

**CONCOURS  
NIGEL MANSELL'S  
GRAND PRIX**

# DOOT

MICROLOISIRS

**FANTASTIQUE  
DES IMAGES  
INTELLIGENTES**

**FOIRE DE HANOVRE  
LE RUSH AMIGA**



**FAERY TALE  
LES REVELATIONS  
DE DAVID JOINER**

**EXCLUSIF  
LES SECRETS  
DE L'ANIMATION**

**ET... LE PLAN DE BARD'S TALE,  
LE COMPARATIF DE TOUTS LES "GAUNTLET",  
DE NOUVEAUX HITS SUR CONSOLES...**

M 3085 - 54 - 20,00 F



3793085020007 00540

№64 MENSUEL MAI 1988 - 20F. BELGIQUE: 148FB - SUISSE: 47S. CANADA: 3,50\$ CAN. - MAROC: 29,50DH - ESPAGNE: 550 PTAS. ISSN 073-4948



DU NOUVEAU POUR

# LES MICROVORES



## BLACK LAMP

Suivez les exploits de l'audacieux Jolly Jack, bouffon à la cour d'Allégorie, dans sa quête de la lampe enchantée. Un véritable cauchemar vous attend au détour de chemins de plus en plus sombres et sinistres. Petit à petit, des créatures diaboliques surgissent dans la nuit. Chauve-souris, loup-garoux, vampires, sorcières et lutins seront vos seules rencontres. Trouverez-vous la route qui mène aux neuf lampes magiques, gardées par de terribles dragons ? Des angoisses assurées dans ce jeu d'arcade, illustré par de stupéfiantes animations graphiques.

ATARI ST DK - AMSTRAD K7DK - COMMODORE K7DK. De 89 à 199 F.  
© FIREBIRD GOLD.

## FLYING SHARK

En un décollage éclair, vous voilà parti pour une nouvelle mission à bord de votre chasseur déchaîné. Survolant d'étranges paysages, pourrez-vous survivre longtemps aux attaques surprises d'ennemis implacables ? Un combat sans merci vous oppose aux forces puissantes, escadilles d'avions kamikazes, tanks amphibiens, bâtiments maritimes, bateaux de patrouilles. Avec Flying Shark, l'allo provez, la encore, ses talents dans l'arcade.

AMSTRAD K7DK - COMMODORE K7DK - BIENSTÉ sur ATARI ST DK. De 89 à 199 F.  
© FIREBIRD GOLD.

## BUBBLE BOBBLE

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits bronzazores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espalées petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et ses obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.

AMSTRAD K7DK - COMMODORE K7DK - ATARI ST. De 89 à 199 F.  
© FIREBIRD GOLD.

## ENLIGHTENMENT-DRUID II

Après 103 ans d'absence, le druide Haxrinax est de retour à Belmont pour y libérer ses habitants du diabolique Acamator. À la recherche de la Tour d'Acamator, vous parcourrez de nombreux sites où se terre une multitude de morts vivants et autres démons. Pourvu de grands pouvoirs magiques, Haxrinax connaît trente-deux sorts différents, lance des éclairs, transforme les dires en folles sentences.

AMSTRAD K7DK - COMMODORE K7DK - AMIGA DK. De 89 à 199 F.  
© FIREBIRD GOLD.



DIFFUSION FRANCE  
IMAGE LOGICIEL  
Tour Gallien, 2  
36, avenue Gallien  
93175 BAGNOLET  
Cedex.

LE JEU D'ELITE PARMI TOUS LES SIX PAKS  
LA TOUTE DERNIERE COMPILATION DE 6 JEUX



# 6-PAK

## VOL.3 elite.

System	Format	Prix
Spectrum	Cassette	109 F
Spectrum	Disque	159 F
Commodore 64	Cassette	109 F
Commodore 64	Disque	159 F
Amstrad	Cassette	109 F
Amstrad	Disque	159 F

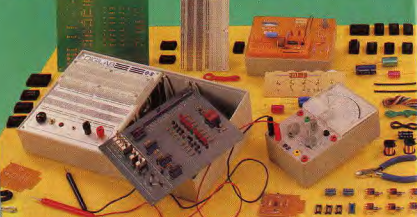
© 1988, Elite Systems Limited

elite.



**NOUVEAU**

# L'ENCYCLOPEDIE PRATIQUE DE L'ELECTRONIQUE DIGITALE ET DU MICRO-ORDINATEUR



## SAVOIR

Un ensemble de 16 volumes, divisé en trois parties : Les quatre premiers volumes, consacrés aux bases fondamentales de l'électronique, ont pour objectif de rendre cette matière accessible à tous, sans autres connaissances préalables. Les cinq volumes suivants traitent de la technique des micro-circuits intégrés et digitaux. Dans les sept derniers volumes sont étudiés en détail, le fonctionnement des microprocesseurs et leurs applications dans les systèmes de micro-informatique. En fonction de votre niveau, ces trois parties peuvent s'acquieser séparément.

## FAIRE

Un coffret de matériel vous permettant, après de nombreuses expériences et manipulations, de passer progressivement au montage de différents appareils. Pour finir, vous réaliserez vous-même votre micro-ordinateur "ELETRA COMPUTER SYSTEM", basé sur le Z80, avec son extension de programmation de mémoire EPROM. Eurotechnique vous aide à réaliser le rêve de tout électronicien : être capable de monter, manipuler et éventuellement réparer un micro-ordinateur. Le Hardware n'aura plus de secret pour vous.



**eurotechnique**  
FAIRE POUR SAVOIR  
rue Fernand-Helweck, 21100 DIJON

## SAVOIR + FAIRE = LA REALISATION DE VOTRE PREMIER MICRO-ORDINATEUR



## BON POUR UNE DOCUMENTATION GRATUITE

À découper et à retourner à EUROTECHNIQUE, rue Fernand-Helweck, 21100 DIJON. 49095

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part votre documentation sur le Livre Pratique de la Micro-Electronique et du Micro-Ordinateur.  
NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL ( ) ( ) ( ) ( ) VILLE \_\_\_\_\_

TEL. \_\_\_\_\_

## TILT MICROLOISIRS

2, rue des Balloons, 75490 Paris Cedex 09.  
Tél. : (1) 48.24.46.21 - Télex : 643932 Edmond

### REDACTION

**Rédacteur en chef**  
Jean-Michel Lamine  
**Directeur artistique**  
Jean-Pierre Alabert  
**Rédacteur en chef adjointe**  
Alexandra de Prouff  
**Secrétaire de rédaction**  
Françoise Gaudard  
**Chefs de rubrique**  
Mathieu Elmou, Dany Scherer.  
**Rédaction**  
Dany Booback, Jean-Philippe Delalande.

