









































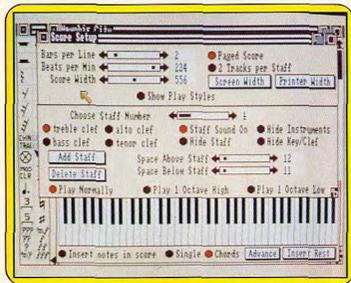








## TILT-PARADE



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 Sonic distribué par Aegis. Mais chaque chose en son temps...

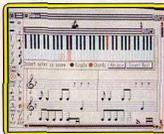
Un programme d'aide à la composition musicale se doit tout d'abord de respecter l'équilibre complexité/maniabilité. Deluxe Music profite pour cela de l'excellent contexte de travail offert par l'Amiga.

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'espace 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 simultanément, ce qui est assez peu face aux capacités sonores 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, entendez 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/note écrite, c'est-à-dire le lien parfois rébarbant 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 l'a validée. La correction passe toujours par l'icône « gomme... ». A 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 reversement automatique des accords (do-mi-sol devient mi-sol-do, sol-do-mi...), etc. 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 Sonic (programme de création 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

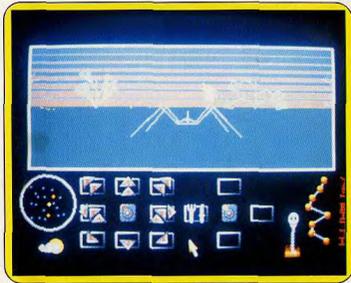
Un jeu totalement original où vous devez gravir tous les échelons de l'évolution pour parvenir à une forme humanoïde qui ne craint plus aucun prédateur...

Eco est un jeu totalement original qui ne se rapproche d'aucun logiciel connu. Avant toute chose, vous devez déprotéger en écriture la disquette car elle refuse d'être lancée autrement et ce point n'est pas précisé dans la notice. Vous gravez en un à 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...

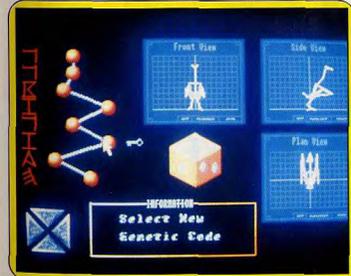


...puis à se reproduire.

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-

nence les alentours et vous éloigner 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 résolvent. 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.

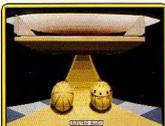
# TILT-PARADE

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 (aigrisné-plante). Il est capital de contrôler l'aspect final de votre animal pour vérifier qu'il ait quelque 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 \_\_\_\_\_ 15  
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 drive sous peine de problèmes graves. L'action se situe sur une route sans fin, bordée de chaque côté par des barrières, et se 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 \_\_\_\_\_ 17  
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

# AMIGA Road Wars

Action à l'état pur, animation en 3D rapide et fluide, graphismes hauts en couleurs, bruitages percutants, un soft indispensable aux amateurs de « shoot them up » !



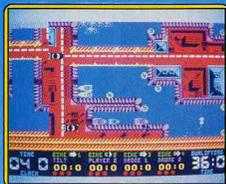
Des satellites vous dérangent à coups de rayon laser.

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. Certaines 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 clairs 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 beaux. 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).

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

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 Loriciels 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 sixante secondes pour terminer chacune d'entre elles.



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.)

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

laiser 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'acier 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'électriquer 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 certaines 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	C



## BOBO

Le bagnard

Bobo est un bagnard échappé des pages de Spirou pour sautiller à 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'Infogrames. 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 de la cuisine. Gardiens, détenus 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'intériorité 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, épouvé, vanné, 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 indéniable réussite parçue d'une réalisation

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

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

## 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 titre sacré garé dans une région montagneuse du Tibet par des moines initiés. Votre



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

Type	aventure on line
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C



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 posés ou à déchiffrer la



notice du soft. Pour conclure, un bon programme qui ne concerne réellement que les anglophones adeptes de réflexion pure. (67 Domark pour Amstrad CPC) O.H.

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

## 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



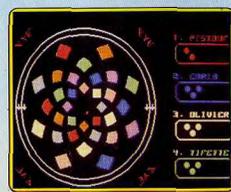
exactement les mêmes. Les graphismes sont légèrement moins fins. (Disquette Endurance Game pour C64) E.C.

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.

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

## Version C64

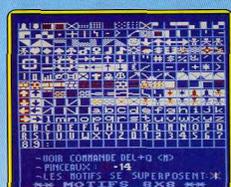
Le jeu ne présente que des différences minimes avec la version ST. On peut cependant noter l'exceptionnelle qualité de la musique et de la présentation qui surpasse nettement celle du ST. Les règles restent



## GRAPHO

Animation sur CPC

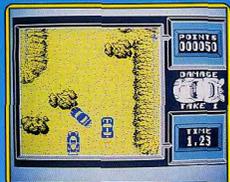
Les logiciels d'animation sur machines huit bits sont rares et généralement rudimentaires. Simple d'emploi, The Animator sur Amstrad CPC (voir Tilt n° 35, page 59) donnait des résultats plutôt limités et n'était guère utilisable par les créateurs de jeux. C'est à cette catégorie d'utilisateurs que s'adresse 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
Presentation	★★★★
Accessibilité	★
Potentialités	★★★★
Prix	D

# 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 mitrailletteuse 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-

seront 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

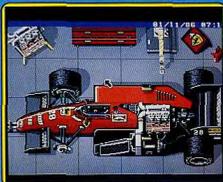
## FERRARI FORMULA ONE

### 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. Dommage. (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

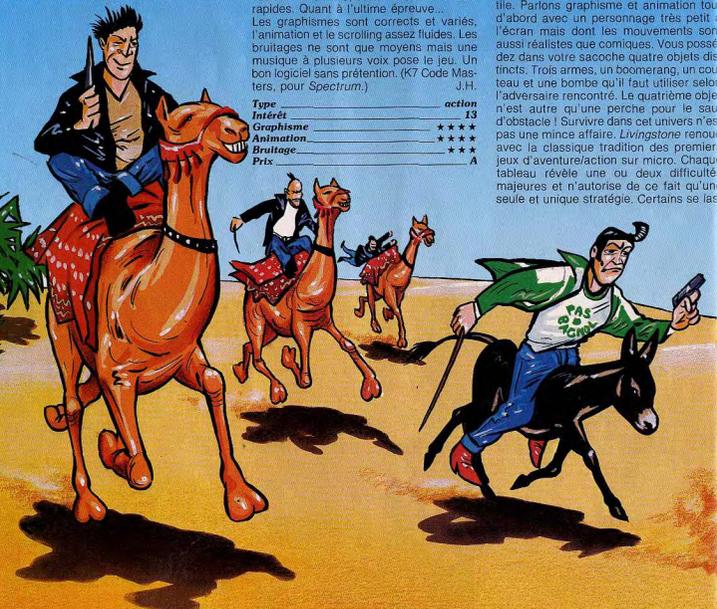
## NORTHSTAR

### 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 Gremlin pour Amstrad CPC). E.C.

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

## TIME BANDIT

### Labyrinthes

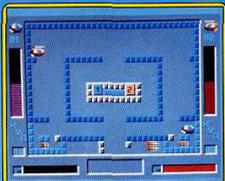
A la base de ce scénario, une multitude de labyrinthes (vue aérienne 3D) reliés entre eux par des portes verrouillées... Votre personnage géométrique toutes sortes de monstres, fantômes, araignées, goules, et récolte les trésors et les clés nécessaires à la continuation de sa quête. Scénario désormais 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 35). (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, rechargeurs 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-lenu 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).

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... Ariéne, sa bien-aimée, est

retenue prisonnière à la fourrière. Il faut, pour la sauver, parcourir la ville en lout, sans et 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 : marcher régulièrement et reposer 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'Ariéne.

Entièrement marié au 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.



## 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 enzime 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 dû 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 sauvera 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 météore. Les nombreux gisements de pétrole souterrains 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 Incoactive 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 commerçants et passionnés, ce logiciel paraîtra aussi aux novices. (K7 CDS Software pour C64)

O.H.

Type	réflexion
Intérêt	12
Graphisme	★★
Animation	—
Brutalité	—
Prix	B

## OCEAN CONQUEROR

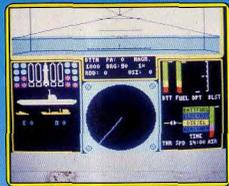
### Le grand plongeon

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 coupe 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.

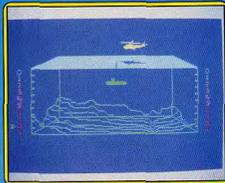
Une fois parvenu près de la cible choisie, faites surface et remontez-tirer. Avec un peu de chance, vous réussirez un coup au



but. Ne vous endormez cependant pas sur vos lauriers car les destroyers disposent de mines sous-marines qui ont très fait d'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.

Type	simulation de sous-marin
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★
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-

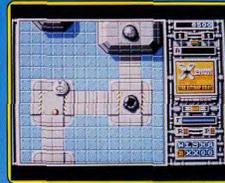
Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Brutalité	—
Prix	B

## 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	adresse
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
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

Wars « Tilt Parade » page 50). C'est un shoot hot ou, relativement classique, mais qui présente l'originalité de vous permettre de transformer votre véhicule en tank ou en vaisseau spatial. Il vous suffira 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	shoot hot
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
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 planneau 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



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 lutter 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
Intéret	15
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitage	*****
Prix	*****

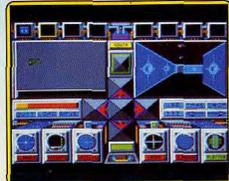
## SLAYGON

Tas 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.

A bord du Slaygon, vous infiltrerez les laboratoires Cyberdynamics 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 pistolet-laser ou des « terminal interface » pour dégonfler 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'atouilles dans des meules de foin. Les autres auront l'impression de passer un examen des yeux en suivant leur



position, matérialisée par un pixel sur la carte. (Disquette Microdeal, pour ST, J.M.M.)

