra de l'emprise du terrible Colnar en dénichant le Prisme de Crystal. Explorations et rebondissements en série !

Dondra est le premier épisode de la série Questmaster. Ce logiciel n'est pas un jeu d'aventure... ni un jeu de rôle. En effet, le jeu se déroule comme un jeu d'aventure mais votre personnage gagne des points d'expérience au cours de la quête. Plus curieux encore, les points d'expérience sont attribués selon des critères peu coutumiers. C'est-à-dire, le nombre de sauvegardes effectuées, le nombre de « morts » que subit votre personnage, le nombre d'objets en votre possession, le chemin emprunté pour résoudre le jeu et enfin le temps pris pour le terminer. Précisons également que votre personnage sera transférable sur les prochains scénarios de la série. De plus, certains objets obtenus dans cet épisode pourront être utilisés dans les aventures suivantes. Commençons tout d'abord par le scénario qui, bien que classique, est attrayant.

Année 2187, Dondra, monde des Anciens, est synonyme de tranquillité et d'harmonie. Toutes les races de la planète vivent en paix et entretiennent des relations amicales. La guerre est un mot inconnu depuis cent ans. Année 2199, les Anciens apprennent que Colnar, le Maître du Mal d'une autre dimension, a maîtrisé le voyage inter-dimensionnel et veut étendre son influence sur tous les mondes parallèles. Prudents, ils signent une Alliance avec leurs puissants voisins et amis les Tellasiens de la planète Halcar. Hélas, Colnar lance ses guerriers sur Dondra et Halcar. Néanmoins, le dernier des Anciens parvient à envoyer un message télépathique à Terna (c'est vous), le dernier des Tellasiens. Le jeu débute dans une pièce rectangulaire avec quatre portes et un hexagone au centre. Une inscription trouvée sur la porte Ouest vous dévoile enfin le but de votre mission. Vous devez trouver le Prisme de Crystal de Heheutotol, seul objet capable de vous aider à libérer l'univers de l'emprise du terrible Colnar. L'hexagone est brûlant et la seule porte (Sud) qui accepte d'ouvrir est une pièce humide qui recèle un grand danger pour les imprudents. Une fouille méthodique vous révèle une clé qui se trouve dans l'hexagone ; elle est brûlante et intouchable. Néanmoins, un peu de perspicacité vous donnera le moyen de sortir de cette pièce. Sachez seulement que cette clé ouvre une des quatre portes et qu'il vous faut un mot de passe pour éviter d'être mis en pièces par des squelettes. La suite du jeu vous mène dans un canyon dont la sortie se trouve à l'Ouest. L'essentiel se résume en exploration de divers endroits et des rencontres, amicales ou non, avec des personnages mythiques. Un conseil : dans un nouvel endroit, tapez toujours deux fois « look place » ou « look room » car le programme ne dévoile pas tout de suite l'existence d'objets dans le secteur concerné. Le point fort de ce programme est de garder constamment le joueur en mouvement, l'écoulement du temps déclenche toujours des actions ou des événements extérieurs qui empêchent les piétinements ou blocages. Le système de jeu est comparable à un jeu d'aventure où le passage d'un endroit à l'autre nécessite souvent un mot ou une

action clé. Des séquences animées (une trentaine) agrémentent le jeu et donnent à l'ensemble une dynamique qui manque systématiquement à ce type de jeu d'aventure.

Vous avez le choix entre le mode graphique et le mode exclusivement texte. Ce dernier offre un texte nettement plus lisible. Quant aux graphismes, ils rappellent le style BD ou « cartoon ». Précisons qu'ils sont tout juste satisfaisants sur Apple IIe. En revanche les photos d'écran de l'Apple II GS, présentées sur la boîte, sont superbes avec des couleurs très attrayantes. Le bruitage est pratiquement inexistant



Une fouille méthodique vous révèle une clé qui ouvre...



... une des quatre portes. La mission se trouve à l'ouest.

mais ce type de jeu est coutumier du fait. Le dialogue avec l'ordinateur est facilité, lors des déplacements, par l'utilisation du joystick. Le reste des actions requiert des entrées de textes par l'intermédiaire du clavier. Le programme gère les sauvegardes à partir de la face « Changement du Programme » ce qui occasionne de trop nombreuses manipulations de disquettes (il y a trois disquettes double-faces). Un bon point pour l'analyseur de syntaxe qui est très puissant, il accepte plusieurs ordres simultanés et les abréviations.

Ce logiciel, très riche en situations variées et plein de rebondissements, se doit d'enrichir la ludothèque de tout aventurier. Précisons que la version Apple II GS sera une véritable adaptation du jeu, tenant compte des qualités exceptionnelles de la machine et totalement différent. (Disquette Spectrum Holobyte pour Apple IIe, disponible sur II GS.)

Dany Boolauck

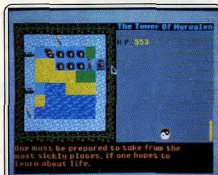
Type	aventure / rôle
Intérêt	15
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★
Langue	anglais
Prix	D



# SOS AVENTURE

## Tower of Myraglen

Un pauvre chevalier à la recherche d'un médaillon protecteur, un sorcier maléfique et des monstres... des fanômes!



aventure/action : type  
12 : inédit  
\* : graphisme  
\*\* : animation  
\*\*\* : bruitage  
\*\*\*\* : langage  
anglais : langue  
C : prix

Tower of Myraglen ne brille pas par l'originalité de son scénario. En effet, il s'agit encore d'un pauvre chevalier aperçant les différents niveaux d'un château pour récupérer un médaillon qui pourrait protéger les indigènes du crû d'un maléfaisant sorcier ! Ce logiciel est en fait un mélange de jeu d'aventure et de jeu d'arcade. Les aventures donc avec sa partie exploration des différentes pièces, énigmes à résoudre, personnages apparaissant dans des mini-jeux... Mais également, une action car votre chevalier peut se défendre avec son épée, ou bien son arc, contre les multiples fanômes, monstres et autres goulus qui rôdent dans les couloirs. On peut aussi faire apparaître un menu déroulant offrant la possibilité de sauver ou de rappeler une partie, faire accélérer le temps, de connaître le diagnostic du héros ou encore en apprendre plus sur les protagonistes du jeu. Votre chevalier peut acquiescer ou mourir, armé et clés et emprunter des passages secrets. Il est dommage que l'animation soit restreinte à quelques possibilités de fabrication des symboles qui ponctuent l'action, tirant vraiment partie du co-processeur sonore seize voix. (Disquette PBI software pour Apple II GS.) F.H.

## The Three Stooges

Un trio burlesque aux prises avec un inquiet banquier.

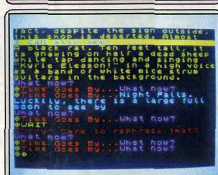


Humour garanti.  
aventure/graphique : type  
16 : inédit  
\* : graphisme  
\*\* : animation  
\*\*\* : bruitage  
anglais : langue  
C : prix

Pour sa dernière production, Cinemaware met en scène trois authentiques vedettes du cinéma burlesque. Méconnus en France, Mo, Larry et Curly forment le célèbre trio « The Three Stooges ». C'est d'ailleurs le titre du logiciel dont le scénario garde le style du comique original. Un banquier menace d'expulser une vieille dame et ses trois jeunes filles d'un orphelinat qui tombe en ruine et qu'elles tentent de réparer. Notre sympathique trio décide de faire l'impossible pour réunir la maison qu'exige le banquier. Ils ont trente jours pour réussir. Il s'ensuit alors une recherche de divers travaux dans les petites annonces des journaux. Pendant cette séquence, un passamien avec des cases mason ou choisit les différentes possibilités offertes pour gagner de l'argent. Cela va de Trivia, au travail de garçon de café. Grâce à une main baladeuse, vous jouerez votre « job ». Bref, vous aurez des questions ardues en Trivia, de superbes séquences arcaïques pour les « jobs » ou encore la chance de trouver l'argent et le travail. Les graphismes, animation et bruitage sont excellents dans ce logiciel tourné d'humour. Sortie de la version définitive prévue pour mai. (Disquette Cinemaware pour Amiga.) D.B.

## Shi

Une aventure textuelle en anglais, au scénario bien ficelé.



aventure : type  
16 : inédit  
\* : graphisme  
- : animation  
\* : dialogues  
anglais : langue  
B : prix

Vous devez accéder à l'ordinateur principal en dépit des défenses qui le protègent. Dans un premier temps, il vous faut mettre la main sur les différents éléments nécessaires à la solution, puis trouver et passer la barrière. Vous devez même l'aventure dans un jeu. Un grand nombre d'objets sont à votre disposition mais seuls quelques-uns sont vraiment utiles. D'ailleurs, si vous les prenez tous, vous ne l'avez pas à votre avantage de votre erreur. En effet, comme vous devez sauter en parachute, votre prise de contact se fera à trop grande vitesse. Une fois au sol, vous vous trouvez dans une ville. Expliquez-vous avec les habitants de la ville. Un dialogue n'est pas sans leur manger ou de boire ce qu'ils trouvent, et adressez un plan pour vous aider à vous repérer. Le monde est vaste (environ cent trente lieux) et peuplé de vingt créatures ayant chacune leurs caractéristiques. Cette aventure uniquement textuelle en anglais est bien réalisée. L'humour de la partie avec des descriptions souvent folkloriques. Ce scénario est bien ficelé et les dialogues très faciles, grâce à l'analyseur puisant qui comprend les ordres multiples, généraux (prendre tout) et possède un vocabulaire étendu (K7 Bug-Byste pour Spectrum.) J.H.

## L'Affaire Santa Fe

Vicime d'une erreur judiciaire, seule la fuite au Mexique vous sauvera...



aventure : type  
12 : inédit  
\* : animation  
\* : graphisme  
\*\*\* : bruitage  
français : langue  
B : prix

Recherche par le shérif pour un meurtre que vous n'avez pas commis, votre seule chance de survie est la fuite par le Mexique... Seul contre les Agents, les chasseurs de primes et le chahut torturé de la descente, vous parcourez douze étapes de jeu pour peut-être échapper à la corde... Cette « affaire » prend les allures d'une suite ludique de pages graphiques plein-écran où apparaissent gros plans et dialogues, ainsi que de brèves animations. A chaque situation, l'ordinateur vous donne le choix entre deux ou trois actions différentes. La phrase « J'avais autre chose à faire » vous permet néanmoins de taper, à certains moments bien précis de l'aventure, des ordres de votre choix... Le principal défaut de ce jeu est la répétitivité de la qualité de ses graphismes. Les décors sont simples mais très représentatifs de l'ambiance du jeu. Côté stratégie, il est comme toujours très simple... Facile de monter une simple fausse manœuvre et tout est à recommencer ! Ajoutez à cela les accès répétitifs, les temps trop nombreux « retournez le disque »... Santa Fe n'est demeure pas moins un logiciel d'aventure convaincant bien que assez facile à vaincre. (Disquette Amiga 500 pour Amstrad CPC.) O.H.

## Venon

Une aventure graphique classique au scénario complexe mais très classique.



aventure/graphique : type  
12 : inédit  
\* : graphisme  
\* : animation  
- : bruitage  
anglais : langue  
B : prix

Cette très classique quête littéraire vous invite à parcourir le royaume d'Armosin pour en chasser les forces du mal... Venon possède un manège particulier. A droite de l'écran de jeu se tient le menu « action » qui trouve une série de verbes (Vingthuit au total) plus grande choix de direction) qui lui faudra sélectionner à l'aide du joystick. Pour regarder l'atmosphère, par exemple, il suffit de pointer avec le joystick sur le texte « le texte cripiit du lieu le mot « in ». Il faut à manier plusieurs « en » cette toute recherche de vocabulaire, ce mécanisme permet de mettre en place des combinaisons subtiles : « dire à Harry de prendre l'or », le tout en quatre « clics » de la manette ! Côté graphisme, les décors restent malheureusement peu colorés. Au gré des cas, votre position ne met en place aucune image, seulement un commentaire écrit. Même chose pour les bruitages, absent sur toute la partie... Le programme a bien du mal, en fait, à mettre en place l'ambiance nécessaire à tout bon jeu d'aventure graphique. Il ne reste que la complexité du scénario et la relative richesse des stratégies (personnages multiples et interactifs) pour combler les passions. (K7 Mastertronic pour Amstrad CPC.) O.H.



163, av. du Maine  
75014 Paris M° Alésia  
Ouvert de 10h à 19h15 du lundi au samedi.  
Crédit CREG  
immédiat

Vous aimerez connaître : nos nouveautés, notre matériel, nos logiciels et nos prix ?  
Vous souhaiteriez passer une commande ?  
Contactez-nous sur minitel  
au 3615 code ACTO mot clé JBG.