### Premier maquettiste

Cécile Lavoie

### Maquette

Christine Gouard

### Documentaliste

Michèle Goussapeau

### Secrétaire

Catherine Van Cauwenbergh

### Out collaboratif à ce numéro

Michel Bacher, Eric Cahela, Pierre Fouiller, Jacques

Hartono, Olivier Hautecloque, François Hermelin, Alain

Hughes-Lacour, Karl Emmanuel Le Coq, Alan Long

Henrik, Olivier Rogé, Jean Roux, Thierry Schel, Florence

Serpette, Brigitte Soulaïrol, Jérôme Tessoupe,

Charles Vilobichet.

### ADMINISTRATION - GESTION

2, rue des Balloons, 75490 Paris Cedex 09.  
Tél. : (1) 48.24.46.21

### Editeur

Catherine Insooren

### Directeur de la publicité

Claire Viesne

### Chefs de publicité

Audélie de Germond  
Luc Maréchal

### Assistance

Claudine Lefebvre

### Extérieures

Sophie Boon

### Ventes

SOC. Philippe Bernie.

Chf des ventes,  
24, rue Passenheim, 75009 Paris.  
Tél. : (1) 45.35.45.10

### Service abonnements

(1) 45.62.62.00

France : 1 an (12 numéros) : 198 F (dont TVA 4%)

Etranger : 1 an (12 numéros) : 205 F

(Brésil/Israël) (Télex avion : roos comex)

Les Régions : Europe (hors France) : 205 F

par chèque bancaire, mandat  
ou virement postal (1 volume)

Emergence 2003

BP 73799 - Saint-Jean-Léonard, Cedex.

### Promotion

Isabelle Neveuard

### Directeur administratif et financier

Jean Weiss

### Fabrication

Jean-Jack Vallée, rue Focelle, Bruxelles

### EDITEUR

« 18 Microloisirs » est un mensuel édité par

Éditions Mondiales S.A.

au capital de 10.000.000 F

R.C.S. Paris B 320 508 799

Duane de la société : 99 ans

à compter du 07/12/1980

Principal associé : Serge

à compter du 07/12/1980

Siège social : 2, rue des Balloons, 75490 Paris Cedex 9

**Président-Directeur général :**  
François Muel

**Directeur délégué :**  
Jean-Pierre Rogier

La reproduction, même partielle, de tous les

articles parus dans la publication (excepté Tilt) est

interdite, les informations rédactionnelles

publiées dans « 18 Microloisirs » sont

libres de toute publicité.

Les annonces de Tilt sont disponibles au

ad. : (1) 45.36.13.33

Les exemplaires de Tilt non destinés à

être conservés sous coffret (TUF soit compris).

Règlement : 100 exemplaires ou

mandat à l'ordre de :



Mondial mandatement :  
30, rue de Valenciennes  
94700 Maisons-Alfort.  
Tél. : (1) 43.96.13.33

Couverture :  
Jérôme Tessoupe et Lucie Vilobichet



N° 54 MAI 1988

## TILT JOURNAL

**12 En direct des laboratoires secrets de certaines sociétés britanniques**, une vingtaine de prévisions alléchantes, innovations et attractions spectaculaires au CeBIT de Hanovre, futur des images intelligentes à Monte-Carlo, interview exclusive de David Joiner, programmeur de *Fairy Tale*, il s'en passe de belles dans le monde de la micro !

## COUP D'ŒIL

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

## GRANDE ENQUÊTE

**35 La parole aux lecteurs**. Répondez le plus vite possible aux 59 questions que vous pose la rédaction et gagnez une montre Tilt !

## TILT PARADE

**42 Hits du mois et softs de création**. Musique et dessin avec *Instant Music* et *Script 3D*. Sauvez le monde du chaos original dans

*Warlock's quest*, pilotez un avion grâce à *Gunship* ou *Jet*, créez et gérez les armées de *Wargame Construction Set*, cassez les briques en musique avec *Ciganoïd*, prenez-vous pour un capitaine de *Destroyer* ou un armateur dans *Port of Call* et allez croquer les pierres précieuses dans *Emerald Mine...*

## TUBES

**52 Vingt pages consacrées aux softs du mois** présentés par des critiques détaillées et des photos d'écran.

## DOSSIER

**80 Pixy Symphonies ou comment insuffler la vie à vos créations graphiques ?** Ce premier volet de notre enquête vous invite à découvrir les meilleurs logiciels d'animation. Le mois prochain, les programmeurs vont révéler leurs « trucs ».

## CHALLENGE

**90 Gauntlet de fer dans une main de velours**. Tous les descendants de « Gauntlet » affichent un air de famille qui ne trompe pas...

## KID'S SCHOOL

**95 Carradiz Editions, Cedric Nathan, Coktel Vision et Free Game**  
**96 Blot** vous invitent à la découverte de la terre, de la langue allemande, de l'histoire de France...

## CONCOURS TILT/UBI SOFT

**96 Gagnez un week-end au grand prix de Formule 1** en compagnie de Niqell Mansel, le célèbre champion de course automobile !

## LUDIC

**97 The Bard's Tale**. Bonnes nuits blanches et ce que la force soit avec vous ! Tous les détails pour venir à bout de cette passionnante aventure.

## BANZAI

**100 Cartouches en rafale dans l'empire des consoles**. Basketball, football, golf, kung-fu et de l'action à couper le souffle.

## SOS AVENTURE

**104 Balades étoilées, quête de la fameuse cité engloutie** ou intrigue dans les rues de Washington, tous les chemins mènent à l'aventure...

## CHER TILT

**116 Le courrier des lecteurs**. Devant l'avalanche de courrier concernant le match ST contre Amiga, nous avons dédié ce « Cher Tilt » à la polémique (Victor) qui oppose les adovateurs respectifs de ces deux machines.

## TAM TAM SOFT

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

## INDEX/PETITES ANNONCES

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

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 118 et 121.  
**Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.**

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 2<sup>e</sup> trimestre 1988 - Photoimpression et phototypage : IMMA, 92700 Maisons-Alfort - Impimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.









Atari ST.  
 Seul son succès explique la création de tant de logiciels.  
 Seule son avance technologique permet  
 l'accès à une telle qualité.

Aujourd'hui, le succès de l'Atari ST permet à plus de 700.000 personnes dans le monde de profiter de son innovation technologique et de sa simplicité d'utilisation.