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

## OGRE

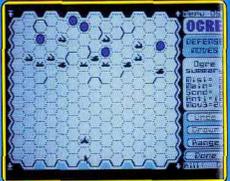
Ne pas se faire dévorer

Signation d'abord qu'Origins (Ultima) a, comme à son habitude, soigné la présentation du packaging (deux manuels complets en anglais et un mémoréto). 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 cybérnetique. Un blindage à l'abri des charges nucléaires, la puissance de feu d'une division entière ! Son bul, détruite votre DG,



protégé par vos dérisoires unités de tanks et d'infanterie. Le jeu se joue à deux, ou en soloitaire, 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 tôt fait d'exploiter la moindre faille défensive. Le jeu gagne à être pratiqué à deux,



Type	wargame
Intéret	14
Graphisme	**
Animation	**
Bruitage	**
Prix	mo

## 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'une 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 agréments 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
Intéret	14
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitage	*****
Prix	A



## BALL RAIDER

A y perdre la « ball »

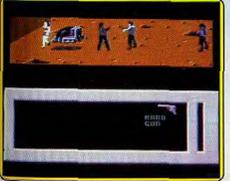
Un casse-briques tout simple, sur Amiga, ou à peine plus de cent francs... Le mur qu'il faut détruire est régulier et sans grande surprise. Il existe parfois des briques à bonus (accélération, blocage de la balle, etc) ou des barres indestructibles pour corser la stratégie du jeu. Mais si les bruitages suffisent largement à forger l'ambiance, que dire des graphismes ? Les pages d'écran représentent pour chaque tableau un décor différent et slatique, joli 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, J.O.H.)

Type	casse-briques
Intéret	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 poursuivront 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) ou usez 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 stratégique
Intéret	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,



ce qui fait remonter votre niveau d'énergie. Alors que le premier immeuble s'éroule, la défense s'organise mais qui importe, vous piétez les voitures de police et vous balayez les hélicoptères d'un revers de paquer. 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 fure 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
Intéret	14
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
Intéret	13
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitage	*****
Prix	B



# 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

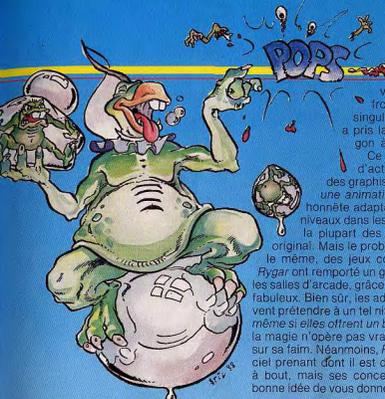
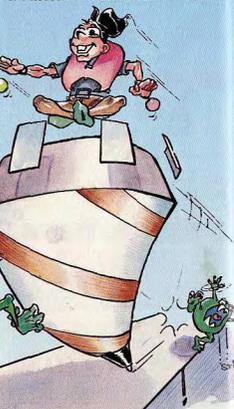
Après l'adaptation peu spectaculaire de Marble Madness, il faut avouer que les programmeurs sur ST, n'ont pas semblé être très pressés de reprendre ce type de jeu. Aussi, c'est avec surprise que nous avons découvert ce logiciel de un mégarun qui rappelle Spindizzy. C'est en effet une toupe (un cône renversé) 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 présente 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'occulte 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 »

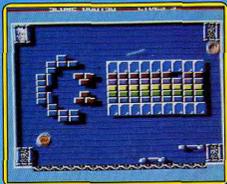
Un jeu de réflexion habile réservé aux anglophones... Quatre joueurs se mesurent dans une partie courte du célèbre « pendu ». Pochant au hasard dans six domaines distincts (art, sport, etc.), l'ordinateur propose un mot ou une courte phrase dont il cache chacune des lettres ou chiffres. Les participants 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 tout 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 qu'ils utilisent. 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

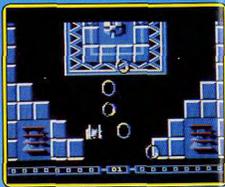
Peu de différence avec la version Spectrum si ce n'est une bande de son plus convaincante ici. 3D Starfighter tire toute sa force de la profondeur et de l'effet 3D de ses décors ainsi que de la souplesse de son animation. Le scénario reste malheureusement trop classique pour susciter l'intérêt de tous.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



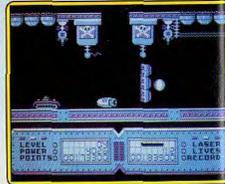
ce combat, une animation d'une souplesse incroyable. Mouvements rapides et précis de votre engin tourne, accélère ou freine, zig-zague entre les missiles et collecte les bonus. Aucune raison d'invoquer la chance, il est seulement question ici d'habileté ! Viennent ensuite le décor bien conçu de la mission 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 labryrinthe 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... Epuisante 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. Signalons 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 projèterait 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 surgissant derrière vous. Sur le plan sonore, une agréable musique sur plusieurs voix (dans la version 128Ko) 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 labryrinthe. 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 des six vies disponibles... La solution ? Trier en tout sens et user fréquemment de l'option « carte » qui vous permet de localiser



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

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 labryrinthe.

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 classique, passionnante pour ceux qui l'on soit à la hauteur ! (K7 Bug Byte pour C 64.) O.H.

Type	action/labryrinthe
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 outatée 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 skP
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, pirate ou commun malfrère?

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

**MICRO PROSE**

DISPONIBLE SUR  
CALL-FLEX 004 300001881 JMS CPC 82  
Prix Public Généralement Constatés

MICROPROSE FRANCE 6/8 RUE DE MILAN 75009 PARIS TEL: 01-47 35 46 44 FAX

## 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 ardu labeur de déchiffrement. 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.

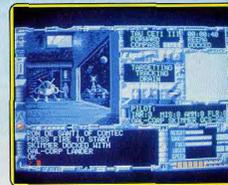
Le bande sonore se compose de bruitages peu convaincants sur un thème musical algèrien. Notons qu'il est possible de connecter un synthétiseur sur la prise MIDI du ST et d'obtenir des sons personnalisés. (Disquette Prism-Leisure pour Atari ST) A.H.-L.

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 !

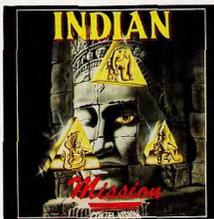


Un monde étrange où règne un homme, le capitaine Némé, génial inventeur du Nautilus.

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 infra-rouges 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'ânes, 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 (chute, 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 TRILLOGIE

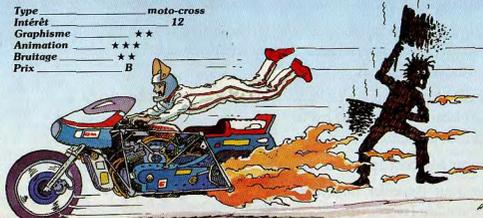
### Combats spatiaux

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	reflexion-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 étonnera 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



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 fouillis indescriptible). C'est donc l'aspect tactique du jeu qui s'en trouve renforcé



### SPACE HARRIER

#### Action pure et dure

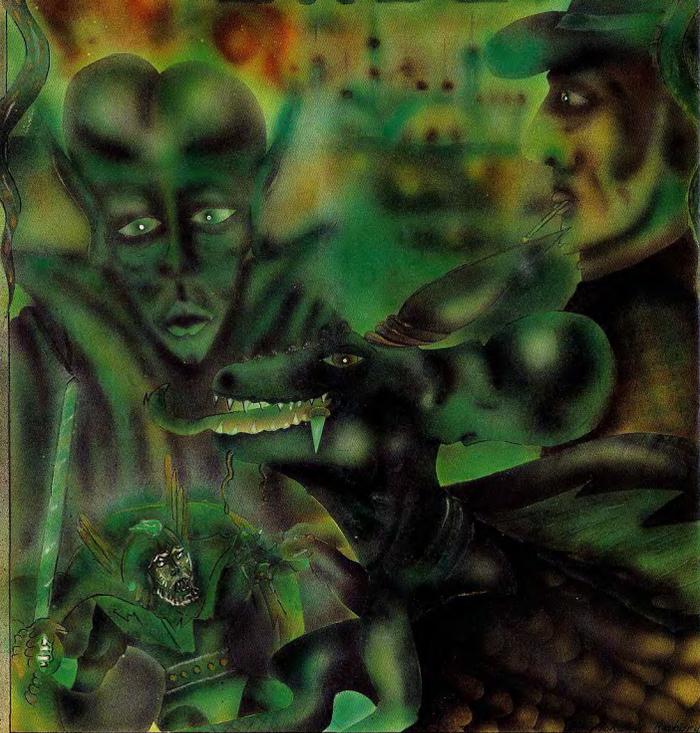
Fanas de Space Harrier, Saint-ST pense à vous ! Jusqu'à présent la version Sega du

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

(mise au point des plans d'attaque, de courtoisements). Les animations sont correctes, mais auraient gagné à ce que les joueurs soient mieux dessinés. Les brutes remplissent leur office, sans plus. Ce jeu doit cependant affronter un handicap de taille : la faible pénétration de ce sport en France. (Disquette US Gold pour C'64)E.C.

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	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	n.c.

## TOUR DE FORCE

### Course cycliste

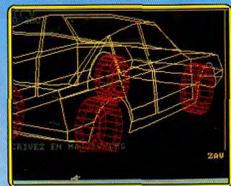
Vous entreprenez une course cycliste sur route qui se déroule dans cinq pays différents. Vous êtes confronté à cinq à dix autres concurrents et surtout au champion local que vous devez absolument battre pour accéder à l'étape suivante. La course n'est pas de tout repos. Tout d'abord, le fair-play n'est pas de mise et chacun cherche par tous les moyens à vous éliminer. Aussi n'avez aucun remord et débarrassez-vous d'embêdes 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. Un 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 drastiquement 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



# 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 gépe 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 Lyngnamyr. 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 coûteux de l'oracle de Morn.