## MATÉRIEL ATARI

- 1 - ATARI 520 STF monochrome 4 390 F
  - 2 - ATARI 520 STF couleur 5 490 F
  - 3 - ATARI 1040 STF monochrome 5 990 F
  - 4 - ATARI 1040 STF couleur 7 490 F
  - 5 - Moniteur monochrome SM 124 1 390 F
  - 6 - Moniteur couleur SC 1425 2 490 F
  - 7 - Imprimante ATARI SM5804 n.c.
  - 8 - Disque dur SH 205 4 990 F
  - 9 - Lecteur 720 K Cumana 1 650 F
  - 10 - Flex Disk 205 490 F
  - 11 - Imprimante EPSON LX 800 2 690 F
  - 12 - Imprimante STAR NL 10 2 690 F
- 13 SLM 804 Imprimante laser  
8 pages par minute  
Résolution : 300 x 300 points  
11 950 F HT
- 14 CONFIGURATION MEGA LASER  
compréant : un ordinateur Megas ST 2  
Moniteur monochrome haute résolution  
Imprimante laser
- 15 ATARI 520 STF  
+ un tapis souris  
+ un joystick  
+ 10 disquettes 3,5 p.  
ou - 10 sur 5 1/2  
tous les logiciels  
2 990 F
- 16 ATARI 520 STF  
+ 1 moniteur  
monochrome SM 124  
+ 1 Star NL 10  
6 890 F

## LOGICIELS ATARI

- utilitaires
- 24 - Publishing manager 1 700 F
  - 25 - Solution 2 380 F
  - 26 - Solution 1 260 F
  - 27 - 1 ST Word Plus 960 F
  - 28 - Pack bureautique 1 850 F
  - 29 - GFA basic 495 F
  - 30 - Dimension 3 750 F
  - 31 - CAO 3D 1 450 F
  - 32 - Signum 750 F
  - 33 - Degas elite 250 F
  - 34 - ZZ rock 440 F
  - 35 - Artist 450 F

## JEUX

- 36 - Test drive 340 F
- 37 - Barbarian 240 F
- 38 - Tarcodis 240 F
- 39 - Manoir de Morieville 210 F
- 40 - Startrak 250 F
- 41 - Super sprint 145 F
- 42 - Defender of Crown 295 F
- 43 - Crazy cars n.c.
- 44 - Janglewood 210 F
- 45 - Goldrunner 250 F
- 46 - Trivial Pursuit 280 F

## MATÉRIEL AMIGA

- 47 - Moniteur couleur A 1081 2 950 F
- 48 - Carte adaptative 2,5 A 1010 2 090 F
- 49 - Extension mémoire 512 ko + horloge 1 095 F
- 50 - Extension mémoire 2 Mo 3 550 F

## LOGICIELS

- 54 - GAO 3D 1 550 F
- 55 - Publisher 1000 1 600 F
- 56 - Digiview 2 360 F
- 57 - GinkoX 4 990 F
- 58 - Videoscope 3D 1 270 F
- 59 - Deluxe Paint 2 990 F
- 60 - TV top 750 F
- 61 - Sonic 750 F
- 62 - Digil Paint 650 F
- 63 - Super Base 950 F
- 64 - Aegis Draw 790 F
- 65 - Page Flipper 410 F

## JEUX

- 66 - Fly Sim 2 390 F
- 67 - Action 2000 of the Crown 390 F
- 68 - Test Drive 340 F
- 69 - Crazy cars 250 F
- 70 - Morbie Madness 320 F
- 71 - Western games 320 F
- 72 - Dark castle 320 F
- 73 - Sirtad 295 F
- 74 - Music Studio 295 F
- 75 - The Great 280 F
- 76 - Faery tale 380 F
- 77 - Fire power 270 F
- 78 - King of Chicago 350 F

## MATÉRIEL AMIGA

- 51 AMIGA 500  
+ 10 disquettes 4 700 F
- 52 AMIGA 500  
+ moniteur couleur  
+ 10 disquettes 7 450 F
- 53 AMIGA 2000 UC  
avec moniteur  
A.1081  
11 590 F

## AUTRE MATÉRIEL DISPONIBLE

SEGA LISTE SUR MINITEL  
NINTENDO  
AMSTRAD  
LOGICIELS

BON DE COMMANDE à retourner, après l'avoir rempli, à :  
JBG ELECTRONICS, 163, avenue du Maine, 75014 Paris.

Indiquez le numéro de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N°	F	N°	F
N°	F	N°	F
N°	F	N°	F
N°	F	N°	F

Free of port logiciels 20 F  
Free of port matériels 70 F  
Total

NOM \_\_\_\_\_  
PRENOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_

TÉL \_\_\_\_\_  
CODE POSTAL \_\_\_\_\_  
VILLE \_\_\_\_\_  
TYPE DE CONSOLE \_\_\_\_\_

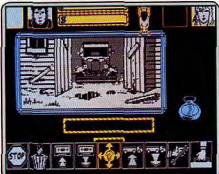
Date exp. \_\_\_\_\_  
Signature \_\_\_\_\_

# SOS AVENTURE

## Hurleries

Vous êtes une jeune blonde ou un maltraité et vous cherchez des lingots d'or près de Seattle...

aventure : type  
16 : intérêt  
\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\* : animation  
\*\*\* : bruitage  
F : langue  
B : prix



Connaissez-vous Zombi ? Votre jugement sur ce logiciel (Titre n° 33, dans la rubrique SOS Aventure) vaudra pour Hurleries : même style de graphisme, même principe de gestion des icônes, latitude de déplacements dans six directions. Vous incarnez deux personnages et pouvez permettre au cours du jeu, être Lorry, une jeune blonde américaine en 1938, ou un autre : récupérer les lingots d'or planqués dans une maison abandonnée près de Seattle. Hurleries présente des risques, mais vous pourriez ne découvrir qu'un amorce et il sera trop tard. Je trouve le défilé des icônes dans la barre de menu vite fatigant. Le nombre élevé de graphismes donne l'impression de se déplacer sans contrastes dans le décor. Les objets potentiellement actifs sont identifiés par leur contour : cela limite le risque de passer à côté d'objets importants. Les phases de combat alternent avec les phases de découverte. Hurleries est un programme réussi, aux graphismes nets (mais sans couleurs), aux bruitages puissants sans devenir obstésiens, aux animations travaillées. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC) D.S.

## Jason et la maison d'or

La mythologie grecque sur micro-ordinateur, une aventure classique et prenante.

aventure graphique : type  
18 : intérêt  
\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\* : dialogue  
\*\*\* : difficulté  
F : langue  
C : prix



Excablou nous a concédé avec Jason et la maison d'or un jeu classique dans tous les sens du terme : dans son scénario tout d'abord, car le héros, Jason, doit retrouver un objet, la maison d'or, pour réussir à devenir roi dans son royaume. Classique encore car le monde de la mythologie grecque a nous pendant des siècles la fiction européenne, mais jusqu'à il y a peu les jeux sur micros). Le jeu est classique aussi dans sa conception : des images fixes, des choix de directions à emprunter et des dialogues à saisir au clavier. Le jeu se charge entièrement en mémoire au début et aucun accès aux disquettes ne vient le ralentir. Les écrans comprennent une fenêtre graphique aux dessins simples et en quatre couleurs qui surprenent sur un ST. Les zones de dialogue ont un vocabulaire précis et adapté à l'époque : le joueur attend une obole pour se défaire et les personnages - amazones guerrières, devins et navigateurs - ne sortent jamais de leur rôle. Les difficultés de jeu sont élevées, mais les solutions sont logiques et cohérentes. On se prend à l'aventure. Jason fait partie du haut de gamme de cet éditeur. (Disquette Excablou pour Atari ST) D.S.

## Super Quest

Trouver-vest l'pée d'Excablou face aux sphinx, gorgones et magiciens ?

aventure : type  
12 : intérêt  
\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\* : animation  
\*\*\* : bruitage  
C : langue  
C : prix



Vous savez-vous d'Excablou Quest sur Amstrad CPC ou sur Apple ? Le Titre n° 34 dans la rubrique SOS Aventure est un jeu d'excablou sur un ST. La grande originalité de l'Amstrad réside dans un seul écran : celui qui donne le plan complet du jeu, avec les reports entre les différents salles, mais pas l'écran des objets à mettre en œuvre pour résoudre le jeu. La deuxième particularité est que le jeu est entièrement chargé en mémoire vive. Le scénario oppose aux mystiques sphinx, gorgones, magiciens. Trouver-vest l'épée d'Excablou ? Les moyens surprennent parfois, ainsi ces pains de dynamite égarés dans ce monde magique. Où chercher dans le bûche à bric qui vous est proposé au début du jeu ? Quels objets arriveront à amadouer l'ours fierce que les arguments les plus subtils laissent de marbre ? Il y a même maison que vous avez assés, et le héros d'or vient pourtant de sortir d'un scénario bien plus cohérent. Point trop difficile et agréable à jouer, Super Quest ne dispose pas, lui, sur la superbe page de plan, de graphismes à la hauteur de ST. Le jeu est réajusté à l'Apple. Le programme aurait mérité des améliorations pour cette adaptation. Domage. (Disquette Excablou pour Atari ST) D.S.

## Qin

En quête d'immortalité dans la Chine ancestrale : un vase brisé, un parchemin...

aventure graphique : type  
14 : intérêt  
\*\*\*\* : animation  
\*\*\* : graphisme  
\*\*\* : bruitage  
F : langue  
C : prix



La Chine de l'an 779 après J.-C. Un vase brisé, un parchemin et une quête pour la recherche de l'immortel... Conçu par l'équipe qui réalisera Storm, cette aventure porte à la touche de ses entrées, est un jeu très maniable, relativement facile mais tout de même passionnant. Manipuler les objets, votre personnage peut retrouver les clés, votre compagnon présente le plan du tombeau du premier empereur. Pas la route est clairement orientée par une suite logique d'indices. Pas de vols sans issue, aucun passage inutile. Le joueur doit parcourir tous les chemins, tous les objets, tous les sortilèges ou porte-bonheur. Décomposé en deux parties distinctes (deux disquettes...), le jeu se déroule dans une continuité sans failles. L'ordinateur signale le vocabulaire qui le comprend (en français, merci !), aide au besoin le joueur par de subtils messages descriptifs. Le graphisme des tableaux est assez précis et tire un profit maximum des capacités de l'Apple. Le programme aurait mérité des améliorations pour cette adaptation. Domage. (Disquette Excablou pour Atari ST) D.S.

## L'Affaire Vera Cruz

Contacter les suspects, collecter renseignements et indices, une enquête difficile.

enquête particulière : type  
14 : intérêt  
\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\* : animation  
\*\*\* : bruitage  
F : langue  
C : prix



Le cœur perforé par de nuit millelètres, Vera Cruz est étendue au beau milieu de sa chambre. Première manœuvre, fouiller la pièce de fond en comble et prendre note de tous les indices qui s'y trouvent. Miroirs décapités, dans tous les angles ou dans les endroits cachés, un seul objet et il y a pourriez jamais conclure cette enquête ? La deuxième phase du jeu vous laisse devant votre bureau. Il faut procéder contact avec des suspects, collecter des renseignements auprès de divers brigades et services de gardarmen bref, mener l'enquête avec logique et sérieux... Bien que relativement ancien (testé dans Titre n° 30), ce jeu profite pleinement de son adaptation sur PC. L'originalité de cette aventure est en effet indéniable. On est loin des classiques chasses au sorcier, recherches d'objets et terrain. Ne s'agit pas de chercher à résoudre les énigmes, coller le plus possible à la réalité. Le chemin que l'on parcourt est alors tout tracé et les renseignements sont également de caractère concret sur PC l'Affaire Vera Cruz, une enquête bâtie sur le même principe et, de ce fait, tentée en coup d'œil dans ce même numéro. (Disquette Inlogramme pour PC et compatibles.) O.H.

# SOS AVENTURE

## Message à la barre

André  
Pour John (n° 51) :

Dans **Ultima IV** : pour pénétrer dans les Abysses, il faut se placer sur le créateur du plus grand volcan de l'île aux prières et utiliser, dans un certain ordre, la cloche, le livre et la bougie.

Dans **Bard's Tale** : le donjon 4 « Kylearan's Tower » ne possède qu'un seul niveau. Il faut répondre à la « Magic Mouth » (2N, 12E), puis aller en (6N, 1E). Il y aura une porte au Sud pour continuer. (Réponse : Sintax)

Dans **Bard's Tale II** : le « Old Warrior » se joint à l'équipe si l'une des lignes-personnage est libre. Après le combat avec le « Toxi génie », un personnage récupère le « torch ». On place le « Old Warrior » en premier, on lui donne la « torch ». Tout le monde doit boire à la fontaine et l'équipe résout l'énigme. On peut alors trouver la porte qui permet d'accéder au « segriens » et de sortir du « Sname ». A moi tour de poser des questions : que faut-il répondre à la « Magic Mouth » d'une « Star » (Maze of Dread) ? Quest-ce l'item of Radeak ?