Si ce succès explique la quantité de logiciels disponibles sur Atari ST, c'est son avance technologique qui explique leur très haut niveau de qualité.

Quelque soit votre centre d'intérêt, avec l'Atari ST, vous bénéficiez immédiatement d'une multitude de logiciels de qualité: graphisme, musique, éducation, loisirs, bureautique, PAO, télécommunications, programmation, gestion, etc.

#### CREATION GRAPHIQUE

De nombreux logiciels permettent de maîtriser la création assistée par ordinateur. Ils tiennent aussi parti des grandes capacités graphiques, de la puissance et de la rapidité de l'Atari ST ainsi que des qualités exceptionnelles des moniteurs Atari pour satisfaire les exigences des créateurs qu'ils soient professionnels ou amateurs.



Pour la création d'images, certains logiciels affichent des palettes de 512 couleurs (quelques développeurs proposent des programmes qui peuvent même aller jusqu'à 4096 couleurs) et vous permettent d'agrandir, dessiner, réduire, déformer, inverser, découper, coller, effacer...

Pour digitaliser des images existantes, il suffit de brancher une caméra ou un scanner sur l'Atari ST. Il est possible de les retravailler et de les incruster ensuite sur une bande vidéo. Avec les logiciels d'animation, vous faites bouger vos images et vous créez ainsi vos propres clips vidéo!

#### CREATION MUSICALE

L'Atari ST est actuellement un standard de la musique assistée par ordinateur. Son interface MIDI intégrée qui



permet de brancher synthétiseurs, échantillonneurs, boîtes à rythmes... et la diversité des logiciels offrent d'extraordinaires possibilités créatives. Les stars

de la variété et du rock sont déjà conquises.

Quoi de plus excitant, en effet, que de mémoriser une rythmique et de la retrouver facilement parmi tout un stock de séquences? Sur l'Atari ST, il existe des logiciels qui vous permettent de mémoriser vos improvisations sur plusieurs voies, comme sur un magnétophone multi piste, pour ensuite arranger, corriger et remixer avec la haute qualité et la précision du numérique.

Atari ST: avec ses logiciels de différents niveaux, vous éduquez, échantillonnez, éditez et stockez. Que vous soyez professionnel ou amateur.

#### LOISIRS

Les qualités graphiques et sonores de l'Atari ST sont aussi performantes dans un très grand nombre de logiciels ludiques. Avec l'Atari ST, les développeurs vont plus loin, leur imagination n'est pas freinée par des contraintes techniques: la puissance et la rapidité du ST décuplent leur potentiel créatif.



De l'action à la réflexion, en passant par l'aventure ou la simulation, les meilleurs jeux prennent sur votre Atari ST un réalisme étonnant. Toutes les couleurs du monde et une animation "jamais vue" s'affichent dans un graphisme irréprochable. De plus, une nouvelle génération de jeux très sophistiqués, nécessitant une grande capacité de mémoire, sont exclusivement disponibles sur votre ST.

#### EDUCATION

L'Atari ST, c'est aussi un maximum de possibilités pour vous initier à l'informatique et à de nouvelles matières... Pour enrichir et développer vos propres connaissances.

Sur Atari ST, vous trouvez de plus en plus de logiciels éducatifs. Pour atteindre leur objectif pédagogique, ils ont la formidable puissance et la grande simplicité de l'Atari ST.



Selon le cas, ils fonctionnent comme un jeu d'orientation, de labyrinthe, d'aventures, de mots croisés, ou de jeux-concours mais aussi comme

des systèmes plus "méthodiques" tels que les programmes de révisions scolaires ou de constructions mathématiques.

L'Atari ST met ainsi au service de l'éducation, la simplicité d'utilisation de sa souris et l'ensemble de ses performances graphiques.

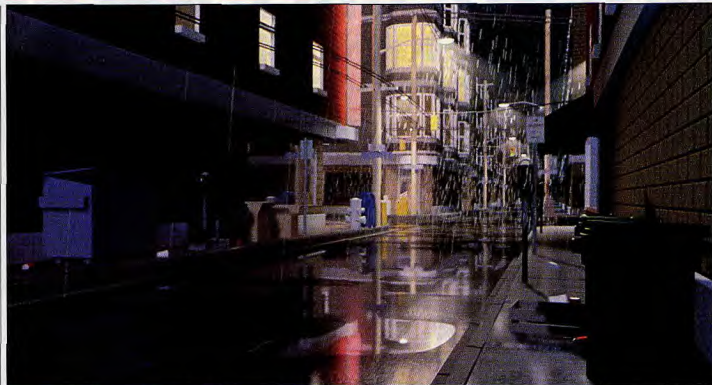
Pour toute documentation adressez-vous au service information Atari France  
 9 rue Sentier, 92150 Suresnes  
 \*520 ST = 2990 F TTC / 520 ST + moniteur couleur = 5490 F TTC.  
 1040 ST + moniteur monochrome = 5990 F TTC.  
 1040 ST + moniteur couleur = 7490 F TTC.  
 Prix publics conseillés.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE L'ARME INFORMATIQUE. **ATARI**









« Red's dream » (société Pixar/photo Craig Good). Imaginez en plus la plainte d'un saxo...

Imagina

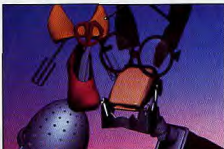
## Quand l'intelligence vient aux images

Imagina 88, le 7<sup>e</sup> forum international des images de synthèse, s'est tenu à Monte-Carlo au début du mois de février. Japonais, Américains, Allemands, Français, Anglais, Italiens, tous les créateurs et concepteurs d'images de synthèse s'étaient donnés rendez-vous dans la Principauté pour présenter les images les plus étonnantes, les films les plus remarquables. Une occasion pour faire, en parallèle avec notre dossier « animation graphique », le point sur l'évolution des nouvelles images et définir les grandes tendances qui se dégagent du paysage infographique mondial.

Tout d'abord, une certitude : le marché des nouvelles images francs lourd (10 milliards de francs de chiffre d'affaires) et ce n'est qu'un début. Une fantastique croissance peut s'envisager sans grand risque dans les années à venir. L'infographie a en effet quitté le cercle restreint des spécialistes pour s'imposer dans de multiples domaines, du cinéma à l'industrie lourde, en passant par la médecine ou la recherche scientifique.