Il faut cependant signaler un fait étrange : de temps en temps, Werdna entend prononcer son nom. C'est le fantôme de Trebor, celui à qui Werdna avait dérobé l'amulette, qui le poursuit. S'il vous touche, vous vous retrouvez à la case départ ! Sachez en vain qu'une fois hors du donjon vous n'avez résolu que la moitié du jeu. La partie la plus passionnante reste à faire.

Le système de jeu est similaire aux précédents scénarios : graphismes très pauvres pour le donjon et moyens pour les personnages. Pas de bruitage et tout se fait au clavier. Autre point noir : les appels au lecteur de disquettes sont innombrables, surtout pendant les combats. Cela ralentit considérablement le jeu. Quand on connaît la fréquence des combats dans les *Wizardry*, il y a de quoi s'arracher les cheveux ! Mais un bon point, il est possible de sauvegarder la partie en «ours à tout moment. La qualité exceptionnelle du scénario fait de *Wizardry IV* un excellent logiciel. Pour experts uniquement. D.B.

**2400 AD sur Apple II :** après *Autoduel*, Origin Systems nous propose une fois de plus dans un futur lointain pour sauver le jeu humain d'un péril extra-terrestre. Nos hommes en 2217 après J.C., les Terriens

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 prisons s'empressent. Toutefois, rien n'est perdu car des échos de la guerre persistent 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 du 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), 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 des *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 Kartz mais il est accompagné d'une redoutable machine capable de maîtriser le temps. Kartz 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 acquis au cours des combats. Ces affrontements 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

## 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, trop 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.

## Ami ou ennemi ? C'est à vous de le découvrir !

troupe peu variée. Vous y trouverez des échoppes pour compléter votre équipement, des officiers pour 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 LeVol, 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 d'interface graphique. N'oubliez surtout pas de munir votre personnage des objets propres à sa classe : outils de voleur pour les voleurs et les assassins, symbole banni 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'un 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 il 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, parer, tenter une retraite ou lancer un sort. Ces sorts sont variés et nombreux : quarante-sept pour les sorts ciblés 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 au vôtre 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, l'auberge autour de vous vous pourrez 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).



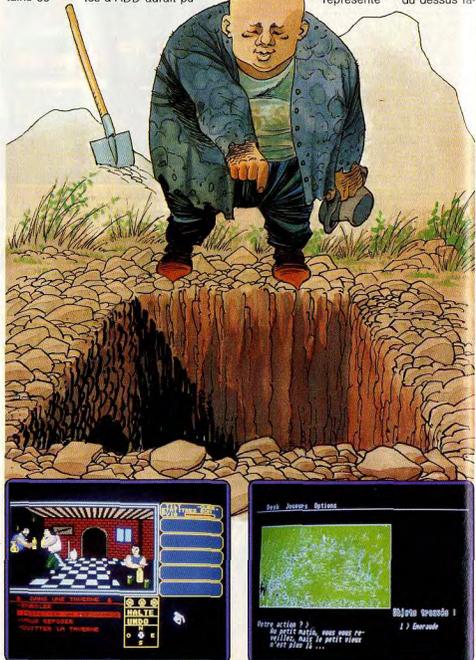
Legacy of the Ancients (C 64).

**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.

N'oubliez pas non plus de 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.

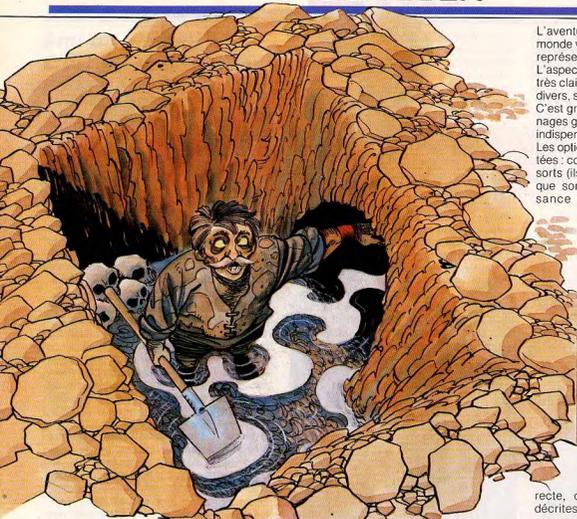
Créé par les Anciens — une guide puissante et secrète — l'édifice où vous êtes se nomme le Musée Galactique. Ce musée, très particulier, est le centre de votre quête. Grâce à des pièces de monnaie rares, le musée vous fournit des indices, des objets, de l'or et des ouvertures sur le monde extérieur. 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.

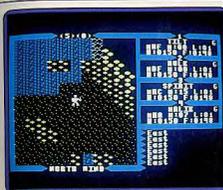
L'aventure prend place dans un vaste monde vu du dessus, où chaque terrain est représenté par un graphisme différent. L'aspect final est un peu rudimentaire mais très clair. Bien entendus, les monstres, assez divers, sont légion et les combats fréquents. C'est grâce à ces derniers que vos personnages 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 quasiment 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 éclaircies 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



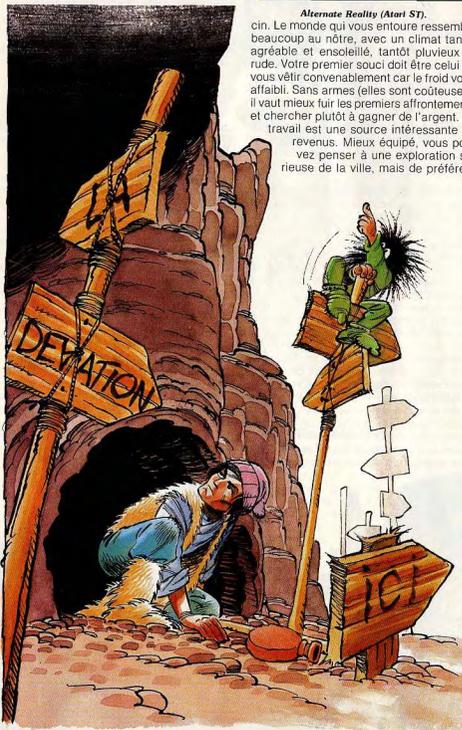
## Quelques efforts encore pour atteindre le but !

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 soings 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 objet trébuché 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 état ▶



## 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 voleurs, 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 « Revenir à l'Arrière » (pour le passage à des niveaux des aventuriers) et « Récupérer » (il vend des points d'énergie aux magiciens). Le jeu comporte cinq donjons avec, dans un ordre de difficulté croissante, le Sewers (les égouts), les Catacombes, the castle (le château), la tour de Keyrean 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.

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 compléti) 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 pouvez 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 minions 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.

**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 fuite est actif, les autres se contentant de s'élever. 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 de 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.

**Phantasia II sur Apple II :** *Phantasia* 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 *Phantasia I* (au prix de la perte quasi-totale de leurs biens



Phantasia 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, charme 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-



Phantasia 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



Phantasia III (Atari ST).

façon *Ultima*. Bien des monstres peuplent ces régions. Ils ne sont pas tous agressifs et certains vous cé-







## CHALLENGE

# Accroche-toi au pinceau

Les jeux d'échelle sur micro-ordinateur ou console, une histoire de fous ! Alain Huyghues-Lacour, le vénérable féfé 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.)

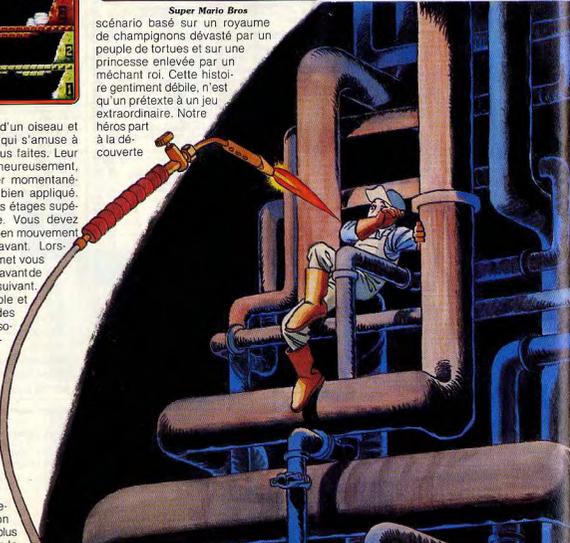
**Super Mario Bros :** Mario, le super héros de Nintendo que l'on retrouve dans de nombreux programmes depuis sa première apparition dans *Donkey Kong*, vit ici sa plus belle aventure. Passons sur les



Super Mario Bros

sénaire basé sur un royaume de champignons 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 perceuses, des chalumeaux 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-



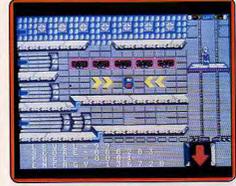
Mike the Magic Dragon

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-

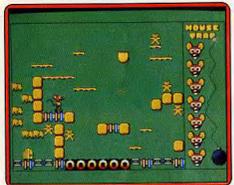
# CHALLENGE

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.