Cédric

Sur **Entropie**, je n'arrive pas à passer de la ville en métal au tableau suivant, ou secours !

Xavier

Pour Zaza (n° 51), dans **King Quest I**, pour éviter de te faire tuer chez les lutins, il faut le brûler à quatre feuilles. Chez les bûchers prends le violon, il te le donnera si tu lui offres du manger. La bagne ne sert à rien. Le coffre magique se trouve au pays du géant et le miroir au fond du puits. Il ne peut pas prendre la hache. Dans la grille, tu n'as rien à faire. La fée le jette et son qui te protège.

Quant à moi, dans **Space Quest**, lors j'ai acheté le robot et le vaisseau, le robot me demande « what sector shall I head for, sir? », que dois-je répondre ? Dans **King Quest III**, comment se procurer la baguette magique, et comment ouvrir le coffre dans le bureau du magicien ?

Pascal

Dans le jeu **Sapiens** sur ST, où se trouvent les trois clés et comment rentrer en contact avec eux ?

Titan

Je possède un Amstrad CPC 464. Je vois que j'ai personne ne m'aide dans **Turlog le rocher**. Je remercie d'avance toutes les personnes pouvant me donner des renseignements.

Frank

Dans **Antrial** (CPC 6128), qui pourrait me dire à quel correspond les différents dragons dessinés au bas de l'écran.

Dans **Green Beret** (TO7-70), comment finir la première étape ? Peut-on continuer à quelle étape on veut commencer ? Si oui, comment faire ? Merci d'avance de votre aide.

Aurélien

Je possède un Amstrad CPC 464. Dans **Western Games**, quels sont les meilleurs moyens pour danser, trainer, et ne pas torer ? Dans **Bubble Ghost**, quel est l'arrivée à la première salle qui contient un oenilateur, je sèche, help !

Dans **Incantation**, comment ouvrir la porte à gauche dans la cuisine, où est la petite maison dont le monde parle ? Comment passer le passage secret dans la bibliothèque en prenant le livre 163 ? A l'ordre.

Dans **Momy** (de Softhawk), comment ressortir des ruines ?

Tous renseignements sur Les Ripoux, Bob Morane, Chevalerie, Dragon's Lair 1 et 2, me seront très utiles.

Dans **Imogold**, comment sortir du temple ?

Anonyme  
Je voudrais savoir comment faire pour détruire un bonhomme dans **Messace** ?

Jacky

Pour Catherine (n° 51), quelques réponses pour **Meurtres en série** : Arthur Loniaret, seizeur, 18 h, 79 152. Abel Leblond, Eglise, 17 h, 90 140, il a l'index 6. Index 11 sur cadavre de Ramont, 12 h, 80 89, par bateau. Après « Quid », tapez « Caro ». Pour le reste...

A moi tour : où trouver Arthur Longiarut pour son second témoignage ? Qui est la femme à gauche de la troisième ligne de portraits sur la notice ? Où la trouver ?

Dans **Les Passagers du vent**, comment empêcher la base de noyer, je clique partout en vain.

**L'Artaiste** Jeu

Dans **Bard's Tale** (super jeu), j'aimerais savoir où se trouve le « reueteu-bar ». Mes personnages ont beaucoup d'expérience mais leur niveau n'augmente pas. Je ne trouve pas ce « reueteu-bar ». Dans **Asterix chez Bahazadé** (SI) lorsqu'on tombe à l'eau et qu'Obélix demande la direction à prendre, que faut-il ? Que choisir sur la carte du ciel étoilé. Où faut-il cliquer ? Merci à mon sauveur.

Alain

Tout d'abord, un tuyau pour **Cécile** (n° 51) dans **Ghost'n Goblins** : le petit diable s'envole quand tu lui tires dessus et qu'il a une certaine distance. Je te conseille donc de le tirer plus vite, c'est-à-dire : attends qu'il fonce dessus. Non ? Je n'est pas un suicidé, car quand de rien est assez proche, il ne s'envole plus. Il te suffit de tirer plusieurs fois très vite. Bonne chance, car ce n'est pas évident au début, et la suite est dix fois plus dure.

Manquant de renseignements sur **Bard's Tale** (SDS 1), c'est bête, mais j'arrive pas à passer les « Iron Gates » devant les tours de Kilearan et de Mangor. Alors, si vous les plait, donnez-moi la méthode précise.

Le « Blood Eye » n'est utilisable que pour les HunTERS.

Billy l'amstradiste...

Au secours ! J'ai beaucoup de problèmes : Dans **Tarzan**, comment reconnaître les bijoux et comment utiliser la corde ? Dans **Billy la banlieue**, comment ouvrir le coffre ?

Dans **Spindizzy**, quel qu'un a-t-il trouvé le moyen de tricher ? Dans **Road Runner**, tous les renseignements sont bienvenus : comment tirer la lingote du coyote, où est la limonade, où sont les mines et les rochers,

comment sortir de la route (pour aller sur le boss c06) ?

Dans **Triaxos**, que faut-il faire et comment ?

Dans **Desactivator**, moi j'ai pas compris ?

Dans **Werne machin**, comment gagner aux dés ?

Et comment faire après avoir pris le casque sur la route ?

PC Boy

Dans **King Quest II**, que faire dans le monde merveilleux qui se trouve après la troisième porte près de la falaise ?

Sorouman le Grand

Dans **Sabre Vult**, dans **Sabre Vult**, je n'arrive pas à atteindre la grille qui se trouve en haut.

Dans **Phantom Club**, dans la salle où le loup court sur un écran, je tire mais rien ne se passe. Que faut-il faire ?

Francis

Dans **The Last Ninja**, comment entrer dans le palais sans le tableau « The Palace » ?

Michel

En réponse à Bruno (n° 50) dans **Monthly of the Run**, il s'agit de prendre les boss objets au début du jeu (masque à gaz, corde, rétro-fusées et deux que je ne connais pas).

Pour passer la porte de gauche, il faut prendre un objet en forme de gâteau, deux écrans avant « Seavege Works » (dans la direction horizontale).

Dans le même jeu, si quelqu'un pouvait me dire comment partir en bateau, je lui en serais reconnaissant.

Sandy, amstradienne

Pour Tyrone (n° 49), dans **Highway Encounter**.

Au départ du jeu, laissez les compagnons, au lieu de les diriger derrière le mur de colonnes, comme par erreur. Va ensuite en éclairant, seul pour ne pas être gêné. Détruis tous les ennemis que tu rencontres. Si le reste des compagnons, prépare avec eux le terrain pour ne pas être gêné par les blocs de pierre.

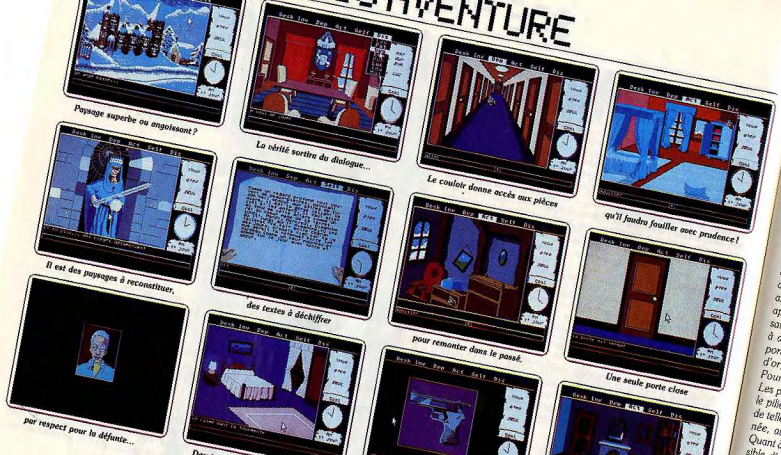
Dans **Styrie**, existe-t-il un autre moyen de se régénérer que les fioles ? Comment arriver au volcan ? Dans **Antrial**, comment remettre l'armure ? Où se trouvent les objets nécessaires ?

Dans **Ghost'n Goblins**, comment éteindre, au départ du deuxième tableau, les monstres ailés qui me tuent immédiatement ?

Dans **Short Circuit**, où se trouve la disquette pour pouvoir attaquer, le prendre, détruire ? Quels sont les accessoires pour le laser et pour le saut ? Dans **Tai Pan**, quelle route maritime suivre ? Enfin, j'aimerais des pokés sur **Space Harrier** et sur **Commando**. Merci.

Jérémy

Pour Lionel (n° 50), dans **Saphir Eclair**, lorsque tu as terminé un tableau, appuie sur les quatre flèches en bas à droite de l'écran et appuie sur « ENIR ». Ces tableaux seront enregistrés en mémoire. Quand tu as fini tous les tableaux (n'oublie pas de placer ton bonhomme dans le tableau où tu désires commencer le jeu), puis d'appuyer sur les quatre flèches et « ESS » pour l'essayer. Ensuite, appuie sur la touche « STOP ». Choisis la cassette disquette jaune en bas à droite, puis la première disquette en partant du haut vers le bas (comme



c'est expliqué dans la notice). Tape le nom du programme et appuie sur «ENTRÉE». Si tu n'arrives pas à le faire, cela veut dire que tu l'as trompé de côté. Tu rembobines la cassette de jeu et tu entres la cassette vierge (qui ne l'est plus sur laquelle tu as enregistré tes tableaux. Appuie sur laquelle tu appuie sur «G». OK ?

Pour Marie-Claire (n° 50) qui à certains petits problèmes d'argent, le croquis (attention à l'oubliette en aluminium (attention, pas un seul pas : cubitain), à droite, le saute, prends la clef de fer, ouvre la Pour Nathalie (n° 51), dans l'Aigle d'Or.

Les passages secrets sont les chemins portant sur le tiler; chaque un carcé plein. Prends la clef d'or née, asseis-toi et avance.

Quant à la grille meurtrière, avance le plus près possible d'elle et saute en longueur. J'ai remplacé l'angle d'or par le plomb. Un passage secret ment et une pèche est longue d'un mur...

Pour Goldammer, voici un petit tableau : l'étage 5 est le même que la 1, la 6 est identique à la 2, la

# SOS AVENTURE

7 est colquée sur la 3, la 8 sur la 4... Les étages 12, 16). Les étapes 3, 7, 11, 15, 19... ne sont pas de grandes difficultés à condition de se mouvoir à droite de l'écran, de tenir et d'accélérer jusqu'à ce qu'il y ait plus rien dans la première case (représente le champ de force atomique. Mais attention !! J'ai relâché le bouton gauche (surbo) quand il y a danger. Cela évite de dédétourner les seuils. A mon tour maintenant : dans le Temple de piramides !

**Fiches**

Pour Dominique, dans la Geste d'Arillac, après les rencontres les humanoides qui le dormentont que l'église de Gushack, il faut obligatoirement que ne pas se faire avaler par les serpents, il faut entrer dans le couloir (situé dans la porte du haut) et après allumer la torche. Tu ouvriras au milieu descendra. Devant le plomb à la clé. Et tu passeras ouvriras la porte grâce à la clé. Et tu ouvriras chant 8. Après la plaque et ouvre le sac. Prends les grains de sésame tu ne pourras pas entrer sans attendre la nuit. Les forces mystérieuses membres, mais artificiellement vivants. Tu seras hypnotisé sans pouvoir rien faire.

**Cyriel**

Je vous demande de venir en aide à mon détective préféré qui n'arrive pas à trouver la dernière pièce de son puzzle dans la cuisine de Lebock dans **Boredom Time**. Que doit-il faire ?

**Hobbit?** Comment doit-il utiliser les elles dans **The Hobbit**? Comment doit-il utiliser le tonneau ?

**The Pawn**, cherche les désespérés dans le royaume des rochers ronds qui le désespèrent à bouger David Banner, Valer égré de l'est, ne sait pas quoi faire après s'être bûché de sa chose ? Tu fais trois fois de sa chose ?

Il est de nos remerciements ceux qui nous sortent de ces saies affreux.

**Gilbert**

Dans le Crime du parking, j'ai identifié Charles des rochers ronds qui le désespèrent dans le meuble de Félix. Quelqu'un peut-il m'aider ? Merci.