Il ne s'agit plus d'une explosion mais d'une croissance dorée : le champ des applications s'élargit tous les jours davantage et de plus en plus d'industries veulent acheter des systèmes. Mais au-delà de cette évolution économique, Imagina 88 restera surtout la manifestation qui aura entraîné l'irruption d'artistes de tout poil dans un univers d'informaticiens et l'arrivée de fantasistes « images intelligentes ».

Le plus grand bouleversement en 1988 est sans nul doute l'entrée définitive des créateurs, des artistes dans le monde des informaticiens.



« Olipant and Lipstick » (Walt Disney Pictures/photo Dave Inglish) est un vrai film : scénario, bande sons, images, tout est parfait. Olipant and Lipstick a obtenu le premier prix Pixel Ino, catégorie fiction...

Craig Good, coordinateur de production pour le groupe Animation dans la société américaine Pixar, précise d'entrée : « Jusqu'à aujourd'hui, les films infographiques ont été réalisés par des informaticiens, tout comme si les auteurs de tableaux étaient ceux qui fabriquent peinture et pinceaux. Nous voulons changer cela et mettre

le plus grand nombre possible d'outils à la portée des artistes. Un film en images de synthèse ne doit plus être simplement une spectaculaire performance technique, qui ne vaille que par les effets graphiques obtenus mais doit obéir aux règles du cinéma. Le « story board », la bande audio (trop souvent sacrifiée pour des raisons de budget) doivent être irréprochables, l'histoire doit présenter un réel intérêt.

« Panique sur le 16 » (Mac Guff Ligne/photo Philippe Sontier).



Les effets spectaculaires ne sont rien sans une bonne histoire. Nous assistons aujourd'hui au passage de la technologie à l'art, encore grandement freiné par les problèmes de temps et d'argent... »

Pixar verra ses efforts récompensés par l'obtention du premier prix dans la catégorie « réalisme » avec le film Red's Dreams. Même observation chez Walt Disney, qui a introduit deux minutes d'infographie dans Basil, The great mouse detective, et huit minutes dans Oliver et Cie : « Le plus grand profit artistique, précise Dave Inglish — manager of animation technology qui a travaillé sur Iron et The black cauldron — provient de ce que l'outil est manié directement par l'artiste : pas de technicien pour faire la transition ni d'ingénieur programmeur à la console... »

Philippe Sontier, co-fondateur en 1986 de Mac Guff Ligne, société que Tilt a déjà présentée, ajoute : « notre but : faire du film, pas développer de nouveaux outils ». Le résultat : une nouvelle série, très BD, intitulée « La vie des Bêtes » qui sera bientôt diffusée sur Canal +. A ne louper sous aucun prétexte : c'est génial !

### Les images « intelligentes »

Autre innovation majeure : les images « intelligentes » nées de l'infographie et de l'intelligence artificielle. Première application, la plus évidente, la plus connue aussi, que l'on puisse demander à un ordinateur : recréer toutes les images intermédiaires entre deux images conçues par un illustrateur pour donner l'illusion du mouvement (gain de temps et d'argent en animation). On parle alors de « joints ». Mais l'image intelligente va aujourd'hui beaucoup plus loin : en associant un système expert conçu à partir de l'étude du comportement des poissons et des oiseaux à une palette graphique, Philippe Bergeron, de Whitney/Demos Production, donne ainsi une vie autonome à des carpes, brochets et labrettes synthétiques. Chaque image reçoit alors de manière imprévisible et les dessins se mettent littéralement à évoluer, à se nourrir, à se battre, bref à vivre en dehors de



« Stanley et Stella: breaking the ice » (Whitney/Demos productions, symbolics graphics division/photo Philippe Bergeron) : des images intelligentes...

leurs concepteurs ! Chez IBM, ce sont des formes à qui l'on a appris à descendre des escaliers : imaginez la tête des informaticiens lorsqu'une d'entre elles a loupé une marche et est tombée alors que ce n'était pas prévu au programme !



« Le stylo » (TDI/Euroclit/photo Daniel Borenstein) premier prix Pixel Ino d'animation 3D. Joue à fond la performance graphique pure.

Les perspectives ainsi découvertes sont immenses et, bien évidemment, recoupent et utilisent les travaux d'autres infographistes. Par exemple, les recherches de Keith Waters, assistant de recherche au Middlesex Polytechnic, sur le visage humain, sont particulièrement riches de possibilités. Keith travaille à décomposer et à analyser tous les paramètres qui entraînent les modifications du visage lorsque vous souriez par exemple ou froncez les sourcils ou vous mettez en colère. Il a réussi à créer un outil qui permet de demander à l'ordinateur de dessiner le visage d'un homme qui rit, qui pleure — chaque muscle étant un vecteur — et, bien sûr de réaliser cela en animation. Imaginez que vous ajoutez à ces paramètres des notions de sexe (homme, femme), d'âge (enfant, adulte, vieillard), de tempérament (colérique, placide), vous commencez à pouvoir demander à l'ordinateur des portraits étonnants. Il devient possible d'imaginer ainsi des questions comme : dessine-moi un homme de quarante ans, qui vient de retrouver son fils qu'il n'avait pas vu depuis quinze ans et qu'il croyait mort ; cependant, ce fils est devenu un redoutable truand, recherché par toutes les polices du monde et il lui annonce en plus que sa sœur est morte... A l'ordinateur alors de calculer quel pourcentage de joie, d'émotion, de tristesse, de colère, d'angoisse, il va devoir mettre dans le visage à dessiner, calcul établi naturellement en fonction de la personnalité supposée du portrait de l'homme de quarante ans et, de plus, l'image de synthèse permet de recréer l'alération des traits, donc de faire « vieillir » un tableau... la folie ! En poussant les choses encore plus loin, il devient possible de faire un film en dessinant simplement les ingrédients de départ : aux systèmes experts de faire le reste ! Inutile dès lors de s'étonner si les infographistes se penchent toujours plus sur les processus de décision dans la création d'images, dans le choix du peintre pour tel ou tel instrument, sur la genèse de la créativité... Keith Waters ajoute : « c'est un travail de psychologie qui tente de définir un certain nombre d'unités d'action qui

traduisent de grandes catégories émotionnelles ». Pour sa part, Pilo Bernat, de l'université de Bruxelles, résume ainsi sa démarche : « Nous sommes tous des systèmes experts. Un artiste (un système) s'intéresse à tous les autres hommes (systèmes) et à leur environnement. Il faut rechercher un programme souple, qui joue avec le hasard, s'interroge sur le sens des choses plutôt que sur leur apparence, bref, explorer des illusions pour saisir la relation entre ce qui peut voir, sentir et ce que l'on peut déduire... !