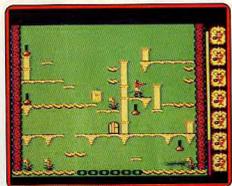
Ce programme est honnêtement réalisé, les graphismes et l'animation, agréables sans être spectaculaires, se présentent bien à l'attention. Mario a vraiment du pain sur la planche car il y a une centaine d'immuables à détruire et certains sont extrêmement difficiles. Ce programme d'action paraît assez 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 prenante. (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 closes par des couloirs et des ascenseurs. Avec votre pistolet laser Zillion vous abattez les soldats de l'empire qui s'opposent à son avance. 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	Nastertronic	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

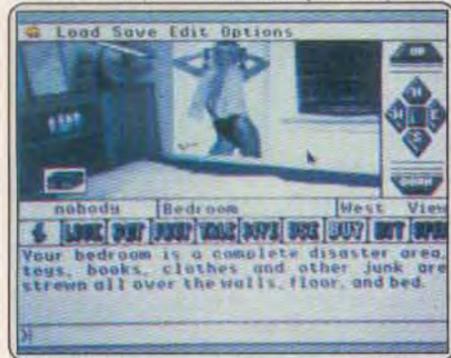
# Sweet dreams

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-



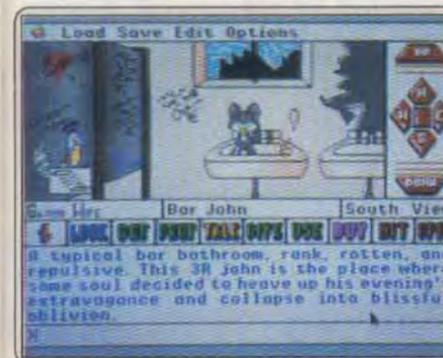
ment en cauchemars. Heureusement vous avez décidé de consulter le docteur Fraud qui vous a révélé qu'il existe une sorte de bête étrange en vous, qui n'agit que la nuit ; il faut la tuer ou alors vos insomnies se poursuivront. Ils vous a également appris que cette chose fera tout pour vous vaincre, jouera 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



**163, av. du Maine**  
**75014 Paris M° Alésia**  
 Ouvert de 10h à 19h15 du lundi au samedi.

**Crédit CREG**  
**immédiat**

## Tower of Myraglen

Un pauvre chevalier à la recherche d'un médaillon protecteur, un sorcier maléfique, des monstres, des fanômes!

aventure/action: type  
 12: inédit  
 \* \* \* : graphisme  
 \* \* \* : animation  
 \* \* \* \* : bruitage  
 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 malaisé 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 plates, énigmes à résoudre, personnages apparaissant dans des situations... 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, armes 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 série vhs. (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

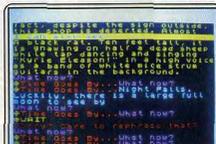


Pour sa dernière production, Cinemaware met en scène trois authentiques vedettes du cinéma burlesque. Méconnus en France, Moé, Larry et Curly forment le célèbre trio "The Three Stooges". C'est d'ailleurs le titre du logiciel dont le scénario garde le style du comique original. Un banquier menace d'expulser 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 passamen avec des cases mortes ou choisies 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: accidents pour les "jobs" ou encore la chance de trouver de l'argent. Les autres titres. 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-Bystre pour Spectrum.) J.H.

## L'Affaire Santa Fe

Victime 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 mérite de ce jeu est de donner la possibilité 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 à se reconstruire! Ajoutez à cela les accès fréquents répétés, les 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 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 ». Vous trouvez une série de verbes (Vingthuit au total) plus grande chose à faire... Il faudra sélectionner à l'aide du joystick. Pour regarder l'atmosphère, par exemple, il suffit de pointer avec le joystick sur le verbe « regarder le texte » et le mot « fin ». Il faut à manier plusieurs « en place » toute recherche de vocabulaire, ce mécanisme permet de mettre en évidence les 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 Mastroturc pour Amstrad CPC.) O.H.

## 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 - Free 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  
 comprenant : un ordinateur Mega ST 2  
 Moniteur monochrome haute résolution  
 Imprimante laser
- 15 ATARI 520 STF  
 + un tapis souris  
 + un joystick  
 + 10 disquettes 3,5 p.  
 ou - 10 " 3 1/2"  
 tous les logiciels  
 2 990 F
- 16 ATARI 520 STF  
 monochrome SM 124  
 + 1 moniteur  
 monochrome SM 124  
 + 1 Star NL 10  
 6 890 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 Adventure 2,5 A 1010 2 090 F
- 68 - Test Drive 390 F
- 69 - Crazy cars 290 F
- 70 - Marble Madness 320 F
- 71 - Western games 320 F
- 72 - Dark castle 390 F
- 73 - Sirtmad 296 F
- 74 - Music Studio 296 F
- 75 - The Great Escape 390 F
- 76 - Faery tale 280 F
- 77 - Fire power 370 F
- 78 - King of Chicago 350 F

## MATÉRIEL MEGA ST

- 17 ATARI 520 STF  
 + 1 moniteur couleur  
 ATARI SC 1225  
 + 1 lecteur 720 K  
 5 490 F
  - 18 ATARI 1040 STF  
 + 1 moniteur  
 monochrome SM 124  
 + 1 Star NL 10  
 6 390 F
- 19 CONFIGURATION MEGA LASER  
 comprenant : un ordinateur Mega ST 4  
 Moniteur monochrome haut résolution  
 Imprimante laser  
 23 950 F HT
- 20 MEGA ST 2 ORDINATEUR PROFESSIONNEL  
 Clavier séparé 95 touches  
 2 Mo de RAM  
 Lecteur de disquettes 3,5 p. 720 ko  
 Bitliser chip (accélérateur graphique)  
 Moniteur monochrome haute résolution  
 9 950 F HT monochrome, 11 215 F HT couleurs
- 21 MEGA ST 4 ORDINATEUR PROFESSIONNEL  
 Clavier séparé 95 touches  
 4 Mo de RAM  
 Lecteur de disquettes 3,5 p. 720 ko  
 Bitliser chip (accélérateur graphique)  
 12 950 F HT monochrome, 14 215 F HT couleurs
- 22 PACK 1  
 Seaboard  
 Calcomat 2  
 Becker text 1 650 F
- 23 PACK 2  
 Calcomat  
 Textomat 2  
 Datamat 650 F

## LOGICIELS ATARI

- utilitaires
- 24 - Publishing partner 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 495 F
  - 32 - Signum 790 F
  - 33 - Degas elite 230 F
  - 34 - ZZ rock 440 F
  - 35 - Artist 450 F

## JEUX

- 36 - Test drive 340 F
- 37 - Barbarian 240 F
- 38 - Teroscos 240 F
- 39 - Manoir de Morieville 210 F
- 40 - Starrek 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

- 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

Total de port logiciels 20 F  
 F de port matériels 70 F  
 Frais de port 10 F

NOM \_\_\_\_\_  
 PRENOM \_\_\_\_\_  
 ADRESSE \_\_\_\_\_

TÉL \_\_\_\_\_  
 CODE POSTAL \_\_\_\_\_  
 VILLE \_\_\_\_\_

TYPE DE CONSOLE \_\_\_\_\_

Date exp. \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

# SOS AVENTURE

## Hurlerles

Vous êtes une jeune blonde ou un maltraité et vous cherchez des lingots d'or près de Seattle...

aventure : type  
16 : inédit  
\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\* : animation  
\*\*\*\*\* : bruitage  
F : langue  
B : prix



## Jason et la maison d'or

La mythologie grecque sur micro-ordinateur, une aventure classique et prenante.

aventure graphique : type  
18 : inédit  
\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\* : dialogue  
\*\*\*\*\* : difficulté  
F : langue  
C : prix



## Super Quest

Trouver-vest l'pée d'Excalibur face aux sphinx, gorgones et magiciens ?

aventure : type  
12 : inédit  
\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\* : animation  
\*\*\*\*\* : bruitage  
C : langue  
C : prix



## Qin

En quête d'immortalité dans la Chine ancestrale : un vase brisé, un parchemin...

aventure graphique : type  
14 : inédit  
\*\*\*\* : animation  
\*\*\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\*\* : bruitage  
F : langue  
C : prix



## L'Affaire Vera Cruz

Contactez les suspects, collectez renseignements et indices, une enquête difficile.

enquête policière : type  
14 : inédit  
\*\*\* : graphisme  
\*\*\*\* : animation  
\*\*\*\*\* : bruitage  
F : langue  
C : prix



Connaissez-vous Zombi ? Votre jugement sur ce logiciel (Titre n° 33, dans la rubrique SOS Aventure) vaudra pour Hurlerles : 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 au contraire : récupérer les objets éparpillés dans une maison abandonnée près de Seattle. Hurlerles présente des risques, 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 continuité dans le décor. Les objets potentiels actifs sont identifiés par leur couleur : cela limite le risque de rater un objet important. Les phases de combat alternent avec les phases de découverte. Hurlerles est un programme réussi, aux graphismes nets (mais sans couleurs), aux bruitages puissants sans devenir obstinés, aux animations travaillées. (Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC) D.S.

Excalibur 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 assez 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 partir du haut de gamme de cet éditeur. (Disquette Excalibur pour Atari ST) D.S.

Vous savez-vous d'Excalibur Quest sur Amstrad CPC ou sur Apple ? Le Titre n° 34 dans la rubrique SOS Aventure est un jeu d'exploration sur ST. La grande originalité de l'icône réside dans un seul écran : celui qui donne le plan complet du jeu, avec les repères entre autres, mais sans salles, mais pas l'énoncé des moyens à mettre en œuvre pour résoudre le jeu. Le 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'Excalibur ? Les moyens surprenent 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, avec Jason, 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 récapitulé à l'Apple. Le programme aurait mérité des améliorations pour cette adaptation. Domage. (Disquette Excalibur pour Atari ST) D.S.

La Chine de l'an 779 après J.-C. Un vase brisé, un parchemin et une quête pour la recherche de l'immortalité... Conçu par l'équipe qui réalisa "SOS Aventure", cette aventure porte à la touche de ses entrées, est un jeu très maniable, relativement facile mais tout de même passionnant. Manié au clavier, votre personnage peut retrouver les clés, ouvrir les coffres, complé-ment le plan du tombeau du premier empereur de la Chine. La route est clairement orientée par une suite logique d'indices. Pas de vote sans issue, aucun passage inutile, le joueur doit parcourir tous les chemins, les routes, les passages, les forêts, les ornières 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 Excalibur pour Atari ST) D.S.

Le cœur perforé par du métal millimétré, 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. Mignots de chiens, mais sous les ongles ou derrière les oreilles, ça sent l'oubli et on ne pourra jamais conclure cette enquête ! La deuxième phase du jeu va vous faire découvrir le bureau. Il faut procéder contact avec des suspects, collecter des renseignements auprès de divers brigades et services de garda-mentaire 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 trésor, recherches d'objets égarés et terribles. Ne s'agit pas de chercher à faire le métré-cul-leux à l'évidence, coller le plus possible à la réalité. Le chemin que l'on poursuit est alors tout tracé et les renseignements sont également de caractère sur PC l'AT/XT/Amstrad, 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.