**BIBIMAN**

Pour obtenir un nombre de vies infinies dans **Manic** : 10 leur 30000

20 Inf. 0 : Paper 0 : Border 0 : CII : Load.

25 poke 35136.0

30 Randomise VSR 33 792

puis tapez « Run »

Une fois le jeu chargé, appuie sur « enter » et entres chiffre par chiffre : 6031769. Vous pourrez, de plus, choisir votre salle en tapant : 6 pour centin/daviers, >

# Mortville Manor: embolie et vieilles dentelles

Double Tilt d'or pour Morteville Manor, de quoi motiver plus d'un aventurier... Nicolas, dix-sept ans, a résolu — après deux semaines d'efforts — l'énigme de la mort de Julia.

manoir, racontée de façon si différente par chacun... Viennent ensuite les nombreux objets découverts lors de vos recherches. Rien d'exceptionnel en fait, si l'on se rattache pas à la provenance de ces indifférents à chacun de ces présents, trouver le blâme offert à chacun des membres de la famille. Il faut dresser l'inventaire des membres de la famille. Il s'agit de toutes les pièces du manoir... la feuille de toutes les pièces du manoir... la notation. Qui est par exemple le femme de la pilote et pourquoi vous avait-on caché jusqu'ici son existence ? Nouveaux discours, nouveaux soupçons... Les recherches seront bien difficiles. N'oubliez pas qu'il vous faut tenir compte de la famille des habitants de la maison et ne jamais dévaler abruptement vers activités clandestines. Fouille de tiroirs, d'armoires, de valises, etc., une seule pièce restera pour le moment inaccessible. Fouille de tiroirs, la clé là où la logique veut qu'elle soit.

Vous avez désormais sondé les moindres recoins de l'étage, dressé la liste des sentiments et réflexions de **Merci aux aventuriers et aux accompagnés pour leurs envois de solutions complètes**: Bertrand Donnet, Mietz, Chahik Kaik, Nice.



**ASTRO 2001** LOGICIELLE

Un planétarium dans votre ordinateur Amstrad CPC 6128 ou IBM PC et compatibles.

Que vous soyez astronome amateur ou simple curieux des choses du ciel, **ASTRO 2001** est fait pour vous, grâce aux très nombreuses fonctions facilement accessibles par menus déroulants, vous allez pouvoir :

- Calculer de façon très précise la position du soleil, des planètes et de la lune pour une date quelconque.
- Examiner le ciel tel qu'il est visible de n'importe quel lieu de la terre et pour n'importe quelle date.
- Apprendre à repérer les principales constellations et à reconnaître les astres intéressants qui s'y trouvent.
- Obtenir un graphique de la configuration des satellites de Jupiter.
- Calculer la date et l'heure de toutes les éclipses passées ou futures.
- Editer tous les graphiques et tous les résultats sur imprimante.

Grâce à **ASTRO 2001**, vivez la fascinante aventure de l'astronomie moderne.

**ASTRO 2001** pour CPC 6128 : 325 F ttc. **ASTRO 2001** pour IBM PC et compatibles : 495 F ttc.

En vente auprès des meilleurs revendeurs spécialisés ou directement :  
Sémaphore France, Cerneux - 74350 CRUSEILLES - Minitel 50 44 02 44 - Tél. 50 44 02 91

# SOUS AVENTURE

61 pour le Cold room, 62 pour la ménagerie, 621 pour l'abandonné uranium work'n's, 136 pour processing plant, 632 pour the vat, 632A pour Miner Work'n's, 633 pour King's quest, 64 pour Mucky Amobratons, 641 pour the Endotron Forest, 641 pour attack of the mutants telephone, 6421 pour return of the aliens Kong Beast, 643 Oil refinery, 6431 skydiv landing bay, 6432 the bank, 12946 the sixteenth cavern, 65 The warehouse, 651 Amobroton's revenge, 652 solar power generator, 1256 the final barrier.

Pour ma part je suis coincé dans **BJC Quest for Tires** dans la descente après avoir lâché l'ourséau qui m'a permis le premier lac. Merci d'avance.

**Alexandre**

Dans **Mindshadows**, quelles sont les commandes exactes à taper pour prendre la carte puis faire signe au bateau et monter à bord.

Dans **Perseus Andromeda**, que faire après avoir découvert le diable, boucler, le soc et les sandales ? Quels sont les codes secrets pour passer dans le jeu. A vue à kill ?

J'aimerais aussi des pokes pour **Ye Ar Kung Fu, Rambo III, Space Harrier et Impossible Mission**. Merci d'avance.

**Mac Aque**

Je suis bloqué dans **Orphe**. Je n'arrive pas à trouver les clés cachées. Et donc comment revenir lorsqu'on est à l'intérieur d'un immeuble et que l'on veut se retrouver à l'entrée des enfers. This is the question!

**Christophe**

Dans **Wizards** sur Commodore 64, comment entrer dans le château et éviter la morsure du vampire ?

**Le Fou**

Voici quelques petits trucs pour des jeux sur Amstrad. **Green Beret** : pour éliminer les chiens, se mettre à plat ventre et les tirer à coups de couteaux.

**Bruce Lee** : aller ou troisième tableau (départ) où l'on prend les lanternes, aller en bas à droite du tableau et s'accrocher contre le mur, vous arrivez au château.

**Zorro** : quand on est coincé par un mur, aller au mur et sauter contre lui, ressortir autant de fois que nécessaire, vous finirez par passer à travers.

**Eden Bluez** : sortir de la cellule et aller jusqu'à la porte de la cour, faire la descente jusqu'à dix envieron et attendre la nuit ainsi vous pourrez sans risque parvenir à la cour puisque les robots seront en prison.

**Zaxx** : dès le début se mettre à gauche, hauteur la plus basse, vous attendrez ainsi le quatrième tableau sans perdre une vie.

**Crafty Dwarf, ST manique**

Pour Vincent et les Retrouvés, n° 49, dans **Borrowed Time** quant tu te retrouves pendu chez Rita, il faut taper : « get matches and candle », « light matches and burn candle », « burn tuine with candle », le voilà libre. Dans la cuisine derrière « gas stove » il y a une clé mais si tu n'as pas auparavant été prendre les bandes chez le Dr Loferty, tu vas avoir des problèmes.

Dans **Borrowed Time**, quand on entre chez Leback (mot de passe à tripler), que faire ? J'ai tué Rocco mais Leback me descend toujours ensuite. Quel est le document important qui sert à créer l'armoire ?

Dans **SNI**, comment rentrer à la base après le combat ? Quel est le bot général du jeu ?

Dans **King Quest II** : comment sauvegarder une partie (ce faut-il taper pour qu'elle soit sauvegardée : donner un exemple de « filename ». Quels sont les objets magiques que l'on peut trouver dans la demeure du sorcier et dans quelles pièces sont-elles ? Quelles sont les incantations magiques à prononcer pour se transformer en aigle ? Que peut-on trouver chez la femme en noir ?

Quelle l'annonce à tous les titlman qui pourront m'aider.

**Aragorn 3**

Sala aventuriers de tout poil ! Pour Magnus (n° 50) dans **Déjà vu**, la bombe de la Mercedes ne fait pas désamorcer. (Tu aies un prius, pas un artificier). Cette bombe à d'ailleurs été posée par l'adorable créature rue Poire, qui n'a qu'un but, descendre Siegal. D'où la bombe et le piège qu'il a envoyé çà dans son cabane. Tu apprendras l'histoire en fouillant dans ton bureau, ou sur celui du médecin. Quant au but du jeu, il s'agit de retrouver la mémoire et de déjouer du murtre de Siegal. Four F# II, n° 50, dans le **Pawn**, tu trouveras de la neige, de l'eau cristalline dense, en prenant le chemin aux pieds des montagnes, Foodhills, et en montant jusqu'au plateau. Ceci après avoir enlevé les rochers grâce à un levier de fortune fabriqué avec deux cubes de jardin fous ensemble à l'aide d'un objet que tu as sur toi dès le début du jeu. Le Gurn l'indiquera alors où trouver de la lumière pour aller chez les nains.

Dans **Déjà vu**, je cherche l'adresse de Sternwood et le moyen d'ouvrir la porte de « Pete's All Night Gun Palace ». Dans **Space Quest**, je touche au but, mais comment neutraliser le champ de force autour du générateur d'étoiles.

**David, Amstrad CPC**

Pour **Acile** (n° 47) : pour passer le premier tableau il suffit de « approcher au bord » une tourelle (pas trop près sinon...). appuyer sur espace et taper « Fire » de façon à éliminer les monstres. Répète cette action jusqu'à la tourelle en haut à droite.

Pour **Tyrok**, n° 49, pour éteindre les pendules, il faut être très rapide. Dès que tu passes la porte, il y a à droite ou à gauche, selon la pièce de la porte. Il faut descendre et passer la porte.

A François, (n° 49), pour **Boulder Dash**, on passe le tableau. On en entourant entièrement de pierres le machin vert. Puis, quand il est transformé, mange tous les œufs.

Pour Mathieu, dans le n° 50, le but du jeu est de cracher des dollars sur les petits carrés jaunes plusieurs fois.

Dans **Chos'n Gobins** pour ce que les monstres n'aient aucun pouvoir sur les héros, taper : 1 memory 6000  
2 Load « code »  
3 call 8182,0  
4 call 5000

Encore pour Tyrok voici un petit truc dans **Green Beret** : s'il y a trois personnages derrière toi tu ne T'asques rien.

Qui pourrait m'aider dans **The Hobbit**, que faire quand on se fait « la horn » ?

Que faire dans **Bad Max**, quel vocabulaire faut-il employer ? Comment sortir de la maison dans **Grenin** et que faire ?

Dans **Heros of Kam**, que faire devant le pirate ? Comment passer les portes en motelles ?

Dans **Tuer n°3 pas jouer** au tableau 6, quelle arme faut-il prendre ?

Que faire dans **Head Over Heels** quand ils sont ensemble ?

**Firestone**

Je vous fais parvenir quelques « Pokes » pour aider les titlman et les titlman qui sont coincés dans leurs jeux. Pour Commodore 64.

Après un « reset » tapez les instructions suivantes.

**Tina Cognita** : poke 26703,255

**Druid** : poke 35744,0

**Druid** : poke 5331,12

**Druid** : poke 5331,12

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

**Trappor** : poke 14914,96

# TAM-TAM SOFT

Les Virus passent à l'attaque!

Apprés par des Virus, sortes de mini-programmes étudiés pour détruire les données, des ordinateurs perdent la mémoire et deviennent inutilisables...

Ils arrivent!

Importateur des logiciels British Telecom (Firebird et Rainbird), la société France Image Logiciels annonce l'arrivée en France de nombreux produits. Disponible sur Atari ST, le jeu d'aventure entièrement graphique Golden Path le sera bientôt sur Amiga. Graphismes et sons d'enfer en perspective. Toujours dans le domaine du jeu graphique mais cette fois-ci d'arcade, Black Lamp sur Atari ST vous propose d'affronter des créatures diverses et agressives... Adaptation de votre jeu Taïto, Flying Shark sur Commodore et Amstrad est un jeu d'arcade dans lequel on incarne un pilote de chasse aux commandes d'un engin particulièrement performant. Toujours pour Amstrad et Commodore, Enlightenment-Druid II promet d'être un jeu d'aventure. D'autre part, notez la venue de Star Trek en version Amstrad, Commodore et IBM. Enfin, Straglider II arrive sur ST et Amiga avec graphisme en 3D faces pleines, animation ultra-rapide et bruitages de qualité. A voir d'urgence!

Et voilà : agulché par un titre accrocheur, vous voici en train de lire cet article. Comme certains, nous pourrions montrer le phénomène en épingle et le dramatiser à outrance. Le sensationnel n'est-il pas toujours payant? Mais, tel n'est pas notre but. Car conscients des réels effets des Virus, nous avons pour tâche de vous informer sur ce problème mais avant tout de vous donner des solutions. En effet, il est possible de limiter les risques de contamination et de se mettre à l'abri des attaques des Virus. Signalons avant de poursuivre que nous reviendrons plus en détail sur les solutions permettant de détruire tel ou tel Virus sur une machine donnée. Se prémunir contre les attaques des Virus est en fait assez simple. Première précaution à prendre : faire attention à la provenance des disquettes. Il est évident que

les copies, légales ou non, sont un véritable foyer d'infection potentielle. C'est pourquoi, il est impératif d'en connaître la provenance et d'éteindre systématiquement l'ordinateur après le test de ces disquettes. De même, si un programme d'origine douteuse demande l'introduction d'une disquette il y a risque. Seconde précaution : tenir à jour les catalogues de ses disquettes en notant les emplacements des divers programmes et fichiers ainsi que leur taille. En effet, si un disk contient plus de données qu'il ne devrait y avoir à parier qu'un virus de type A (qui peut se recopier plusieurs fois sur une seule et même disquette) est présent sous forme d'enregistrements cachés. Enfin, si vous avez un ordinateur qui requiert l'introduction préalable d'un DOS, assurez vous de la validité d'un jeu de disquettes système afin de tester votre machine.





## A l'occasion

2010 Electronic, le seul revendeur de France et de Navarre réellement spécialisé dans les consoles de jeux, ouvre un rayon d'occasion. Deux solutions s'offrent au vendeur: la vente au magasin en cas d'accord de ce dernier ou bien placer le matériel en dépôt-vente. Dans les deux cas, il faut tabler sur une dépréciation moyenne de l'ordre de 40 pour 100 par rapport au prix neuf actuel (au cas où le matériel est encore en vente). Enfin, notez que cette structure de vente devrait progressivement évoluer vers la vidéo et l'audio.