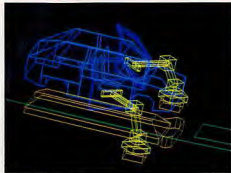
### La recherche

Roy Hulsberger, président de la société Digital Art, préfère les recherches plus pratiques, mais tout aussi fascinantes : « Il ne faut pas non plus oublier que les recherches en I.A. permettent de développer

Recherches sur les expressions d'un visage humain (Middlesex Polytechnic/Keith Waters).







**Infographie et Industrie (Digital Arts).** des logiciels de simulations très performants. Ainsi, il est aujourd'hui possible de simuler, en animation graphique, le fonctionnement d'une usine entière : vous définissez sa superficie, par exemple 10 000 mètres carrés, sa fonction (produire des voitures), le nombre d'employés. Vous établissez les chaînes de fabrication, les postes de travail, le stock de pièces détachées, etc. et vous lancez le tout en temps réel. Il est alors possible de faire tourner l'usine pendant six mois ou plus pour en étudier à fond la rentabilité, déceler les points faibles, faire des essais de modifications... A la limite, il devient presque possible de prévoir les conflits sociaux... Et les investissements d'une telle étude sont largement inférieurs à ceux qu'il faudrait consentir pour lancer l'usine réellement. » Autre exemple ou l'utilisation de l'image de synthèse est flagrante : la recherche ergonomique. Le CNET a ainsi participé à l'élaboration d'un logiciel qui permet, à partir d'une photo satellite, d'étudier en quelques jours une zone de



**L'oiseau vu signé Andrew Berends, de la société Computer Film Company (GB).** énormes, les capacités et la rapidité des machines encore largement insuffisantes pour permettre d'envoyer des réalisations trop ambitieuses. Un film entier en images de synthèse exigerait un pile de « camemberts » plus haute que l'Empire State Building ! Cependant, il est à cet égard intéressant de noter que les techniques de l'infographie collabent avec les techniques traditionnelles du dessin animé voire de la sculpture ou de la peinture : bien souvent, la première étude d'un objet que l'on va animer passe par une modélisation en terre ou en plâtre. Sculpteurs, peintres, infographistes, informaticiens font partie de la même chaîne... D'autre part, le cinéma, longtemps rebelle aux images informatiques s'ouvre peu à peu à cette nouvelle technologie et cherche à l'utiliser davantage. Ainsi Luc Besson, pour « Le grand Bleu » a tenté de faire reconstituer une séquence hyper-réaliste où l'on verrait un dauphin pourchasser un banc de poissons pour son petit déjeuner. Le projet n'a pas abouti, non parce que l'infographie ne pouvait répondre à cette demande mais parce que la scène a finalement été tournée réellement grâce à un stupéfiant concours de circonstances. *Firefox, Tron, Le Jolie hôte* de l'espace sont autant d'exemples de collaboration fructueuse.

### Et nos micros, dans tout ça ?

Ils sont totalement absents, ignorés, méconnus. Et pourtant : bien sûr, nos logiciels ne peuvent rivaliser avec des softs tel Keyplot qui, outre une sortie digitale directe, permet, grâce à l'emplot de la technologie vectorielle de « zoomer » à l'infini sur un minuscule détail sans perdre de résolution ou au contraire d'agrandir, sans modification de sa définition, une image en la recalculant dans sa totalité. Il n'empêche. Les techniques de base de l'animation sont les mêmes, que l'on travaille sur gros périmètre ou sur micro. Ainsi, la présence de Philippe Nottoli, chef de projet chez Infogrames n'est pas innocente : « Nous étudions la possibilité d'intervenir dans l'univers des images de

synthèse. La principale question : est-il possible de créer avec de petites machines, comme l'Amiga, un soft qui intéresse les professionnels ? Apparemment, personne ne soupçonne la capacité des micro-ordinateurs. La frontière entre les amateurs et les « pros » est encore complètement étanche ». Aucune raison pourtant de vous décourager si vous êtes passionnés par l'image de synthèse : Roy Hülshberger ne connaissait rien à la micro lorsqu'il était illustrateur « free lance » dans la publicité. Son premier contact avec

l'informatique a lieu lorsqu'il lui fallut réaliser l'emballage du PET de Commodore. Il décida alors d'acheter un V16 de 4 Ko de mémoire. Au V16 20 couleurs bentoit un DAI, machine à plus performante graphique qu'à l'époque. Il écrivit un programme en Assembleur d'animation qui autorise l'intégration en vidéo. Trois mois plus tard il s'associe avec un programmeur professionnel et achète un V16x. Il est aujourd'hui président de Digital Arts, l'un des premiers producteurs de systèmes infographiques européens... Jean-Michel Blotière

## Le CeBit de Hanovre: Kolossal

Gigantesque foire au kilo-octet où se côtoient plus de 25 000 exposants sur 320 000 mètres carrés, le CeBit a la réputation d'être le plus grand salon européen d'informatique. Peu de jeux cette année mais la confirmation de la puissance des ST et Amiga.

Située au nord-est de la RFA, Hanovre est une ville typiquement allemande : elle s'étale languement sur de nombreux hectares et la banlieue n'en finit pas de s'étendre. L'immense assise urbaine est traversée des quatre coins du monde, elle devient chaque année le point de rassemblement de nombreux amateurs de micro, gravés au kilo-octet et au disque dur, attirés par le CeBit. Réputé comme étant le plus grand salon européen d'informatique, il accueille, sur 320 000 m<sup>2</sup> dont 218 100 m<sup>2</sup> de stands, plus de 2 500 exposants originaires d'une trentaine de pays. Le CeBIT est « Kolossal » en termes de retombées économiques pour Hanovre et pour l'industrie informatique mais aussi du fait des distances à parcourir entre les divers stands. Véritable marathon pour tout bon journaliste, la couverture de ce salon est une épreuve athlétique digne des plus grands travaux d'Hercule...

### Jack Tramiel fait des siennes

C'est à l'occasion d'une conférence de presse que Jack Tramiel s'est plaint de la conduite des activités américaines qui ont forcé la main aux japonais pour qu'ils cessent de casser les prix des mémoires. Résultat, les circuits DRAM de 256 Ko par un bit sont passés de un dollar cinquante à six dollars.