## André

Pour John (N° 51) : Dans Ultima IV : pour pénétrer dans les Abysses, il faut se placer sur le cratère 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 se joindre. (Réponse : Sintax)

Dans Bard's Tale II : le « Old Warrior » se poursuit à l'équipe si l'une des lignes-personnage est libre. Après le combat avec le « Toxi géant », 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 « segment » et de sortir du « Stare ». A moi tour de poser des questions : que faut-il répondre à la « Magic Mouth » d'une « Mage of Dread » ? Quest-ce « l'Item of Rasdek » ?

## Cédric

Sur Entropie, le 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 se faire tuer chez les lutins, il faut le brêlre à quatre feuilles. Chez les bûcherons prend 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 Sapient sur ST, où se trouvent les trois clés et comment rentrer en contact avec eux ?

Titan Je possède un Amstrad CPC 464. Je vois quaker si personne ne m'aide dans Tutag le rocher. Je remercie d'avance tous les personnes pouvant me donner des renseignements.

## Frank

Dans Antrid (CPC 6128), qui pouvait 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 seut 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, traire, et ne pas tortor ? Dans Bubble Ghost, quel est l'arrivée à la première salle qui contient un oculisteur, je sèche, help !

# SOS AVENTURE

## Message à la bonne

Dans Incantation, comment ouvrir la porte à gauche dans la cuisine, où est la petite maison dont le monde porte ? 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 Imogod, comment sortir du temple ?

Anonyme Je voudrais savoir comment faire pour détruire un bonhomme dans Massacre ?

Jacky Pour Catherine (N° 51), quelques réponses pour Meurtres en série : Arthur Loniart, seizeur, 18 h, 79 152. Abel Leblond, Eglise, 17 h, 90 140, il a l'index 6. Index 11 sur cadavre de Ramon, 12 h, 80 89, par bateau. Après « Quid », tapez « Caro ». Pour le reste...

A moi tour : où trouver Arthur Longiarat 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 se 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 « hit points » n'augmente pas. Je ne trouve pas ce « reueteu-bar ». Dans Astérix 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 de ciel étoilé. Où l'aboutir-clique ? Merci à mon sauveur.

Alain Tout d'abord, un tujun pour Cécile (N° 51) dans Ghost'n Gobins : le petit diablot s'envole quand tu lui tires dessus et qu'il est à une certaine distance. Je te conseille donc de le tirer plus vite, c'est-à-dire : attends qu'il fonce dessus. Non le n'est pas un suicide, car quand le diablot 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.

Maintenant, quelques questions. Dans Bard's Tale, (SDS ST) : c'est bien, mais n'arrive pas à passer les « Iron Gates » devant les tours de Kilearan et de Mangor. Alors, si tu vois plati, donnez-moi la méthode précise.

Le « Blood Eye » n'est utilisable que pour les Hunters.

Bilou l'amstradiste... Au secours ! j'ai beaucoup de problèmes : Dans Tarnan, comment reconnaître les bijoux et comment utiliser la corde ? Dans Billy la banlieue, comment ouvrir le coffre ?

Dans Spindizzy, quel/ou un t-il trouvé le moyen de tricher ? Dans Road Runner, tous les renseignements sont bienvenus : comment tirer la mine et la coyote, où est la limonade, où sont les lingots et les rochers,

comment sortir de la route (pour aller sur le bas-côté) ? Dans Triaxos, que faut-il faire et comment ? Dans Desactivator : moi j'ai pu comprendre ?

Dans Wenne 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 Anstrid 404, Dans Sabre Wulf, le 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 sur le tableau « The Palace » ?

Michel En réponse à Bruno (N° 50) dans Monhy of the Run, il s'agit de prendre les bon 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 Tyrak (N° 49), dans Highway Encounter. Au départ du jeu, laissez les compagnons, au lieu de les diriger derrière le mur de colonnes, comme par magie.

Vu ensuite en éclaircie, seul pour ne pas être gêné. Enfin 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 Antrid, comment reconnaître l'armure ? Où se trouvent les objets nécessaires ?

Dans Ghost'n Gobins, 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 Eclairé, lorsque tu as terminé un tableau, appuie sur les quatre flèches en bas à droite de l'écran et appuie sur « ENR ». 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







## 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 sourciliaires) 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

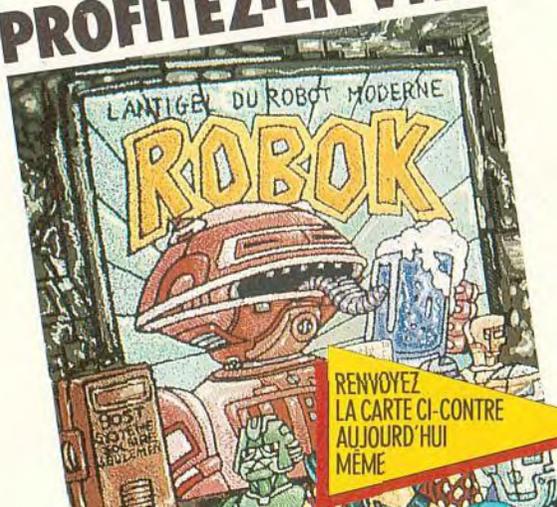


## OFFRE SPÉCIALE

**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-FARGEAU-P THIERRY 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

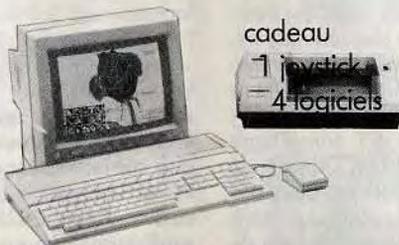


**CPC 6128 couleur + imprimante**  
**4495 F**

- 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 "GÉNERATEUR DE NOMBRE ALÉATOIRE"
- 30 Print
- 40 Print "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR LANCER LA LOTERIE"
- 50 Print
- 60 Print "APPUYEZ A NOUVEAU SUR UNE TOUCHE POUR L'ARRÊTER"
- 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 NUMÉRIQUE: ";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 NUMÉRIQUE: ";I; " :> ";Nb(I)
- 240 Gosub 2000
- 250 Next I
- 260 End

- 998 '
- 999 '
- 1000 '--LOTÉRIE
- 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 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 AMÉLIORATIONS

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 SYNTHÉTISEURS VOCAUX QUI PARLENT RÉELLEMENT FRANÇAIS**

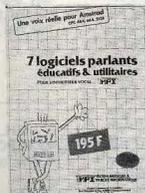
- THOMSON
- AMSTRAD
- MSX 1
- COMMODORE



- 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. Ampli 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. Ampli 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 À PARTIR DE 500 F

**T MPI** **TECNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE**  
Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand  
Tél : 73.26.21.04





AMIGOA A.M.I.E. MAGNAN 11 rue Valmy - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 48 20  
 Occasions & S.A. 2 rue Rampart - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 82 05  
 Ouvert du mardi au samedi de 9 h à 19 h 00

**100% DE PRODUITS EN PLUS TRAVAILLEZ EN PLUS GRATUITS**

En vente, livraison gratuite à domicile, tous les jours de 9h à 19h.

**AMIGOA A.M.I.E. UNIFORMES CENTRALES**

Magnan 11 rue Valmy - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 48 20  
 Occasions & S.A. 2 rue Rampart - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 82 05  
 Ouvert du mardi au samedi de 9 h à 19 h 00

En vente, livraison gratuite à domicile, tous les jours de 9h à 19h.

**AMIGOA A.M.I.E. UNIFORMES CENTRALES**

Magnan 11 rue Valmy - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 48 20  
 Occasions & S.A. 2 rue Rampart - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 82 05  
 Ouvert du mardi au samedi de 9 h à 19 h 00

**PERIPHERIQUES**

LECTEUR INTERFACES	2000	PERFECT SOUND	1120
A 1010 - EXTENSION 3	2000	SOUND SYSTEMS MEMETICS	1200
AD 1010 - EXTENSION 3	2000	VIDEO	1200
A 1010 - EXTENSION 3	2000	VIDEO	1200
A 1010 - EXTENSION 3	2000	VIDEO	1200

**AMIGOA A.M.I.E. UNIFORMES CENTRALES**

Magnan 11 rue Valmy - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 48 20  
 Occasions & S.A. 2 rue Rampart - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 82 05  
 Ouvert du mardi au samedi de 9 h à 19 h 00

**AMIGOA A.M.I.E. UNIFORMES CENTRALES**

Magnan 11 rue Valmy - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 48 20  
 Occasions & S.A. 2 rue Rampart - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 82 05  
 Ouvert du mardi au samedi de 9 h à 19 h 00

**AMIGOA A.M.I.E. UNIFORMES CENTRALES**

Magnan 11 rue Valmy - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 48 20  
 Occasions & S.A. 2 rue Rampart - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 82 05  
 Ouvert du mardi au samedi de 9 h à 19 h 00

**AMIGOA A.M.I.E. UNIFORMES CENTRALES**

Magnan 11 rue Valmy - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 48 20  
 Occasions & S.A. 2 rue Rampart - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 82 05  
 Ouvert du mardi au samedi de 9 h à 19 h 00

**AMIGOA A.M.I.E. UNIFORMES CENTRALES**

Magnan 11 rue Valmy - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 48 20  
 Occasions & S.A. 2 rue Rampart - 75011 PARIS TEL: (01) 43 57 82 05  
 Ouvert du mardi au samedi de 9 h à 19 h 00

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°125



coréale Alan 1 - 21 carottes. **CLAUDE COBURN**, ne pas mal. **DOEMER**, Port-Bonheur, 9700 DOMINIQUE. Tél. 25.83.18.