## Révolutionnaire

C'est dans le plus grand secret que Nintendo développe le concept de jeu le plus révolutionnaire auquel l'on ait pensé jusqu'à présent en matière de jeux électroniques. Il s'agit d'un système que l'on connecte au Nintendo Entertainment System et qui permet, par l'intermédiaire d'un faisceau de micro-ondes, de transmettre des données vers des robots de jeu. Contrairement à R.O.B., ces robots font en moyenne un mètre de haut et ressemblent énormément aux êtres humains. Mais l'aspect le plus révolutionnaire du système réside dans l'utilisation de ces mannequins animés: ils remplacent les personnages du jeu qui sont habituellement représentés à l'écran. Ainsi, la première cartouche commercialisée pour ce système sera un jeu de boxe. Le premier robot sera géré par la console et le second par le joueur. Le combat n'aura donc pas lieu à l'écran mais devant vous par robots interposés. D'après notre correspondant, le réalisme est tellement poussé que des bleus apparaissent sur l'épiderme des robots en cas de coup un peu trop fort. D'autre part, il arrive que des blessures apparaissent sur la figure (surtout au niveau des arcades sourcilliaires) pendant le combat mais elles se referment toute seules à la fin du combat. Le réalisme est tel que l'on a réellement l'impression de voir un combat de boxe en direct... D'autres cartouches et d'autres personnages animés sont dans les cartons. Le plus fou est certainement ce combat spatial qui vous mettra aux prises avec des extra-terrestres agressifs colonisant la terre afin de prendre possession des océans. La présentation de ce système nommé RGS (Realistic Games System) devrait intervenir dans un an, la commercialisation d'ici deux ans. Patience...

## Achetez dans un fauteuil

Revendeur professionnel spécialisé Canon, Valermike met en place une structure de vente destinée au grand public. Il est désormais possible d'acheter ordinateurs (Atari, Amstrad, Commodore), des périphériques de marque, des fournitures diverses et des logiciels au meilleur prix sans avoir à se déplacer. Dernière précision: un catalogue doit sortir à la mi-avril. Si vous désirez le recevoir ou obtenir plus de renseignements sur ce service appelez le numéro vert suivant: 05-04-28-98

## De plus en plus

Fabricant renommé de supports pour enregistrements magnétiques, TDK annonce la première disquette 3 pouces et demi du marché capable de contenir jusqu'à 2 Mo de données. Totalement compatible avec toutes les machines équipées de lecteurs de disquettes utilisant ce format, la MF-2HD annonce l'avènement des lecteurs 1,44 Mo soutenus par IBM et que l'on retrouvera sur la prochaine génération de Macintosh.

## Club

L'Amiga Fun Club propose à ses adhérents de nombreux avantages. Le plus intéressant concerne l'achat du matériel et des logiciels: par regroupement des achats, le club obtient des remises ce qui se traduit par une dépense moindre des adhérents. Mais, l'Amiga Fun Club est aussi un club d'utilisateurs. C'est pourquoi il prodigue conseils techniques divers, bidouilles et trucs et astuces. D'autre part, un bulletin d'environ 20 pages est régulièrement édité.

Amiga Fun Club  
Laurent Reiniche  
rue du coteau  
Errevet  
70400 Héricourt

## Atari PC: enfin!

Enfin introduit en France, l'Atari PC2 se pose dès le départ comme un sérieux rival pour Amstrad. Commercialisé aux alentours de 6500 francs en version de base avec moniteur monochrome, il est architecturé autour d'un 8088 cadencé à 4,77 MHz commutable à 8 MHz. Il dispose de 512 Ko de Ram, de deux lecteurs de disquettes, d'un port série, d'une interface parallèle et d'un port souris et propose les modes EGA, CGA, Hercules et MDA. Il est de plus livré avec MS Dos 3.2, GEM, GEM Write, Gem Paint et le GW Basic.

## Olivetti PC: encore un!

Venu d'Italie, le PC 1 d'Olivetti est architecturé autour d'un NEC V 40 (compatible 8088-2) cadencé à 4,77 MHz commutable à 8 MHz, il dispose de 512 Ko de mémoire extensible à 640. Au niveau interface on dispose d'une sortie série, d'un port parallèle, d'un connecteur pour lecteur de disquettes externe et d'un bus d'extension. Livré avec un drive 3 pouces et demi de 720 Ko, il propose une prise péritel en version de base ainsi qu'un connecteur Hi-Fi. Toutefois, il traîne les pieds côté graphique: seuls les modes CGA et MDA sont au menu. De plus, son prix d'environ 6000 francs avec moniteur monochrome le place en position difficile par rapport à ses concurrents les plus directs.

## Dédié

Du C 64 à l'Amiga en passant par les PC, le mensuel "Commodore Revue" propose au fil de ses pages des bancs d'essai de périphériques et de logiciels, des listings, des enquêtes. Bref, tout ce que l'on trouve habituellement dans une revue consacrée à l'informatique!

## En Grande Bretagne

Computer & Video Games, le Tilt anglais, remettait le 9 mars dernier les Golden Joysticks suite à un vote organisé par le journal auquel 6000 personnes ont participé. Le prix du meilleur jeu d'arcade de l'année revient à Out Run d'US Gold, Bubble Bobble de Firebird et Renegade d'Ocean arrivent ensuite. Le prix du meilleur logiciel d'aventure récompense the Guild Of Thieves de Rainbird qui surpasse Knight Orc toujours de Rainbird et Shadows of Mordor de Melbourne House. Parmi les jeux de stratégie, Annals of Rome de PSS a arraché le prix à Defender of the Crown de Cinemaware. Le programme le plus original a été, pour les votants, Nebulus de Hewson House devant Wizball de Ocean. Pour le prix de la meilleure sonorisation, Out Run d'US Gold a arraché la palme devant 720° du même éditeur. Le programmeur de l'année se nomme John Ritman, il est l'auteur de Head Over Heels et Match Day. Enfin, l'éditeur de l'année est US Gold.

## 36.15 TILT

Le serveur Tilt bouge: un nouveau jeu (Jackpot) vous permet désormais de gagner une console Sega par semaine. De plus, les bidouilles ST, CPC, C 64 et Apple sont mises en place.

# TILT

MICROLOISIRS



## OFFRE SPÉCIALE

**VOUS OFFRE  
UNE RÉDUCTION DE  
51<sup>F</sup>**

**ET UN SUPERBE CADEAU  
UN POSTER TOUT EN  
COULEUR**

**PROFITEZ-EN VITE**



**RENVOYEZ  
LA CARTE CI-CONTRE  
AUJOURD'HUI  
MEME**

### TITRE D'ABONNEMENT PRIVILIGIÉ

# OUI

Je m'abonne à TILT. Je recevrai donc les 11 prochains numéros + 1 numéro Spécial «le Guide Jeux et micro édition 88 » pour 198 F \* seulement au lieu de 249 F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 51 F.

Je recevrai également,

**EN CADEAU**

un superbe poster  
d'une illustration parue dans TILT.

Je joins mon règlement à l'ordre de TILT par chèque bancaire ou postal. Détachez cette carte et envoyez-la sous enveloppe non affranchie avec votre règlement à TILT Microloisirs, Libres Réponses n° 878377, 77989 ST-FARDEAU-PHIERRE CEDEX.

Je préfère régler à réception de votre facture.  
\* Etranger : + 87 F. Avion : nous consulter.

NOM \_\_\_\_\_

PRÉNOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

VILLE \_\_\_\_\_

Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

# PROFITEZ DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR ÉCONOMISER 51F ET RECEVOIR

**11 numéros de TILT**

**+  
1 numéro spécial**

le guide jeux et micro Edition 1988

**+  
1 superbe cadeau**

un poster tout en couleur  
de l'illustrateur Jérôme Tesseyre



## GARANTIE

Si, par extraordinaire, TILT ne vous donnait pas entière satisfaction, vous pourriez résilier votre abonnement à tout moment, nous vous rembourserions alors les numéros restant à vous servir.

**TILT** MICROLOISIRS  
LIBRES REPONSES N° 878377  
77989 ST FARGEAU PTHERRY CEDEX

NE PAS  
AFFRANCHIR

# TAM-TAM SOFT

## HIT PARADE LECTEURS

- 1-DEFENDER  
MINDSCAPE
- 2-CAPTAIN BLOOD  
ERE
- 3-THE HUNT FOR RED  
ARGUS PRESS
- 4-BARBARIAN  
PALACE
- 5-MARBLE MADNESS  
ELECTRONIC ARTS
- 6-ARKANOID  
U.S GOLD
- 7-IZNOGOU  
INFOGRAMES
- 8-CALIFORNIA GAMES  
EPYX
- 9-LES RIPOUX  
COBRA SOFT
- 10-TEST DRIVE  
ACCOLADE

## HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-CAPTAIN BLOOD  
ERE
- 2-TEST DRIVE  
ACCOLADE
- 3- DEFENDER  
MINDSCAPE
- 4-DUNJEON MASTER  
FTL
- 5-THE HUNT FOR RED  
ARGUS PRESS
- 6-UMS  
RAINBIRD
- 7-MACH 3  
LORICIELS
- 8-BUBBLE BOBBLE  
FIREBIRD
- 9--FLIGHT SIMULATOR  
SUBLOGIC
- 10-MARBLE MADNESS  
ELECTRONIC ARTS

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade:

Coconut Etoile, 75016 Paris; Dominica, 01000 Bourg-en-Bresse; EDEN Computer, 75012 Paris; FNAC Lyon; FNAC Paris; France Disquette, 42000 St Etienne; General Vidéo, 75010 Paris; Loisirs Informatique, 61120 Vimoutiers; Microfolies, 78100 St Germain; Micronaute, 44000 Nantes; NASA, 75014 Paris; Règle à calcul, 75005 Paris; RUN, 92200 Neuilly; Tam Scall, 59000 Lille; Val de marne Computer; Vidéo Shop, 75014 Paris; VTR, 75018 Paris

## CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.  
Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé \_\_\_\_\_  
 Nom du logiciel utilisé \_\_\_\_\_  
 Référence de sauvegarde des dessins \_\_\_\_\_  
 Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_  
 Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: \_\_\_\_\_ Signature: \_\_\_\_\_

## PARTICIPEZ AU 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 \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,  
 2 rue des Italiens 75009 PARIS

## ORDIVIDUEL

### BOUTIQUE MICRO-INFORMATIQUE

22, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél.: 43.28.22.06

ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - samedi de 10 h 30 à 19 h

## ORDIVIDUEL

### AMSTRAD

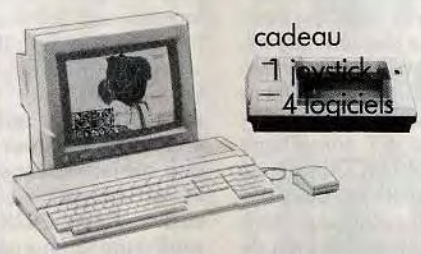


cadeau  
1 joystick  
4 logiciels

**CPC 6128 couleur + imprimante**  
**4495 F**

- CPC 464 monochrome ..... 1990 F
- CPC 464 couleur ..... 2990 F
- CPC 6128 monochrome ..... 2990 F

### ATARI

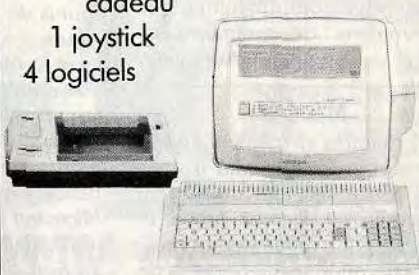


cadeau  
1 joystick  
4 logiciels

**ATARI 520 STF +**  
**moniteur couleur + imprimante**  
**5995 F**

- atari 520 STF ..... 2990 F
- atari 1040 STF + monit. mono ..... 5990 F
- atari 1040 STF + monit. coul. .... 7490 F

### THOMSON



cadeau  
1 joystick  
4 logiciels

**TO8D + moniteur couleur**  
**+ imprimante**  
**4995 F**

- TO8D + câble péritel ..... 2990 F
- TO8D + monit. mono. .... 3690 F
- MO6 ..... 1490 F

**... et toute la gamme des PC Thomson et Amstrad, Méga ST Atari**  
**disponible dans la boutique "PRO" au 43.28.00.71**

**COMMENT COMMANDER :** Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F).

JE POSSEDE UN ORDINATEUR DE MARQUE: \_\_\_\_\_ TYPE: \_\_\_\_\_  
 NOM: \_\_\_\_\_ ADRESSE: \_\_\_\_\_  
 TÉL: \_\_\_\_\_ CODEPOSTAL: \_\_\_\_\_ VILLE: \_\_\_\_\_

Mode de paiement:  chèque /  mandat /  contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.





**Abdul Alafrez et la cervelle d'acier**

Notre grand mage vénère nous offre ce mois-ci un voyage au pays des suites de Fibonacci. Calcul mental à vitesse de la lumière!