D'autre part, Jack Tramiel a dénoncé « la soi-disant pénurie de DRAM » et a annoncé qu'Atari engageait une procédure judiciaire à l'encontre de Micron Technology, l'un des deux fabricants américains de DRAM. D'après Tramiel, cette société aurait en effet rompu son contrat avec Atari afin d'augmenter ses prix et de proposer un nouvel accord au fabricant des ST. Attentions donc l'avis de la cour fédérale de San José qui se charge de l'affaire. Notez qu'à l'heure actuelle Atari se fournit en mémoire au Japon à deux dollars cinquante par circuit mais espère acheter, dans les douze prochains mois, un fabricant de mémoire afin de maîtriser sans encombre la production et les coûts de revient des circuits essentiels à l'élaboration de tout ordinateur.

Autre annonce importante : la station de travail à base de 68030 sur laquelle Atari plane sera présentée en exclusive mondiale en France, probablement en septembre 1985 à l'occasion des Sixcs d'Atari, parlons de ce qui était présenté à Hanovre.

### ATARI

#### Un grand absent : le jeu

Fort fréquemment, le stand Atari réunissait, comme de coutume, de nombreux éditeurs et fabricants de périphériques pour les ST et Mega ST mais était aussi l'occasion réelle pour la firme de Jack



Un PC au design proche de celui des 286 et 386...

Tramiel de présenter en avant-première son futur PC 386. Architecturé autour d'un 80386 cadencé jusqu'à 20 MHz, il dispose d'une carte graphique VGA, de ports 8255, parallèle et souris, d'un lecteur cd-rom d'un quart de 1,2 Mo formaté et, première mondiale, de Windows intégré. Aucun prix n'a été avancé mais la machine devrait voir le jour courant 88, ainsi que le PC à base de 80286. Donc, Atari devrait à terme disposer d'une gamme complète de PC lui permettant de s'imposer aux U.S.A. et de créer quelques succès à des fabricants européens tel Autodesk. Malgré tout, les efforts d'Atari se concentrent sur la gamme 16/32 et on estime qu'un peu moins



Écran A4 économique (sur SM 124 pivoté à 45°) et un oscilloscope : le ST ne fait pas que jouer !

de 2000 020 ST (dont 10 000 Mega) n'ont trouvé acquiescer en RFA. La répartition des ventes : entre 520 et 1400 \$ environ cependant plus favorable à ce dernier qu'en France. Cela s'explique par une divergence culturelle de la perception de l'ordinateur familial. En France, comme au Japon ou en Grande-Bretagne, on considère que la première application d'un ordinateur familial est le jeu. L'acheteur allemand, lui, désire aller plus loin avec sa machine. Les applications de groupes tels Data Becker ou Markt & Technik le montent bien. Mais, de là à bouger le jeu ce fait point, seuls les produits Cockeril Vision étaient présentés sur le stand Atari !

En ce qui concerne les nouveautés ou bien les produits encore inconnus en France, trois grands types étaient discernables. Le premier concerne le matériel : nombreuses sont les sociétés qui proposent en RFA diverses extensions du genre programmeur d'Éprom, co-processeur arithmétique, cartes analogique/digitaux et inversement, disques durs, etc. La plus attendue, présentée sous forme de prototype par Perihelon Software, se nomme *Transputer* ! Rappelons que le *Transputer* est un micro-processeur développé par la société anglaise Inmos dont l'architecture est aussi originale que puissante. Vrai 32 bits, il intègre une petite quantité de mémoire et possède des neurés de communication qui permettent l'échange de données entre plusieurs *Transputer* connectés en réseau. Les démonstrations illustraient mal la puissance de calcul de ce système mais les résultats restent malgré tout impressionnants : la résolution culmine à 1280 par 960 points en 4096 couleurs. Signalons aussi le mode 1024 par 708 en 16 millions de couleurs ainsi que les modes 640 par 480 et 512 par 480 avec une palette codée sur 32 bits. L'avantage de ces derniers réside dans la possibilité d'utiliser un écran courant et relativement peu coûteux, ce qui n'est pas le cas des deux premiers.

## Les graphistes du mois

Ce mois-ci, la diversité des machines accompagne la variété des styles. Pierre Feligioni, âgé de 14 ans, a utilisé *Néochrome* et un Atari 520ST pour réaliser son bouc psychédélique, tandis que « *Torpedo* » de Damien Grand (20 ans) doit ses couleurs vives à Kaola Painter sur C64. Quant à la sobre pyramide qui arrive en troisième position, elle est le produit des circuits d'un Amiga 500 et l'imagination de Gabriel Hirtat (14 ans). Continuez à nous faire parvenir vos réalisations, accompagnées du bon à découper que vous trouverez dans la rubrique TAM-TAM SOFT!







Autres particularités du *Transputer* : un accès direct à la mémoire par l'intermédiaire de canaux DMA rapides, un interface simple pour le pilote d'un lecteur de CD Rom.

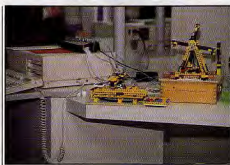
Autres extensions : celles destinées à la P.A.O. Produits par Daten Systeme, le *MacScreen/1110* est un écran A3 pour Mega ST. Il propose une résolution de 1280 par 1024 pixels grâce à 256 Ko de Ram dédiée et un co-processeur vidéo Hitachi *ACRITC HD 63494 W* et est compatible avec des programmes comme *Calamus* ou *3D-CAD*. Le prix de cette merveille est d'environ 20 000 F. Deux scanners *400 DPI* existent : le *Hawk 432* et *FS 2 ST*. Acceptant tous deux des feuilles A4, ils restituent sans bavures les NT de gris et coûtent environ 12 000 F.

Bref, le ST dispose de tous les éléments matériels et logiciels (*Publishing Partner*, *Fleet Street*, *Calamus*, *Timeworks*, *Becker Page*) pour en découdre avec les PC et Mac sur le marché de la P.A.O.

Pour mémoire citons aussi l'extension oscilloscope *ST-Oscillograph* ainsi que le système de pilotage d'un rayon laser pour animations lumineuses proposés par Microcomputer Abor, un réseau local nommé *Industrial-Net* et la présence de la société française Octet d'Azur qui présentait son digitaliseur d'images.

Second type de nouveautés : les langages. La sortie surprise du Turbo C Borland démontre que certains grands éditeurs surveillent le marché ST qui n'est finalement pas si négligeable que ça... De son côté, GFA Systemtechnik annonce *GFA-Basic 3.0*, *GFA-Assembler* ainsi que *GFA-Raytrace* et tente de conserver son avance. La venue de Basic tels le *Stos*, *True Basic* ou *Omltron Basic* commence à entamer sérieusement le leadership du GFA.