Ventes de échange nombreux softs dont Newy par 524,60 de vente par semaine. **ZDF** concert de M. D. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes de échange pour Amstard, dig, 1000 euros. **PROBATION**, Dig, Babilonia, 9700 DOMINIQUE. Tél. 25.83.18. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes de échange pour Amstard, dig, 1000 euros. **PROBATION**, Dig, Babilonia, 9700 DOMINIQUE. Tél. 25.83.18. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

Ventes Amstard CD 1200, quarante, Sanyo, 04600 Vaucluse. **EMMANUEL BAKI** (Muguru) **ALICE LEURONN**, 11, rue de France, 75200 Boulogne-Billancourt.

**LEGALY**, 1, rue du Luxembourg (coin 7400) Lagry-Montigny, 9700 DOMINIQUE. Tél. 25.83.18.

Ventes Apple 21 128 Ko + 80 Ko + 100 Ko + 128 Ko + 256 Ko + 512 Ko + 1024 Ko + 2048 Ko + 4096 Ko + 8192 Ko + 16384 Ko + 32768 Ko + 65536 Ko + 131072 Ko + 262144 Ko + 524288 Ko + 1048576 Ko + 2097152 Ko + 4194304 Ko + 8388608 Ko + 16777216 Ko + 33554432 Ko + 67108864 Ko + 134217728 Ko + 268435456 Ko + 536870912 Ko + 1073741824 Ko + 2147483648 Ko + 4294967296 Ko + 8589934592 Ko + 17179869184 Ko + 34359738368 Ko + 68719476736 Ko + 137438953472 Ko + 274877906944 Ko + 549755813888 Ko + 1099511627776 Ko + 2199023255552 Ko + 4398046511104 Ko + 8796093022208 Ko + 17592180444416 Ko + 35184360888832 Ko + 70368721777664 Ko + 140737443555328 Ko + 281474887110656 Ko + 562949774221312 Ko + 1125899548442624 Ko + 2251799096885248 Ko + 4503598193770496 Ko + 9007196387540992 Ko + 18014392775081984 Ko + 36028785550163968 Ko + 72057571101327936 Ko + 144115142202267872 Ko + 288230284404535744 Ko + 576460568809071488 Ko + 11529211376381439744 Ko + 23058422736762869696 Ko + 46116845473525739392 Ko + 92233690947051476784 Ko + 184467381894102953568 Ko + 368934763788205907136 Ko + 737869527576411814336 Ko + 1475739055152822262672 Ko + 2951478110256444525344 Ko + 5902956220512888890688 Ko + 11805912441027377777776 Ko + 23611824882054555555328 Ko + 472236497641111111110656 Ko + 944472995282222222221312 Ko + 1888945990564444444442624 Ko + 3777891981128888888885248 Ko + 755578396225777777777104896 Ko + 151115675451555555555209792 Ko + 302231350901111111111419584 Ko + 60446270180222222222283936 Ko + 120892540560444444444167872 Ko + 241785101120888888888335744 Ko + 483570202257777777777671488 Ko + 967140404515555555551342976 Ko + 1934280809011111111112699532 Ko + 386857161802222222222539904 Ko + 7737143236044444444441079808 Ko + 1547446647088888888882159616 Ko + 309489329417777777777431232 Ko + 61897857883555555555862464 Ko + 1237957577011111111117244992 Ko + 24759151540222222222214489984 Ko + 4951830708044444444442897984 Ko + 9903661408088888888885795968 Ko + 19807320161777777777711591936 Ko + 396146403235555555552313872 Ko + 7922928064711111111114627744 Ko + 1584593212813333333333925488 Ko + 3169186425626666666661850976 Ko + 6338372851333333333370119552 Ko + 12676745702666666666614023904 Ko + 2535349140533333333332847808 Ko + 5070698081066666666665695616 Ko + 10141396161333333333311391232 Ko + 2028279232266666666662278464 Ko + 4056558464533333333334556928 Ko + 811311692810666666666691191556 Ko + 1622623376213333333333182311112 Ko + 32452467522666666666636462224 Ko + 64904930053333333333372924448 Ko + 12980986010666666666614584896 Ko + 259619202013333333333329697984 Ko + 51923840402666666666659395968 Ko + 10384680805333333333331179919936 Ko + 207693616106666666666235999872 Ko + 4153872322133333333333471999552 Ko + 83077446442666666666694399904 Ko + 166154888853333333333387999008 Ko + 3323097776106666666666175998016 Ko + 6646195532213333333333351998032 Ko + 132923906446666666666311998064 Ko + 2658478128106666666666623998096 Ko + 5316956256213333333333347998096 Ko + 106339125126666666666695980992 Ko + 21267825024106666666666191980992 Ko + 4253565004826666666666383980992 Ko + 8507130016533333333333767980992 Ko + 170142032321066666666661535980992 Ko + 34028406464266666666663071980992 Ko + 6805681292810666666666661071980992 Ko + 13611365765333333333332143980992 Ko + 272227315210666666666662287980992 Ko + 5444546048266666666664575980992 Ko + 108890920965333333333339151980992 Ko + 2177818419210666666666691031980992 Ko + 435563683842666666666618203980992 Ko + 8711273676810666666666636407980992 Ko + 174225535362666666666672815980992 Ko + 348451106533333333333314431980992 Ko + 69690221306666666666628831980992 Ko + 1393804422410666666666657663980992 Ko + 278760884826666666666115327980992 Ko + 557521769653333333333322655980992 Ko + 111504339210666666666645311980992 Ko + 22300866426666666666690631980992 Ko + 44601728453333333333318123980992 Ko + 8920345690666666666636247980992 Ko + 17840691810666666666672495980992 Ko + 356813822026666666666144911980992 Ko + 713627644053333333333329823980992 Ko + 142725488010666666666659647980992 Ko + 285450960026666666666119295980992 Ko + 570901920053333333333338991980992 Ko + 114180384010666666666637980992 Ko + 22836076802666666666675980992 Ko + 45672153605333333333331495980992 Ko + 9134431041066666666663191980992 Ko + 18268860826666666666623980992 Ko + 36537721610666666666647980992 Ko + 7307544322666666666695980992 Ko + 146150864533333333333191980992 Ko + 29230170881066666666663980992 Ko + 58460341765333333333337980992 Ko + 11692068352666666666675980992 Ko + 23384136705333333333331495980992 Ko + 46768273401066666666663191980992 Ko + 935365488026666666666623980992 Ko + 187073096005333333333337980992 Ko + 374146112010666666666647980992 Ko + 7482922402666666666695980992 Ko + 149648480533333333333191980992 Ko + 2992969601066666666663980992 Ko + 5985939226666666666675980992 Ko + 1197187645333333333331495980992 Ko + 2394375201066666666663980992 Ko + 47887504026666666666675980992 Ko + 95775008053333333333337980992 Ko + 191550112010666666666647980992 Ko + 3831002242666666666695980992 Ko + 766200448533333333333191980992 Ko + 15324109601066666666663980992 Ko + 30648219226666666666675980992 Ko + 6129643845333333333331495980992 Ko + 12259287681066666666663980992 Ko + 24518575362666666666675980992 Ko + 49037151053333333333337980992 Ko + 98074302010666666666647980992 Ko + 1961486042666666666695980992 Ko + 3922972085333333333331495980992 Ko + 7845944161066666666663980992 Ko + 15691889226666666666675980992 Ko + 3138377645333333333331495980992 Ko + 6276755201066666666663980992 Ko + 12553510426666666666675980992 Ko + 25107020853333333333337980992 Ko + 50214041610666666666647980992 Ko + 1004280832666666666695980992 Ko + 20085616653333333333331495980992 Ko + 4017123201066666666663980992 Ko + 80342464266666666666675980992 Ko + 1606849653333333333331495980992 Ko + 3213699201066666666663980992 Ko + 64273984266666666666675980992 Ko + 1285479685333333333331495980992 Ko + 2570959361066666666663980992 Ko + 51419187226666666666675980992 Ko + 1028383545333333333331495980992 Ko + 20567670881066666666663980992 Ko + 41135341765333333333337980992 Ko + 82270683526666666666675980992 Ko + 16454136705333333333331495980992 Ko + 32908273401066666666663980992 Ko + 658165488026666666666675980992 Ko + 131631096005333333333337980992 Ko + 263262192010666666666647980992 Ko + 5265243842666666666695980992 Ko + 1053048645333333333331495980992 Ko + 21060972801066666666663980992 Ko + 42121955202666666666675980992 Ko + 8424391045333333333331495980992 Ko + 16848780801066666666663980992 Ko + 33697561626666666666675980992 Ko + 67395133205333333333337980992 Ko + 134790264010666666666647980992 Ko + 2695805122666666666695980992 Ko + 5391610245333333333331495980992 Ko + 10783220801066666666663980992 Ko + 21566441626666666666675980992 Ko + 43132883205333333333337980992 Ko + 862657664010666666666647980992 Ko + 17253152802666666666695980992 Ko + 34507305605333333333331495980992 Ko + 69014611201066666666663980992 Ko + 13802922426666666666675980992 Ko + 2760584485333333333331495980992 Ko + 55211689601066666666663980992 Ko + 110423776026666666666675980992 Ko + 220847520053333333333337980992 Ko + 44169504010666666666647980992 Ko + 8833900802666666666695980992 Ko + 1766780165333333333331495980992 Ko + 3533563201066666666663980992 Ko + 70671264266666666666675980992 Ko + 14134251045333333333331495980992 Ko + 28268508801066666666663980992 Ko + 56537017626666666666675980992 Ko + 113074035205333333333337980992 Ko + 226148070401066666666647980992 Ko + 45229614082666666666695980992 Ko + 90459220853333333333331495980992 Ko + 180918451201066666666663980992 Ko + 361836902426666666666675980992 Ko + 72367380485333333333331495980992 Ko + 144734769601066666666663980992 Ko + 289469520053333333333337980992 Ko + 578939040010666666666647980992 Ko + 11578780802666666666695980992 Ko + 2315756165333333333331495980992 Ko + 46315133201066666666663980992 Ko + 92630264266666666666675980992 Ko + 185260512053333333333337980992 Ko + 370521024010666666666647980992 Ko + 7410420482666666666695980992 Ko + 1482084165333333333331495980992 Ko + 29641696001066666666663980992 Ko + 592833920026666666666675980992 Ko + 118566784053333333333337980992 Ko + 237133568010666666666647980992 Ko + 47426713602666666666695980992 Ko + 94853472005333333333331495980992 Ko + 189706944001066666666663980992 Ko + 379413888026666666666675980992 Ko + 75882777605333333333337980992 Ko + 1517655520010666666666647980992 Ko + 30353110426666666666695980992 Ko + 60706220853333333333331495980992 Ko + 1214124512010666666666639





Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 6 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc mettre votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65¢ pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez

donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 1392.) L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils justifient à leur envoi l'existence d'un abonnement à TILT. Nous vous rappelons enfin que toutes annonces réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement prédatant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

### RUBRIQUE CHOISIE:

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM: \_\_\_\_\_

PRÉNOM: \_\_\_\_\_

ADRESSE: \_\_\_\_\_

TÉL.: \_\_\_\_\_

Vends coréa Vendois d'occasion à 8 jours - 500F.  
Denis TCHOUKURINE, 22, rue Pierre-Curie, 91800 Episy-sur-Seine, Tél. 06.43.76.10.