- 10 Dim Nb(10)
- 20 Print "GENERATEUR DE NOMBRE ALEATOIRE"
- 30 Print
- 40 Print "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR LANCER LA LOTERIE"
- 50 Print
- 60 Print "APPUYEZ A NOU VEAU SUR UNE TOUCHE POUR L'ARRETER"
- 70 Gosub 2000
- 80 A=1
- 90 B=40
- 99 'CHOIX DES 2 RACINES
- 100 For I=1 To 2
- 110 Gosub 1000
- 120 Nb(I)=A
- 130 Print "NOMBRE NUME RO";I;": --> ";Nb(I)
- 140 Gosub 2000
- 150 Next I
- 160 '
- 170 'CALCUL DE LA SUITE
- 180 For I=3 To 10
- 190 A=2\*Nb(I-2)
- 200 B=Nb(I-1)
- 210 Gosub 1000
- 220 Nb(I)=Nb(I-1)+Nb(I-2)
- 230 Print "NOMBRE NUME RO";I;": --> ";Nb(I)
- 240 Gosub 2000
- 250 Next I
- 260 End

- 998 '
- 999 '
- 1000 "--LOTIERE
- 1010 A\$=INKEY\$
- 1020 Ha=INT((RND\*B)+A)
- 1030 Print Ha
- 1040 IF A\$="" THEN 1000
- 1070 Return
- 1998 '
- 1999 '
- 2000 "--TOURNEPAGE
- 2010 A\$=INKEY\$
- 2020 IF A\$="" THEN 2000
- 2030 Return

L'EFFET

Une fois n'est pas coutume, ce mois-ci votre micro ne va pas faire la vedette et vous n'allez pas vous vanter de pouvoirs spéciaux. Non, grâce à l'arnaque du mois, vous allez tout simplement prouver que vous êtes l'homme à la cervelle d'acier! Dix nombres vous sont fournis au hasard. Pour qu'aucun trucage psychologique ne puisse entrer en jeu, ils sont tirés par générateur de nombres aléatoires. Instantanément -oui Mesdames et Messieurs, j'ai bien dit instantanément- la somme des dix nombres jaillit de votre incandescence cervelle. Après les pénibles additions de vérification que ne manquera pas d'effectuer votre auditoire, vous êtes immédiatement en mesure de recommencer l'expérience. Vous pouvez même continuer toute la nuit, pendant plusieurs journées, les additions se succédant à un train d'enfer, toutes différentes! Car, une fois n'est pas coutume, ce tour (oui c'en est un, malgré les apparences) devient de plus en plus étonnant au fur et à mesure qu'il se répète.

LE PRINCIPE

Vous vous en doutez, les nombres ne sont pas choisis de façon tout à fait aléatoire. Bien entendu, cela risque d'effleurer votre auditoire et c'est pour cela qu'il est bon de répéter le tour. Car, bien malin celui qui trouvera une logique quelconque dans le tirage, car toutes les suites de nombres sont parfaitement différentes et sans queue ni tête. Le trucage repose sur une série de nombres qui a fasciné de nombreux mathématiciens par son aspect changeant et versatile. Il s'agit des suites de Fibonacci. Une suite de Fibonacci est constituée d'une série de nombres dont chacun est la somme des deux précédents. Par exemple: 1 1 2 3 5 8 13 etc. Il suffit de deux nombres quelconques pour constituer une suite de Fibonacci. Les suites de Fibonacci ont de nombreuses propriétés remarquables, mais une seule nous intéresse aujourd'hui, c'est le fait que la somme des dix premiers nombres d'une suite de Fibonacci est égale à son septième nombre multiplié par 11. Muni de ce précieux renseignement si vous êtes confronté à une suite de Fibonacci de dix nombres, il vous suffit de prendre le septième nombre de la suite et de le multiplier par 11, ce qui est justement un calcul mental d'une facilité déconcertante, pour en obtenir la somme. Dernier calcul: vous pouvez calculer la somme avant même que tous les nombres soient écrits, ce qui vous permet d'annoncer le résultat instantanément.

Passons au programme, il doit donner l'impression de tirer des nombres au hasard. Le plus efficace c'est de

simuler une loterie ou un jackpot: on appuie sur la barre espace pour bloquer une série de nombres qui défilent à toute vitesse sur l'écran, ce qui tend à induire que les nombres sont bien aléatoires. Bien entendu, restant fidèle à ma devise "le hasard, c'est moi", j'ai odieusement triché sur le tirage des huit derniers nombres. Les deux premiers sont en revanche le plus pur produit du hasard et c'est cela qui fait la beauté de la chose; apparemment il n'y a vraiment pas des suites qui se rassemblent et les résultats sont toujours différents. A ce propos j'ai limité les racines dans la première quarantaine, cela permet de mieux se familiariser avec le principe et ainsi les plus nuls sont capables de multiplier le septième nombre par 11 mais rien ne vous empêche de commencer la série par des nombres nettement plus importants, le tour n'en sera que meilleur.

PREMIERS REGLAGES ET AMELIORATIONS

Il n'y a dans ce listing que deux instructions qui ne soient pas universelles. INKEY\$ qui détecte la frappe d'une touche du clavier et qui, sur quelques machines, peut s'appeler GET (Apple II, Commodore) ou avoir un nom très barbare sur des engins de plus en plus rares. Possesseurs de pièces de musée, à vos documentations. RND est également commun à beaucoup de machines, et tire un nombre réel aléatoire entre 0 et 1. La syntaxe de cette instruction ou le résultat produit peut varier d'un micro à l'autre, alors renseignez-vous avant de taper cette ligne.

**T MPI LE NUMERO 1**  
**DU SON INFORMATIQUE**

**LES SYNTHETISEURS VOCAUX QUI PARLENT RÉELLEMENT FRANÇAIS**

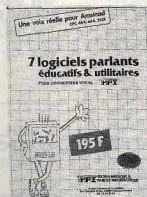
- THOMSON
- AMSTRAD
- MSX 1
- COMMODORE



- synthèse phonétique (tous modèles)
- programmation à partir du texte simplifié. (amstrad, thomson)

**545 F** CASS. DISQ.

- THOMSON
- AMSTRAD



- apprentissage alphabétique, chiffres, nombres.
- clavier, listing parlant.
- synthèse voix réelle.
- logiciel vocal graphique.
- 600 mots courants français numérisés.

**195 F** CASS. DISQ.

**PC, XT, AT, et COMPATIBLES**

**NOUVEAU** **CARTE « SAMPLER VOCAL »**  
Enregistrez votre voix, puis utilisez la dans vos programmes. Contrôle de gain audio en 2/3 programmable. Amply audio 3 W. Sorties HP, PU, casque. Débit: 2 à 4 K / seconde de parole enregistrée. Livrée avec microphone.

**1350 F**

**NOUVEAU** **CARTE « SYNTHÉTISEUR VOCAL »**  
Voix de synthèse. Effets spéciaux. Amply audio 3 W. Logiciel phonétique à partir du texte simplifié. Débit: 200 / seconde de parole enregistrée. Échantillonnage voix réelle à la demande (Nous consulter.) Sorties HP, PU, casque.

**990 F**

Consolc haut-parleur 25 W : 180 F

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDUEUR VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE DOCUMENTATION SUR DEMANDE. CARTE BLEUE ACCEPTÉE. PORT GRATUIT A PARTIR DE 500 F

**T MPI** **TECNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE**  
Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand  
Tél : 73.26.21.04



# SESAME

Une fois le programme tapé et vérifié, il ne vous reste plus qu'à l'améliorer de main de maître, de la "looker pro". Au lieu des colonnes de nombres qui défilent à toute allure pour pas dix empilements ou les dix nombres de la série vont défilier et s'afficher comme dans un jeu pot? Un coup de joystick, clavier, souris, le premier nombre défile dans la première case. Un coup de joystick, le nombre se bloque dans la première case et le défillement commence dans la deuxième, etc. Le vice suprême c'est de jouer sur le fait que des deux premiers nombres sont plus ou moins tirés au hasard et que les nombres sont de plus en plus grands: on peut donc, assez logiquement, faire défilier les nombres de plus en plus vite. En se débrouillant bien, il est possible de régler cette vitesse pour qu'on puisse plus ou moins visualiser sur quel nombre le tirage va être bloqué lors des deux premières fois et évidemment pas lors des tirages suivants. Régulé en douceur, très progressivement, c'est un procédé démoniaque.

## LE CREATEUR DU MOIS

### LOUPE

GFA Basic pour Atari ST par Franck Jeannin pour Tilt (marche dans 3 résolutions)

For I=1 TO 500  
Color Rnd=16  
Line Rnd=640,Rnd=400,  
Rnd=640,Rnd=400

Next I

Fond\$=String\$(32000,0)  
Graphmode 3  
Hidam  
Do

```

Mouse XX,Y,Z,K
Box XX-1,YX-1,XX+10,YX+10
Exit If K=0
For I=20 To 9
  Spoke 1102,Xbios(2)
  Get I,X,X,Y,X,I,X,X,Y,Z+A$,A$
  Spoke 1102,Y,Varptr(Fond$)
  For Z=20 To 3
    Put I,X+5+Z,X,0,A$
    Next Z
  For I=20 To 9
    Get 0,I,X,49,I,X,A$
    For Z=20 To 3
      Put 0,I,X+5+Z,X,A$
    Next Z
  Get 60,0,I10,50,L$
  Spoke 1102,Xbios(2)
  Put 0,0,L$
  
```

### Loop

## GLOUTON POUR PC ET COMPATIBLES en GW Basic de Serge Claire

Vous devez aider un glouton à dévorer un maximum de cœur. Il faut utiliser les touches de fonction F7, F8, F9 et F10.

```

60 REM
70 REM --- TRACE DU JEU
80 REM
90 KEY OFF:SCREEN 0,0,CLS:COLOR 4,0
:WIDTH 40
100 GOSUB 1040
110 C=250
120 A=0:B=0
130 D=3
140 A$=""
: "B$"=3
: C$="a"
150 COLOR 1,0
160 FOR I=1 TO 17 STEP 4
170 LOCATE 1,30:PRINT A$,LOCATE 1+1
:30:PRINT B$
180 LOCATE 1+2,30:PRINT B$,LOCATE 1+
:4,30:PRINT C$
190 NEXT I:COLOR 4,0
200 LOCATE 2,33:PRINT"SCENE":LOCATE
:6,33:PRINT"SCORE"
210 LOCATE 10,33:PRINT"RECORD":LOCATE
:14,34:PRINT"VIE"
220 LOCATE 18,33:PRINT"HEURE":LOCATE
:22,34:PRINT"TI
:LE 1987"
230 FOR I=1 TO 14:KEY(1) OFF:NEXT
250 F=31:A=1:I=1:IF A4 THEN A=1
260 COLOR 4,0:DN GOSUB 1390,1020,
:1090,1190
270 COLOR 4,0:LOCATE 3,34:PRINT A$,
:LOCATE 7,33:PRINT USING"#####";B
  
```

```

280 LOCATE 11,33:PRINT USING"#####"
:"1:LOCATE 19,31:PRINT TIME#
290 LOCATE 15,34:PRINT D
300 REM
310 REM --- POSITION DE DEPART
320 REM
330 COLOR 7,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR#
:(2)
340 COLOR 3,0:LOCATE B,R:PRINT CHR#
:(1)
350 H=0:V=0
360 GOTO 860
370 REM
380 REM --- GESTION DU PAVE CURSEUR
390 REM
400 KEY(7) ONKEY(B) ONKEY(9) ONK
:Y(10) ON
410 KEY(7) STOP:KEY(B) STOP:KEY(9)
:STOP:KEY(10) STOP
420 ON KEY(7) GOSUB 640
430 ON KEY(8) GOSUB 640
440 ON KEY(9) GOSUB 640
450 ON KEY(10) GOSUB 640
460 REM
470 REM --- DEPLACEMENTS
480 REM
490 IF V=0 THEN 580
500 GOSUB 910:V=V+1:V=V+1
510 IF G=32 THEN SOUND 37,1:GOTO 58
:0
520 IF G=1 THEN 710
530 IF G=3 THEN E=I+B:V=V+1:SOUND
:BBB,1
540 COLOR 4,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR#
:(249)
550 X=X+HY:Y=Y+V
560 COLOR 7,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR#
:(2)
570 COLOR 6,0:LOCATE 7,33:PRINT USI
:NE"#####";B
580 LOCATE 19,31:PRINT TIME#
590 IF E=0 THEN 1510
600 GOTO 350
610 REM
620 REM --- SOUS PROGRAMME DEPLACEM
:ENT B
630 REM
640 H=11:V=1:RETURN
650 I1=1:V=1:RETURN
660 H=11:V=2:RETURN
670 H=11:V=1:RETURN
680 REM
690 REM --- UNE VIE DE MOINS
700 REM
710 COLOR 0,0:LOCATE B,R:PRINT " "
720 D=D+1:FOR I=1 TO 9
730 COLOR 7,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR#
:(1)
740 COLOR 0,6:LOCATE 15,34:PRINT DI
:SOUND 97,3
750 COLOR 7,0:LOCATE Y,X:PRINT CHR#
:(2)
760 COLOR 6,0:LOCATE 15,34:PRINT DI
:SOUND 123,3
770 NEXT
780 FOR I=1 TO 23
790 COLOR 3,LOCATE I,1:PRINT STRING
:$(29,32)
800 SOUND BBB,,2:SOUND 999,,2:NEXT
810 IF D=0 THEN 1630
820 E=1:F=3:GOTO 260
830 REM
840 REM --- DEPLACEMENTS RIVAL
850 REM
860 RANDOMIZE TIMER
870 IF R=3 OR B=2500 THEN M=RND*3-1
:R=INT(M)+GOTO 890
880 IF X/R THEN M=1 ELSE M=11
890 IF E=10 OR R=4 THEN L=RND*3-1
:L=INT(L)+GOTO 910
900 IF Y/B THEN M=1 ELSE L=1
910 K=SCREEN$(L,R,H)
920 IF L=0 AND H=0 THEN 840
930 IF K=32 THEN 400
  