D'autant plus qu'Omltron dispose désormais d'une ligne de produits similaire à celle de GFA Systemtechnik et compte bien poursuivre sur sa lancée... Dernier type de nouveautés ou de produits non importés en France : les applications bureautiques et assimilables. Ces logiciels trouvent rarement le Rhin et c'est regrettable, compte tenu de la qualité globale et du nombre de représentants de cette importante famille de produits. Citons tout de même, *Standard Base III* de Kruppe Software. Compatible *Dbase III* qui dispose d'un générateur de masques ainsi que du célèbre mode *Assist*. Capable de gérer jusqu'à 63 mégas en ligne, il requiert un 1040 (la présence d'un disque dur est fortement conseillée) et coûte moins de 2 500 F. Côté traitements de texte, signalons l'existence de *Textverarbeitung* de Kettler EDV-Consulting



De plus en plus soutenu par les fabricants d'extensions, l'Amiga attire les foules grâce à des applications originales et tel le *Com Hair* ou ce studio de montage vidéo complet proposé par Videocomp.

directement concurrent du célèbre *Signum* dont une nouvelle version vient d'arriver sur le marché français. Enfin, notez l'existence de *Literat* édité par Basis, logiciel célèbre en son temps grâce au compatible *Apple II Basis 108*. Ce traitement de texte complet permet la création de petites bases de données et facilite les opérations de publipostage. En ce qui concerne la P.A.O., citons la sortie de *Becker Page*, puissant mais simple. Pour conclure, signalons que *PC Dito* possède désormais un concurrent nommé *Supercarver*. Cet ensemble matériel/logiciel émulé le fonctionnement d'un PC à base de 8088 ou de 8086 cadencé à 8 MHz et celui de la carte

## Gagnez une montre TILT



... en répondant à notre larvinaire enquête, pages 35 et suivantes. Les cinquante premiers à nous répondre recevront chacun une superbe montre Tilt d'une valeur de 200 F, introuvable dans le commerce. N'oubliez pas, pour que nous puissions vous envoyer votre cadeau, de bien préciser votre nom et votre adresse, à la fin de l'enquête. Foncez...

CGA. Nous le voyons, le monde Atari est fort dynamique en RFA et le sérieux des programmes n'a d'équivalent que celui dont font preuve les logiciels pour Amiga...

### COMMODORE Attraction spectaculaire

Trois courts amateurs de micro famille et personnellement, le stand Commodore était fort animé du fait de la présentation de nouveautés majeures et d'attractions spectaculaires. Disposant de trois gammes de produits (*C 64/128*, *Amiga* et *PC*), Commodore dispose d'un parc installé très important en RFA. Ainsi, environ 50 000 PC ont été trouvés pour entre juillet 1987 et février 1988 et on compte plus d'un million de C 64 et environ 100 000 Amiga de tous types dont 60 000 modèles 500 en RFA. Il est d'ailleurs intéressant de comparer les rapports entre ST et Amiga au niveau du parc installé : deux contre un en RFA, au moins quatre contre un en France (plus de 80 000 ST et environ 20 000 Amiga). Cela s'explique par le prix relativement élevé du 500 pour le niveau de vie français et aussi parce qu'un RFA Commodore est considéré comme un fabricant « relativement » allemand... C'est des usines et bureaux d'étude installés de l'autre côté du Rhin qui sont sortis les premiers PC, *Amiga 500* et 2000. Rien d'étonnant donc à ce que Commodore réserve à la RFA la première de certaines nouveautés. Le nouveau PC 60 de Commodore est un classique PC à base de 80386 à 16 MHz avec 3 Mo de Ram et dispose d'un disque dur de 60 ou de 40 Mo. Moins originale que celle d'Atari, cette machine inspire confiance car elle n'utilise que des solutions largement éprouvées. Il en est de même des PC 10/III et PC 20/III qui ne sont en fait que des évolutions mineures des précédents modèles : processeur 80882-2, 640 Ko de mémoire, sorties série et parallèle, intégration plus poussée, etc.

Toujours dans le domaine du PC, signalons que Commodore propose désormais avec tous ses PC un « MS-Dos Tutorial » facilitant l'utilisation du Dos. Enfin, une gamme de logiciels couvrant la majorité des applications bureautiques est disponible. D'autre part, signons l'arrivée d'une nouvelle imprimante : la *MPS 1250*. Les annonces les plus importantes concernaient cependant plus directement les Amiga. Dénotant A 2024, le nouveau moniteur monochrome de quinze pouces pour gamme Amiga propose trois modes écrans non-intériorisés. La résolution maximale atteint 1008 par 1024 et deux modes intermédiaires sont disponibles : 704 par 256 et 704 par 512.

De telles résolutions sont bien entendu accessibles grâce à la présence d'un nouveau co-processeur vidéo mais un nouveau système est nécessaire pour assurer le bon fonctionnement de l'ensemble. C'est pourquoi la compatibilité avec l'ensemble des programmes n'est pas garantie par Commodore... Dernière précision : bien que compatible avec tous les Amiga, le 2024 nécessite au minimum 1 Mo de Ram. Autre annonce importante, la carte A 2620 pour Amiga 2000 dope cet ordinateur au 68020 cadencé à 14 MHz. Augmentant dans le meilleur des cas (c'est-à-dire en présence d'un co-processeur arithmétique sur la carte d'extension) les performances du 2000 de l'ordre de 400%, cette carte possède 64 Ko de Rom ainsi qu'une petite quantité de Ram extensible. Le prix n'est pas encore fixé mais la commercialisation devrait intervenir courant 1988.