Vendo 10000 (formatimédia) + 12,2 d'Amstrat + 17 modules d'hdologiciel, je suis 200F.  
Nicolas GOMANDY, 24, quai de la Loire, 78019 Paris, Tél. 04.72.23.28.92.

Vends MSX Yamaha Y6 500F + lecteur K7 + manuels + roues + 8 cart. (logiciel, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15, K16, K17, K18, K19, K20, K21, K22, K23, K24, K25, K26, K27, K28, K29, K30, K31, K32, K33, K34, K35, K36, K37, K38, K39, K40, K41, K42, K43, K44, K45, K46, K47, K48, K49, K50, K51, K52, K53, K54, K55, K56, K57, K58, K59, K60, K61, K62, K63, K64, K65, K66, K67, K68, K69, K70, K71, K72, K73, K74, K75, K76, K77, K78, K79, K80, K81, K82, K83, K84, K85, K86, K87, K88, K89, K90, K91, K92, K93, K94, K95, K96, K97, K98, K99, K100, K101, K102, K103, K104, K105, K106, K107, K108, K109, K110, K111, K112, K113, K114, K115, K116, K117, K118, K119, K120, K121, K122, K123, K124, K125, K126, K127, K128, K129, K130, K131, K132, K133, K134, K135, K136, K137, K138, K139, K140, K141, K142, K143, K144, K145, K146, K147, K148, K149, K150, K151, K152, K153, K154, K155, K156, K157, K158, K159, K160, K161, K162, K163, K164, K165, K166, K167, K168, K169, K170, K171, K172, K173, K174, K175, K176, K177, K178, K179, K180, K181, K182, K183, K184, K185, K186, K187, K188, K189, K190, K191, K192, K193, K194, K195, K196, K197, K198, K199, K200, K201, K202, K203, K204, K205, K206, K207, K208, K209, K210, K211, K212, K213, K214, K215, K216, K217, K218, K219, K220, K221, K222, K223, K224, K225, K226, K227, K228, K229, K230, K231, K232, K233, K234, K235, K236, K237, K238, K239, K240, K241, K242, K243, K244, K245, K246, K247, K248, K249, K250, K251, K252, K253, K254, K255, K256, K257, K258, K259, K260, K261, K262, K263, K264, K265, K266, K267, K268, K269, K270, K271, K272, K273, K274, K275, K276, K277, K278, K279, K280, K281, K282, K283, K284, K285, K286, K287, K288, K289, K290, K291, K292, K293, K294, K295, K296, K297, K298, K299, K300, K301, K302, K303, K304, K305, K306, K307, K308, K309, K310, K311, K312, K313, K314, K315, K316, K317, K318, K319, K320, K321, K322, K323, K324, K325, K326, K327, K328, K329, K330, K331, K332, K333, K334, K335, K336, K337, K338, K339, K340, K341, K342, K343, K344, K345, K346, K347, K348, K349, K350, K351, K352, K353, K354, K355, K356, K357, K358, K359, K360, K361, K362, K363, K364, K365, K366, K367, K368, K369, K370, K371, K372, K373, K374, K375, K376, K377, K378, K379, K380, K381, K382, K383, K384, K385, K386, K387, K388, K389, K390, K391, K392, K393, K394, K395, K396, K397, K398, K399, K400, K401, K402, K403, K404, K405, K406, K407, K408, K409, K410, K411, K412, K413, K414, K415, K416, K417, K418, K419, K420, K421, K422, K423, K424, K425, K426, K427, K428, K429, K430, K431, K432, K433, K434, K435, K436, K437, K438, K439, K440, K441, K442, K443, K444, K445, K446, K447, K448, K449, K450, K451, K452, K453, K454, K455, K456, K457, K458, K459, K460, K461, K462, K463, K464, K465, K466, K467, K468, K469, K470, K471, K472, K473, K474, K475, K476, K477, K478, K479, K480, K481, K482, K483, K484, K485, K486, K487, K488, K489, K490, K491, K492, K493, K494, K495, K496, K497, K498, K499, K500, K501, K502, K503, K504, K505, K506, K507, K508, K509, K510, K511, K512, K513, K514, K515, K516, K517, K518, K519, K520, K521, K522, K523, K524, K525, K526, K527, K528, K529, K530, K531, K532, K533, K534, K535, K536, K537, K538, K539, K540, K541, K542, K543, K544, K545, K546, K547, K548, K549, K550, K551, K552, K553, K554, K555, K556, K557, K558, K559, K560, K561, K562, K563, K564, K565, K566, K567, K568, K569, K570, K571, K572, K573, K574, K575, K576, K577, K578, K579, K580, K581, K582, K583, K584, K585, K586, K587, K588, K589, K590, K591, K592, K593, K594, K595, K596, K597, K598, K599, K600, K601, K602, K603, K604, K605, K606, K607, K608, K609, K610, K611, K612, K613, K614, K615, K616, K617, K618, K619, K620, K621, K622, K623, K624, K625, K626, K627, K628, K629, K630, K631, K632, K633, K634, K635, K636, K637, K638, K639, K640, K641, K642, K643, K644, K645, K646, K647, K648, K649, K650, K651, K652, K653, K654, K655, K656, K657, K658, K659, K660, K661, K662, K663, K664, K665, K666, K667, K668, K669, K670, K671, K672, K673, K674, K675, K676, K677, K678, K679, K680, K681, K682, K683, K684, K685, K686, K687, K688, K689, K690, K691, K692, K693, K694, K695, K696, K697, K698, K699, K700, K701, K702, K703, K704, K705, K706, K707, K708, K709, K710, K711, K712, K713, K714, K715, K716, K717, K718, K719, K720, K721, K722, K723, K724, K725, K726, K727, K728, K729, K730, K731, K732, K733, K734, K735, K736, K737, K738, K739, K740, K741, K742, K743, K744, K745, K746, K747, K748, K749, K750, K751, K752, K753, K754, K755, K756, K757, K758, K759, K760, K761, K762, K763, K764, K765, K766, K767, K768, K769, K770, K771, K772, K773, K774, K775, K776, K777, K778, K779, K780, K781, K782, K783, K784, K785, K786, K787, K788, K789, K790, K791, K792, K793, K794, K795, K796, K797, K798, K799, K800, K801, K802, K803, K804, K805, K806, K807, K808, K809, K810, K811, K812, K813, K814, K815, K816, K817, K818, K819, K820, K821, K822, K823, K824, K825, K826, K827, K828, K829, K830, K831, K832, K833, K834, K835, K836, K837, K838, K839, K840, K841, K842, K843, K844, K845, K846, K847, K848, K849, K850, K851, K852, K853, K854, K855, K856, K857, K858, K859, K860, K861, K862, K863, K864, K865, K866, K867, K868, K869, K870, K871, K872, K873, K874, K875, K876, K877, K878, K879, K880, K881, K882, K883, K884, K885, K886, K887, K888, K889, K890, K891, K892, K893, K894, K895, K896, K897, K898, K899, K900, K901, K902, K903, K904, K905, K906, K907, K908, K909, K910, K911, K912, K913, K914, K915, K916, K917, K918, K919, K920, K921, K922, K923, K924, K925, K926, K927, K928, K929, K930, K931, K932, K933, K934, K935, K936, K937, K938, K939, K940, K941, K942, K943, K944, K945, K946, K947, K948, K949, K950, K951, K952, K953, K954, K955, K956, K957, K958, K959, K960, K961, K962, K963, K964, K965, K966, K967, K968, K969, K970, K971, K972, K973, K974, K975, K976, K977, K978, K979, K980, K981, K982, K983, K984, K985, K986, K987, K988, K989, K990, K991, K992, K993, K994, K995, K996, K997, K998, K999, K1000, K1001, K1002, K1003, K1004, K1005, K1006, K1007, K1008, K1009, K1010, K1011, K1012, K1013, K1014, K1015, K1016, K1017, K1018, K1019, K1020, K1021, K1022, K1023, K1024, K1025, K1026, K1027, K1028, K1029, K1030, K1031, K1032, K1033, K1034, K1035, K1036, K1037, K1038, K1039, K1040, K1041, K1042, K1043, K1044, K1045, K1046, K1047, K1048, K1049, K1050, K1051, K1052, K1053, K1054, K1055, K1056, K1057, K1058, K1059, K1060, K1061, K1062, K1063, K1064, K1065, K1066, K1067, K1068, K1069, K1070, K1071, K1072, K1073, K1074, K1075, K1076, K1077, K1078, K1079, K1080, K1081, K1082, K1083, K1084, K1085, K1086, K1087, K1088, K1089, K1090, K1091, K1092, K1093, K1094, K1095, K1096, K1097, K1098, K1099, K1100, K1101, K1102, K1103, K1104, K1105, K1106, K1107, K1108, K1109, K1110, K1111, K1112, K1113, K1114, K1115, K1116, K1117, K1118, K1119, K1120, K1121, K1122, K1123, K1124, K1125, K1126, K1127, K1128, K1129, K1130, K1131, K1132, K1133, K1134, K1135, K1136, K1137, K1138, K1139, K1140, K1141, K1142, K1143, K1144, K1145, K1146, K1147, K1148, K1149, K1150, K1151, K1152, K1153, K1154, K1155, K1156, K1157, K1158, K1159, K1160, K1161, K1162, K1163, K1164, K1165, K1166, K1167, K1168, K1169, K1170, K1171, K1172, K1173, K1174, K1175, K1176, K1177, K1178, K1179, K1180, K1181, K1182, K1183, K1184, K1185, K1186, K1187, K1188, K1189, K1190, K1191, K1192, K1193, K1194, K1195, K1196, K1197, K1198, K1199, K1200, K1201, K1202, K1203, K1204, K1205, K1206, K1207, K1208, K1209, K1210, K1211, K1212, K1213, K1214, K1215, K1216, K1217, K1218, K1219, K1220, K1221, K1222, K1223, K1224, K1225, K1226, K1227, K1228, K1229, K1230, K1231, K1232, K1233, K1234, K1235, K1236, K1237, K1238, K1239, K1240, K1241, K1242, K1243, K1244, K1245, K1246, K1247, K1248, K1249, K1250, K1251, K1252, K1253, K1254, K1255, K1256, K1257, K1258, K1259, K1260, K1261, K1262, K1263, K1264, K1265, K1266, K1267, K1268, K1269, K1270, K1271, K1272, K1273, K1274, K1275, K1276, K1277, K1278, K1279, K1280, K1281, K1282, K1283, K1284, K1285, K1286, K1287, K1288, K1289, K1290, K1291, K1292, K1293, K1294, K1295, K1296, K1297, K1298, K1299, K1300, K1301, K1302, K1303, K1304, K1305, K1306, K1307, K1308, K1309, K1310, K1311, K1312, K1313, K1314, K1315, K1316, K1317, K1318, K1319, K1320, K1321, K1322, K1323, K1324, K1325, K1326, K1327, K1328, K1329, K1330, K1331, K1332, K1333, K1334, K1335, K1336, K1337, K1338, K1339, K1340, K1341, K1342, K1343, K1344, K1345, K1346, K1347, K1348, K1349, K1350, K1351, K1352, K1353, K1354, K1355, K1356, K1357, K1358, K1359, K1360, K1361, K1362, K1363, K1364, K1365, K1366, K1367, K1368, K1369, K1370, K1371, K1372, K1373, K1374, K1375, K1376, K1377, K1378, K1379, K1380, K1381, K1382, K1383, K1384, K1385, K1386, K1387, K1388, K1389, K1390, K1391, K1392, K1393, K1394, K1395, K1396, K1397, K1398, K1399, K1400, K1401, K1402, K1403, K1404, K1405, K1406, K1407, K1408, K1409, K1410, K1411, K1412, K1413, K1414, K1415, K1416, K1417, K1418, K1419, K1420, K1421, K1422, K1423, K1424, K1425, K1426, K1427, K1428, K1429, K1430, K1431, K1432, K1433, K1434, K1435, K1436, K1437, K1438, K1439, K1440, K1441, K1442, K1443, K1444, K1445, K1446, K1447, K1448, K1449, K1450, K1451, K1452, K1453, K1454, K1455, K1456, K1457, K1458, K1459, K1460, K1461, K1462, K1463, K1464, K1465, K1466, K1467, K1468, K1469, K1470, K1471, K1472, K1473, K1474, K1475, K1476, K1477, K1478, K1479, K1480, K1481, K1482, K1483, K1484, K1485, K1486, K1487, K1488, K1489, K1490, K1491, K1492, K1493, K1494, K1495, K1496, K1497, K1498, K1499, K1500, K1501, K1502, K1503, K1504, K1505, K1506, K1507, K1508, K1509, K1510, K1511, K1512, K1513, K1514, K1515, K1516, K1517, K1518, K1519, K1520, K1521, K1522, K1523, K1524, K1525, K1526, K1527, K1528, K1529, K1530, K1531, K1532, K1533, K1534, K1535, K1536, K1537, K1538, K1539, K1540, K1541, K1542, K1543, K1544, K1545, K1546, K1547, K1548, K1549, K1550, K1551, K1552, K1553, K1554, K1555, K1556, K1557, K1558, K1559, K1560, K1561, K1562, K1563, K1564, K1565, K1566, K1567, K1568, K1569, K1570, K1571, K1572, K1573, K1574, K1575, K1576, K1577, K1578, K1579, K1580, K1581, K1582, K1583, K1584, K1585, K1586, K1587, K1588, K1589, K1590, K1591, K1592, K1593, K1594, K1595, K1596, K1597, K1598, K1599, K1600, K1601, K1602, K1603, K1604, K1605, K1606, K1607, K1608, K1609, K1610, K1611, K1612, K1613, K1614, K1615, K1616, K1617, K1618, K1619, K1620, K1621, K1622, K1623, K1624, K1625, K1626, K1627, K1628, K1629, K1630, K1631, K1632, K1633, K1634, K1635, K1636, K1637, K1638, K1639, K1640, K1641, K1642, K1643, K1644, K1645, K1646, K1647, K1648, K1649, K1650, K1651, K1652, K1653, K1654, K1655, K1656, K1657, K1658, K1659, K1660, K1661, K1662, K1663, K1664, K1665, K1666, K1667, K1668, K1669, K1670, K1671, K1672, K1673, K1674, K1675, K1676, K1677, K1678, K1679, K1680, K1681, K1682, K1683, K1684, K1685, K1686, K1687, K1688, K1689, K1690, K1691, K1692, K1693, K1694, K1695, K1696, K1697, K1698, K1699, K1700, K1701, K1702, K1703, K1704, K1705, K1706, K1707, K1708, K1709, K1710, K1711, K1712, K1713, K1714, K1715, K1716, K1717, K1718, K1719, K1720, K1721, K1722, K1723, K1724, K1725, K1726, K1727, K1728, K1729, K1730, K1731, K1732, K1733, K1734, K1735, K1736, K1737, K1738, K1739, K1740, K1741, K1742, K1743, K1744, K1745, K1746, K1747, K1748, K1749, K1750, K1751, K1752, K1753, K1754, K1755, K1756, K1757, K1758, K1759, K1760, K1761, K1762, K1763, K1764, K1765, K1766, K1767, K1768, K1769, K1770, K1771, K1772, K1773, K1774, K1775, K1776, K1777, K1778, K1779, K1780, K1781, K1782, K1783, K1784, K1785, K1786, K1787, K1788, K1789, K1790, K1791, K1792, K1793, K1794, K1795, K1796, K1797, K1798, K1799, K1800, K1801, K1802, K1803, K1804, K1805, K1806, K1807, K1808, K1809, K1810, K1811, K1812, K1813, K1814, K1815, K1816, K1817, K1818, K1819, K1820, K1821, K1822, K1823, K1824, K1825, K1826, K1827, K1828, K1829, K1830, K1831, K1832, K1833, K1834, K1835, K1836, K1837, K1838, K1839, K1840, K1841, K1842, K1843, K1844, K1845, K1846, K1847, K1848, K1849, K1850, K1851, K1852, K1853, K1854, K1855, K1856, K1857, K1858, K1859, K1860, K1861, K1862, K1863, K1864, K1865, K1866, K1867, K1868, K1869, K1870, K1871, K1872, K1873, K1874, K1875, K1876, K1877, K1878, K1879, K1880, K1881, K1882, K1883, K1884, K1885, K1886, K1887, K1888, K1889, K1890, K1891, K1892, K1893, K1894, K1895, K1896, K1897, K1898, K1899, K1900, K1901, K1902, K1903, K1904, K1905, K1906, K1907, K1908, K1909, K1910, K1911, K1912, K1913, K1914, K1915, K1916, K1917, K1918, K1919, K1920, K1921, K1922, K1923, K1924, K1925, K1926, K1927, K1928, K1929, K1930, K1931, K1932, K1933, K1934, K1935, K1936, K1937, K1938, K1939, K1940, K1941, K1942, K1943, K1944, K1945, K1946, K1947, K1948, K1949, K1950, K1951, K1952, K1953, K1954, K1955, K1956, K1957, K1958, K1959, K1960, K1961, K1962, K1963, K1964, K1965, K1966, K1967, K1968, K1969, K1970, K1971, K1972, K1973, K1974, K1975, K1976, K1977, K1978, K1979, K1980, K1981, K1982, K1983, K1984, K1985, K1986, K1987, K1988, K1989, K1990, K1991, K1992, K1993, K1994, K1995, K1996, K1997, K1998, K1999, K2000, K2001, K2002, K2003, K2004, K2005, K2006, K2007, K2008, K2009, K2010, K2011, K2012, K2013, K2014, K2015, K2016, K2017, K2018, K2019, K2020, K2021, K2022, K2023, K2024, K2025, K2026, K2027, K2028, K2029, K2030, K2031, K2032, K2033, K2034, K2035, K2036, K2037, K2038, K2039, K2040, K2041, K2042, K2043, K2044, K2045, K2046, K2047, K2048, K2049, K2050, K2051, K2052, K2053, K2054, K2055, K2056, K2057, K2058, K2059, K2060, K2061, K2062, K2063, K2064, K2065, K2066, K2067, K2068, K2069, K2070, K2071, K2072, K2073, K2074, K2075, K2076, K2077, K2078, K2079, K2080, K2081, K2082, K2083, K2084, K2085, K2086, K2087, K2088, K2089, K2090, K2091, K2092, K2093, K2094, K2095, K2096, K2097, K2098, K2099, K2100, K2101, K2102, K2103, K2104, K2105, K2106, K2107, K2108, K2109, K2110, K2111, K2112, K2113, K2114, K2115, K2116, K2117, K2118, K2119, K2120, K2121, K2122, K2123, K2124, K2125, K2126, K2127, K212



# 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