```

# SESAME

```

940 IF K=2 THEN 710
950 COLOR 4,0:LOCATE 4,S:PRINT CHR#
:(6)
960 F=3:B=1:R=H
970 F=3:LOCATE 5,R:PRINT CHR#
:(8)
980 GOTO 400
990 REM
1000 REM --- TABLEAU N x 2
1010 REM
1020 X=5:Y=11:R=14:B=2:0=100
1030 FOR J=1 TO 10:FOR I=1 TO 1 STEP
:EP -1
1040 LOCATE 11-I,25-1-J:PRINT CHR
:$(3)
1050 NEXT I:NEXT J:RETURN
1060 REM
1070 REM --- TABLEAU N x 3
1080 REM
1090 Z=CHR$(3)+CHR$(32)
1100 X=14:Y=19:R=14:B=3:0=109
1110 FOR I=1 TO 10
1120 LOCATE 10+1,15-1:PRINT Z#
1130 LOCATE 12-1,15-1:PRINT Z#
1140 Z=#CHR$(3)+CHR$(32)
1150 NEXT I:RETURN
1160 REM
1170 REM --- TABLEAU N x 4
1180 REM
1190 X=14:Y=17:R=14:B=3:0=105
1200 Z=#CHR$(3)+CHR$(32)
1210 FOR I=5 TO 10 STEP 2
1220 LOCATE 2,1:PRINT Z#;LOCATE 4,1
:PRINT Z#
1230 LOCATE 10,1:PRINT Z#
1240 LOCATE 16,1:PRINT Z#;LOCATE 18
:1:PRINT Z#
1250 NEXT
1260 FOR I=4 TO 22 STEP 2
1270 LOCATE 3,1:PRINT Z#;LOCATE 11,
:1:PRINT Z#
1280 LOCATE 17,1:PRINT Z#;LOCATE 9,
:1:PRINT Z#
1290 NEXT
1300 FOR I=5 TO 17 STEP 2
1310 LOCATE 1,4:PRINT Z#;LOCATE 1,2
:2:PRINT Z#
1320 NEXT
1330 FOR I=6 TO 16 STEP 2
1340 LOCATE 1,3:PRINT Z#;LOCATE 1,2
:3:PRINT Z#
1350 NEXT:RETURN
1360 REM
1370 REM --- TABLEAU N x 1
1380 REM
1390 Z=#CHR$(3)+CHR$(32)
1400 X=18:Y=19:R=14:B=3:0=90
1410 FOR I=1 TO 12
1420 LOCATE 2+1,15-1:PRINT Z#
1430 Z=#CHR$(3)+CHR$(32)
1440 NEXT
1450 FOR I=5 TO 21 STEP 2:LOCATE 1,
:1:PRINT CHR$(3)
1460 LOCATE 1+1,13:PRINT CHR$(3)+CH
:R$(32)+CHR$(3)
1470 NEXT:RETURN
1480 REM
1490 REM --- PASSAGE D'UN TABLEAU
1500 REM
1510 FOR I=200 TO 600 STEP 5:SOUND
:I,3:SOUND 466,,1:NEXT
1520 FOR I=1 TO 23
1530 COLOR 3,0:LOCATE I,1:PRINT STR
:ING$(29,176)
1540 SOUND 999,,4:SOUND BBB,,2:NEXT
1550 FOR I=23 TO 1 STEP -1
1560 COLOR 3,0:LOCATE I,1:PRINT STR
:ING$(29,32)
1570 SOUND BBB,,4:SOUND 999,,2:NEXT
1580 GOTO 250
1590 REM
1600 REM --- PERDU
1610 REM
1620 B=0:C=1
  
```

**MINITEL**  
UNE SUPER AFFAIRE  
PAR JOUR

**A.M.I.E.**

Magasin 11 bis Voltaire - 75011 PARIS  
Occasions R.A.V. - 2 rue Raspail - 75011 PARIS  
Directeur: M. J. L. - M. J. L. - M. J. L.

Tel. (1) 43 57 48 20  
Tel. (1) 43 57 82 05  
Directeur: M. J. L. - M. J. L. - M. J. L.

## LE TITRE-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE

sur 3 niveaux

**AMIE**

vous renseigne  
vous garanti  
vous en donne  
(Sauf Promos bleu sér. I)

**PLUS**

ouverture de la  
boutique AMIE  
à Marseille  
69 cours Lauvaut  
13006 Marseille  
(16) 91.42.50.42

**CHANGEZ  
D'ORDINATEUR  
AMIE RACHETE  
Votre VIEUX  
ORDINATEUR à  
50 % de sa valeur  
pour tout achat  
d'un autre centrale  
de plus de 4000 F**

MANETTE	PROTECTION	RANGEMENT
QUICK SHOT 1 60	Pour Amstrad	Bolter plastique
QUICK SHOT 2 60	Adapt. Amstrad	30 DISK 3" 1/2 36
QUICK SHOT 3 60	• Mouse Tois Plus	40 DISK 5" 1/4 45
TURBO 135	• Mouse Tois Plus	• Ailes serras
SMITCOJ 145	MONT MONDO 80	40 DISK 3" 1/2 80
SPEEDING 130	80 DISK 5" 1/4 80	80 DISK 3" 1/2 90
PRO 500 158	IMPROMANTE 80	80 DISK 3" 1/2 128
PROFESSIONAL 148	PROFESSIONAL 148	MONT U.C. 140
TERMINATOR 158	• Capot. Capot. 150	100 DISK 5" 1/4 125

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

### IMPRIMANTES

INTERFACE ET CABLE CENTRONICS FOURNIS

STAR	CITIZEN	AMSTARD	OVERS COULEUR
NL 10 2650 1200	1850 DMP 3160 2390	OKIMAT 20 2490	C11 1200 1200
MS 2410 5890	MSP 15 4590	DMP-4000 3990	JX 720 18500

### PAYEZ

Facilité AMIE à mensualités sans intérêt  
Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F  
après acceptation du dossier  
Carte Bancaire et validité sur la date de validation et le bon de commande  
C. descom.

### BON DE COMMANDE

à retourner à AMIE VPC, 11 bis Voltaire 75011 PARIS

Nom ..... Prénom ..... N° .....  
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....  
Moyen de paiement en rcb .....  
Date de validité .....  
Mont. Total: .....

articles	quantité	prix unit.	mont.

+ frais d'envoi DTI 25 F, transporteur 60 F  
C. point non règlement par chèque C  
CB N° ..... CCP .....  
Date de validité .....

Mes 10 % de produits en plus; (hors promotion)

10% DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION TILT

## SESAME

1630 FORD 1-1 TO B  
 1640 LOCATE 1-2 TO 9  
 1650 FORD J=1 TO 9+1:PRINT Z";  
 1650 FORD J=1 TO 9+2:PRINT D";NEX  
 7:PRINT W"  
 1660 FORD J=1 TO 1+1:LOCATE J;J-  
 1:PRINT S";LOCATE J,19:1:PRINT S";N  
 EXT  
 1670 LOCATE 12+1,9-1:PRINT 7";  
 1680 FORD J=1 TO 9+2:PRINT D";1:NEX  
 7:PRINT W"  
 1690 NEXIT  
 1700 COLOR 0,6:LOCATE 2,2:PRINT "LE  
 GLOUTION " 0,6) CLAIRER"  
 1710 LOCATE 22,2:PRINT "FRAPPEZ LA  
 BARRE ESPACE FOUR REQUOIER"  
 1720 COLOR 19,0  
 1730 LOCATE 12,10:PRINT "GAME OVER"  
 1740 IF B% THEN C=B:LOCATE 17,7:PR  
 INT "NOUVEAU RECORD"  
 1750 COLOR 3,0  
 1760 Z%:INKEY\$  
 1770 IF Z%="" THEN 1760  
 1780 IF ASC(Z%)\*2 < 100 THEN 1760  
 1790 STOP  
 1800 CLS:GOTO 120  
 1810 REN  
 1820 REN --- REGLES DU JEU  
 1830 REN  
 1840 REN  
 1850 DATA LE GLOUTION,DDDDDDDDDD  
 1860 DATA VOUS AVEZ 3 VIES D'AVANCE  
 1870 DATA VOUS DEVEZ AIDER UN PETIT  
 GLOUTION,TREB VORRAE A DEVENIR,UN M  
 AXIMUM DE  
 COULEURS...  
 1870 DATA MAIS UN GARDIEN ESSAYE DE  
 L'EN EMPÊCHER...  
 1880 DATA LE JEU SE JOUE EN DIAAGON  
 1890 DATA LE JEU SE JOUE EN DIAAGON  
 1900 DATA LE JEU SE JOUE EN DIAAGON  
 1910 DATA TAPEZ ESPACE FOUR JOUER  
 1920 RESTORE  
 1930 END  
 1940 FORD I=1 TO 22:REDO  
 1950 O=LEN(F%)\*2+1:PRINT(I)  
 1960 COLOR 4:LOCATE 1,1:PRINT CHR\$(  
 3)  
 1970 IF G% THEN 2040  
 1980 FORD S=1 TO 2040  
 1990 SOUND 9,\*,5  
 2000 COLOR S\*,5:LOCATE 1,R:PRINT MID  
 \$(F%,1,1)  
 2010 S=S+1:IF S=B THEN S=B  
 2020 R=R+1: SOUND S55,\*,7  
 2030 NEXT  
 2040 COLOR 4:LOCATE 1,4:PRINT CHR\$(  
 3)  
 2050 NEXT  
 2060 IF INKEY\$="" THEN 2040  
 2070 CLS:RETURN

EN ENVOYANT VOS LISTINGS  
 ECRIVEZ  
 TRES LISIBLEMENT  
 VOS COORDONNEES  
 AINSI QUE L'ORDINATEUR  
 POUR LEQUEL  
 ILS SONT DESTINES.

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-après

### ACTUEL

Création d'entreprise (la) : n° 22, p. 24  
 Cinq ans par cinquante numéros de Tilt : n° 50, p. 70  
 Dessin animé par ordinateur (le) : n° 27, p. 16  
 Evénement programmé : n° 5, p. 18  
 Devis de logiciels en France (les) : n° 3, p. 12  
 Intelligence artificielle (l) : n° 32, p. 118  
 Jeux d'arcade (les) : n° 33, 21  
 Mémoires optiques (les) : n° 41, p. 66  
 Nomin en RFA (la) : n° 42, p. 64

### BANC D'ESSAI/MICRO STAR

Amiga B.E. : n° 32, p. 106  
 Amiga 500 B.E. : n° 42, p. 104  
 Amstrad CPC 464 B.E. : n° 23, p. 68  
 B.E. n° 18, 48 : MS : n° 23, p. 68  
 Anstrad PC 1640 : n° 49, p. 112  
 Apple II B.E. : n° 25, p. 86  
 Apple II G B.E. : n° 38, p. 88  
 Archimedes (le) : n° 50, p. 80  
 Atari ST B.E. : n° 33, p. 92  
 Atari 130 XE B.E. : n° 22, p. 72  
 MS : n° 28, p. 86

Atari 800 B.E. : n° 21, p. 86  
 MS : n° 28, p. 86  
 Atmos B.E. : n° 11, p. 40  
 MS : n° 29, p. 86  
 Commodore 64 B.E. : n° 7, p. 24  
 n° 22, p. 70, n° 24, p. 62  
 MS : n° 27, p. 108

DX7, CX5M B.E. : n° 29, p. 90  
 EXL 1000 B.E. : n° 15, p. 26  
 MS : n° 29, p. 90  
 Macintosh B.E. : n° 31, p. 100  
 Mega ST B.E. : n° 47, p. 84  
 Mintel B.E. : n° 34, p. 106  
 MO 5 Thomson B.E. : n° 14, p. 26  
 MS : n° 10, 88  
 M 0 Thomson B.E. : n° 35, p. 108  
 M.S.X. B.E. : n° 18, p. 40  
 MS : n° 29, p. 62

M.S.X.II H.B. 500 Sony : n° 27, p. 105  
 M.S.X.II H.B. 700 Sony : n° 27, p. 105

Nintendo Entertainment System : n° 45, p. 92  
 PC et compatibles B.E. : n° 41, p. 102  
 MS : n° 28, p. 86  
 B.E. : n° 37, p. 112  
 B.E. : n° 37, p. 114

Sega Master System : n° 43, p. 76  
 Spectrum MS : n° 34, p. 114  
 Spectrum +2 B.E. : n° 36, p. 88  
 SV 318 B.E. : n° 10, p. 86  
 TI 99 4A B.E. : n° 2, p. 10  
 T 0 Thomson B.E. : n° 30, p. 88  
 T 0 Thomson B.E. : n° 35, 108  
 T 0 Thomson B.E. : n° 25, p. 82  
 MS : n° 30, p. 88

TO 16 PC : n° 46, p. 110  
 TRS 1000 EX B.E. : n° 37, p. 114  
 VG 5000 B.E. : n° 18, p. 86  
 X-Press 16 B.E. : n° 24, p. 62  
 ZX 81 B.E. : n° 24, p. 62

### CHALLENGE

Astrologie, Biorythmes : n° 27, p. 148  
 Billards (les) : n° 43, p. 94  
 Boxes : n° 25, p. 88  
 Poudre du Bain et Pac Man : n° 28, p. 116  
 Catch : n° 50, p. 104  
 Contrôle aérien : n° 34, p. 116  
 Golf : n° 35, p. 132  
 Guerre sous-marine : n° 36, p. 124

### INERTIE

Jeux de cartes : n° 39, p. 114  
 Jeux en équipes : n° 30, p. 116  
 Jeux de quilles : n° 38, p. 84  
 Jeux olympiques : n° 15, p. 76  
 Motos : n° 42, p. 110  
 Navette spatiale : n° 42, p. 110  
 Tennis : n° 42, p. 110  
 Simulateurs d'hélicoptères : n° 47, p. 108  
 Tennis : n° 5, 32, p. 31, 122  
 Wargames : n° 33, 122  
 Westerns : n° 41, 118

### DOSSIER

Action : n° 38, p. 106  
 Arcade (adaptations de jeux de) : n° 50, p. 86  
 Aventure : n° 3, p. 52, n° 18, p. 56  
 Aventure/gauche : n° 30, p. 94  
 Aventure/gauche nature (l) : n° 44, p. 70  
 Casse-briques : n° 44, 67  
 Combats navales : n° 19, p. 52  
 Combats : n° 39, p. 96  
 Combat (corps à corps) : n° 52, p. 76  
 Commerce interstellaires : n° 42, p. 110  
 Courses automobiles : n° 51, p. 72  
 Création graphique : n° 12, p. 62, n° 36, p. 106  
 Création musicale : n° 46, p. 82

Enquêtes policières : n° 31, p. 104  
 Escapades : n° 23, p. 74  
 Flipper : n° 44, p. 62  
 Générateurs de jeux d'aventure : n° 28, p. 92  
 Glisse (skate, surf, etc.) : n° 44, p. 75  
 Jeux de réflexion : n° 34, p. 124  
 Jeux de rôles : n° 33, 104  
 Joustiques : n° 16, p. 70  
 Joysticks : n° 41, p. 106  
 Microdossiers : n° 45, p. 80  
 Musique : n° 43, p. 80  
 Osez ordinateur à moins de 1.000 F : n° 4, p. 50  
 Périphériques : n° 25, p. 92  
 Robots : n° 11, p. 54, 17, 30  
 Simulateurs de vol : n° 9, p. 60, n° 32, p. 124  
 Simulateurs de vol : n° 7, p. 70, n° 20, p. 60  
 Simulations économiques : n° 21, p. 52  
 Simulateurs de vol : n° 44, p. 72  
 Space Invaders : n° 5, p. 62  
 Sports : n° 13, p. 58, 27, p. 118  
 Sports d'équipe : n° 35, 112  
 Strip Poker : n° 44, p. 77  
 Tilt : n° 10, p. 56  
 Wargames : n° 33, p. 124

### LUDIC

Aigle d'or (l) : n° 12, p. 54  
 B.E. : n° 21, p. 68  
 Caudillon H : n° 34, p. 34  
 Craffton et Xank : n° 38, p. 132  
 Defender of the Crown : n° 47, p. 92  
 Fairy Tale : n° 52, p. 92  
 Flight Simulator II : n° 33, p. 33  
 King Quest II : n° 32, p. 38  
 Mystra de Kilkenny : n° 10, p. 66  
 Pymore (the) : n° 45, p. 110  
 Sorcery : n° 25, p. 116  
 Spv Sps : n° 20, p. 52, n° 28, p. 122

### SOLUTION LECTEURS

Affaire Sidiy (l) : n° 47, p. 122  
 Borrowed Time : n° 41, p. 136  
 Eureka : n° 20, p. 116  
 n° 21, p. 76, n° 22, p. 98  
 n° 30, p. 138, n° 31, p. 141, n° 32, p. 158, n° 33, p. 147, p. 34, p. 162  
 Forest at World's end (the) : n° 29, p. 126  
 Hacker : n° 39, p. 127  
 Harry et Harry : n° 42, p. 132  
 Hobbit (the) : n° 30, p. 140  
 Masquerade : n° 27, p. 170  
 Mind Window : n° 35, p. 154  
 Facie (the) : n° 40, p. 126  
 Passager du temps (le) : n° 45, p. 142  
 Orphée : n° 31, p. 142  
 Robinson Crusoe : n° 50, p. 116  
 Scoop : n° 28, p. 138  
 Strain : n° 37, p. 172  
 Strain II : n° 31, 102  
 Time Tunnel : n° 44, p. 90  
 Top secret : n° 42, p. 129  
 Zim Sala Bim : n° 27, p. 168  
 Zombi : n° 38, p. 143  
 Zorro : n° 49, p. 124

### SOS AVENTURE

Adventure Builder System : n° 47, p. 114  
 Affaire (l) : n° 36, p. 150  
 Affaire Vera Cruz (l) : n° 30, p. 129  
 Age of Adventure : n° 49, p. 129  
 Alien : n° 21, p. 72  
 Alternate Reality : n° 42, p. 123  
 Autoinvent : n° 37, p. 162  
 Aztec Tomb Revisited : n° 23, p. 89  
 Barstis Blues : n° 31, p. 129  
 Bill Palmer : n° 51, p. 190  
 Borrowed time : n° 30, p. 128  
 Calisto Island : n° 31, p. 130  
 Canal meurtre : n° 35, p. 146  
 Casque des forgerons : n° 51, p. 94  
 Chéniers : n° 52, p. 97  
 Chelo : n° 43, p. 100  
 Crapule (la) : n° 44, p. 85  
 Crash Garrett : n° 51, p. 89

Dallas : n° 23, p. 91  
 Délia : n° 33, p. 143  
 221B Baker Street : n° 44, p. 86  
 Dossier Biohazard : n° 38, p. 156  
 Dragonword : n° 31, p. 131  
 Dungenon Maker : n° 46, p. 130  
 Dungenon Master : n° 52, p. 96  
 Dungenon Système : n° 43, p. 101  
 Eternal Dagger (the) : n° 49, p. 119  
 Faery Tale Adventure (the) : n° 46, p. 132  
 Fourth protocol (the) : n° 28, p. 132  
 Femme qui ne supportait pas les Ordinateurs : n° 40, p. 124  
 Fer et flamme : n° 40, p. 124  
 Félicie (the) : n° 40, p. 124  
 F.R.E.E. : n° 27, p. 163  
 Gateway (the) : n° 42, p. 128  
 Geste d'Artilhal (ac) : n° 29, p. 125  
 Gnome Ranger : n° 50, p. 116  
 Golden Path : n° 44, p. 84  
 Gods of Thieves (the) : n° 45, p. 114  
 Heure du serpent (les passagers du vent III) (l) : n° 42, p. 129  
 Histoire d'or : n° 37, p. 160  
 Hitchiker's Guide to the Galaxy (the) : n° 39, p. 122  
 Holywood Hijack : n° 44, p. 87  
 Incantation : n° 47, p. 115  
 Jinxer : n° 52, p. 94  
 Kermis : n° 47, p. 112  
 King of Chicago : n° 40, p. 123  
 King Quest II : n° 32, p. 150  
 Knight Over : n° 49, p. 129  
 Land of the Lounge Lizards (the) : n° 47, p. 113  
 Las Vegas : n° 49, p. 123  
 Legacy of the Ancients : n° 45, p. 116  
 Lord of the Rings : n° 29, p. 122  
 Maître des ames (le) : n° 50, p. 116  
 Manoir de Mortville (le) : n° 35, p. 148  
 Mandragore : n° 19, p. 72  
 Meurtre à grande vitesse : n° 23, p. 88  
 Meurtre sur l'Atlantique : n° 30, p. 132  
 Meurtres en série : n° 41, p. 124  
 Mindstone : n° 36, p. 152

## BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS TILT

A retourner à Tilt, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort  
 Tél. : (16) 1 43.75.99.94

Je désire recevoir les numéros suivants :

Nombre de numéros  
 Somme totale

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par :

chèque  mandat  à l'ordre de Tilt.

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

30 JOURS  
 UNE SUPER OFFRE  
 PAR JOUR

30 JOURS  
 30 JOURS  
 30 JOURS

A.M.I.E.

Magasin : 31 bis Voltaire - 75011 PARIS  
 Ouvert de 10h à 19h du Lundi au Vendredi  
 10h à 19h du Samedi  
 10h à 19h du Dimanche

---

**EN MARS**  
 Ouverture du 1er trimestre AMIE à Marseille  
 4 copies limitées  
 1000 exemplaires

**10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS**  
 sur commande

**UNITES CENTRALES**

CPC 464 M	Lecteur 42	1990
CPC 464 C	Lecteur 42	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk	3990

**GAZÉTTE ANS**

**ANSIRAD**

1 DISK  
 100 F

---

**EXTENSION MEMOIRE**

256 Kbytes	490	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	980	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	1470	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	1960	RAMBORE 654	520

**INTERFACES**

256 Kbytes	980	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	1960	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	2940	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	3920	RAMBORE 654	520

**TELEIMPRESSION**

256 Kbytes	980	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	1960	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	2940	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	3920	RAMBORE 654	520

**LECTURES/IMPRESSIIONS**

256 Kbytes	980	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	1960	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	2940	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	3920	RAMBORE 654	520

**RAMBORE 654**

256 Kbytes	490	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	980	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	1470	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	1960	RAMBORE 654	520

**RAMBORE 654**

256 Kbytes	490	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	980	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	1470	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	1960	RAMBORE 654	520

**RAMBORE 654**

256 Kbytes	490	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	980	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	1470	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	1960	RAMBORE 654	520

---

**MICRO APPLICATION**

256 Kbytes	149	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	298	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	447	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	596	RAMBORE 654	520

**PROGRAMMEUR**

256 Kbytes	149	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	298	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	447	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	596	RAMBORE 654	520

**LECTURE**

256 Kbytes	149	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	298	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	447	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	596	RAMBORE 654	520

**LIBRAIRIE**

256 Kbytes	149	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	298	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	447	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	596	RAMBORE 654	520

**SYSEX**

256 Kbytes	149	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	298	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	447	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	596	RAMBORE 654	520

---

**EDUCATIF**

256 Kbytes	149	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	298	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	447	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	596	RAMBORE 654	520

**LOGICIELS**

256 Kbytes	149	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	298	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	447	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	596	RAMBORE 654	520

**RAMBORE 654**

256 Kbytes	490	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	980	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	1470	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	1960	RAMBORE 654	520

**RAMBORE 654**

256 Kbytes	490	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	980	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	1470	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	1960	RAMBORE 654	520

**RAMBORE 654**

256 Kbytes	490	RAMBORE 654	130
512 Kbytes	980	RAMBORE 654	260
768 Kbytes	1470	RAMBORE 654	390
1024 Kbytes	1960	RAMBORE 654	520

126

















# LA PANTHERE ROSE



Aidez la Panthère Rose à cambrioler cinq riches villas afin qu'elle puisse se payer des vacances au soleil. Mais attention leurs propriétaires sont tous des somnambules. Il faut les guider dans leur promenade pour éviter qu'ils ne se réveillent afin de pouvoir opérer en paix. N'oubliez pas de faire attention à l'inspecteur Clouseau qui voudrait bien prendre la Panthère Rose en flagrant délit.



© 1988 UNITED ARTISTS INC.  
tous droits réservés

© micro-panther 1988