Toujours pour Amiga 2000, soulignons la sortie de la carte Genlock A 2300 connectable à une source de vidéo PAL, quelconque et l'annonce d'un *Transputer*, histoire de contrer les projets d'Atari... D'autre part, un accord entre Commodore et le Centre Allemand de Recherche en Biotechnique (*Gesellschaft für Biotechnologische Forschung, GBF*) en vue de développer une station de travail à base d'A 2000 afin de contrer les projets d'Atari en ce domaine a été annoncé. Deux applications particulièrement spectaculaires étaient présentées

sur le stand Commodore. Le *Comhair*, de Brend und Torsten Keller, est un ensemble destiné aux coiffeurs qui permet de monter chez le client la tête qu'il aura. Il s'agit en fait d'un système de digitalisation avec lequel on superpose une coiffure sur la tête du client : résultats garantis en quelque sorte... La seconde attraction de taille prenait la forme d'une rigée vidéo compatible structure autour d'un Amiga 2000 et respectant les normes Broadcast. Digitalisation, superposition, pilotage de mégascopie ou d'autres sources vidéo sont possibles et l'ensemble tout acquisitément par élément. Réellement professionnel, cet ensemble proposé par Videocomp est idéal pour les télévisions locales et démonte les soi-disant connaisseurs en vidéo qui, du haut de leur tour d'ivoire d'ignorance, cambrant les capacités vidéo d'un Amiga avec celles d'un *MSX Philips*! Moins coûteux mais tout aussi amusant, un système de commandes de mini-robots construits en Lego étaient présentés par IST. Constitué d'une interface, d'un logiciel et de quatre feux rouges, le système de base est proposé aux alentours des 900 F et d'autres modèles de robots existent. En ce qui concerne les logiciels, nous dénotons les réelles nouveautés. Signalons tout de même la présence de *Maxiplan Plus*, de *Word Perfect* et de *Professional Page* sur Amiga, *Geos*, *Superscript* et *Superbase* en mode natif pour C 128 et

quelques jeux Kingsoft d'un niveau assez déplorable. Enfin, notez l'appartenance du GFA Basic pour Amiga. Il sortira dès le départ en version 3.0 et est tout-à-fait comparable à la version ST. Enfin, pour conclure, citons le *Bodylog Step-in-Time* de Commodore. Intégrant un C 64 et 192 Ko de programme en Rom, ce châssis de jeu propose un écran couleur, deux haut-parleurs et une sorte de planche sensible aux mouvements des pieds. Similaire au *Family Fun Fitness* de la console Nintendo, ce système vous propose de faire du sport sans sortir de chez vous!

### Les autres...

Outre Atari et Commodore, les deux véritables ténors de la famille Amiga en RFA, de nombreux fabricants exposent leurs produits au CeBIT. Laissons tomber le *MSX*, Philips présentait son *NMS 9100* : un compatible PC similaire aux autres... Le modèle bas de gamme (*NMS 9103*) est architecturé autour d'un 8088-2 cadencé à 4,77 MHz commutable 8 MHz. Il dispose de 512 Ko de Ram en version de base et d'une carte graphique compatible Hercules, CGA et Plantronics. Relativement bien équipé au niveau des interfaces (série, parallèle, cinq slots PC et emplacement pour base de suppression de calcul), il offre en version de base un lecteur de disquettes 3 1/2 et demi de 720 Ko formaté. Signalons qu'une configuration est livrable avec en plus, un disque dur et un

## Abonnez-vous au premier "Canard" digital

un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST et votre AMIGA



Programmes: Basic, C, Assemblage, Jeux - Poèmes - Autres notices - Initiation - Petites annonces - Graphisme - Musiques.

CONCOURS PERMANENTS  
Rémunération et nombreux lots. Envoyez-nous déjà vos meilleures réalisations, jeux, utilitaires, dessins, musiques.

FIN ENFIN des Jeux et Utilitaires de qualité qui tournent !  
Fin des listings interminables à taper !

### TARIFS D'ABONNEMENTS

	3 n°	6 n°	9 n°
FLOOPY 64	1000 F	580 F	860 F
FLOOPY 128	1200 F	732 F	1060 F
ATARI 1050 ST et 1060	290 F	580 F	860 F
FLOOPY 64	120 F	240 F	360 F
FLOOPY 128	140 F	280 F	420 F

► TOTAL

► FLOOPY 64: Sur Commodore 64, les numéros 1 à 11 sont disponibles. Commander les au prix de 41 F pièce (port inclus). Cocher les cases correspondantes. Abonnement: 1 an, 2 ans, 3 ans.

NOM \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Type de machine \_\_\_\_\_  
A retourner, paiement joint par chèque ou mandat postal à l'ordre de: **INFORMATION**  
11600 MEDA - B.P. 12  
66270 LE SOLER - Tél.: 88.34.23.03



lecteur de disquettes cinq en un quart. Enfin, notez que la machine est livrée avec MS-Dos 3.21, GW-Basic 3.10, Tutor et un programme d'apprentissage à MS-Dos et que le MSX 9105 sans écran coûte l'équivalent de 6 500 F.

Autre fabricant d'importance, Amstrad expose, sous la signature de son ancien partenaire afin de s'imprimer directement en Allemagne.

Pourquoi un tel choix ? Cette décision correspond à une réédition globale de la stratégie des circuits de distribution d'Amstrad : ainsi, Amstrad a acheté récemment ses distributeurs espagnol et américain. Ne pouvant le faire en RFA, la société a décidé de mettre en place une stratégie similaire à celle d'Amstrad-France, par exemple. Les PPC 512 et 640 étaient les seules machines récentes mais nous les commissions déjà depuis un certain temps. Les PC 512 se différencient au profit des 1640 qui contiennent un processeur à marché germanique ; plus coûteux, ils s'adressent aussi bien performants et là bas, l'acheteur est prêt à payer la différence. Enfin, signaux aussi la présence de quelques CPC et d'un Spectrum +2.

Au vu de la fréquentation du stand, la nouvelle stratégie d'Amstrad est loin d'avoir atteint son but. D'autant plus que Schneider annonce clairement la couleur : 1988 sera pour cette marque une année d'offensive ! D'où la présentation d'une gamme complète et homogène de quatre PC dont le bas de gamme est confié à une machine baptisée Euro PC et porteur de nombreux exposés. Premiers particularités : le boîtier intègre tous les éléments (un peu comme un ST ou un Amiga), le lecteur de disquettes et même 720 Ko est situé sur sa face avant. Du point de vue électronique cet ordinateur ne se distingue pas de la masse des compatibles. Structuré autour d'un 8088 cadencé à 9,54 MHz commutable à 7,16 et 4,77 MHz, il dispose de 512 Ko de Ram en standard ainsi que d'une horloge/calendrier. Il supporte les modes écrans Hercules et CGA, et intègre les interfaces parallèle, série, souris/joystick, drive externe et disque dur.

Il ne propose qu'un seul slot mais cela vaut mieux compte tenu des maigres vingt-sept Watts délivrés par l'alimentation. Outre ce que nous venons d'exposer, la configuration de base comprend MS Dos 3.30, Intégré Works de Microsoft et un écran monochrome qui n'est pas sans rappeler le SM 124 d'Atari... Le tout est commercialisé aux alentours de 4 500 F.

L'Euro PC est donc assez compétitif et, compte tenu de l'image de Schneider en RFA, il ne serait pas étonnant qu'il y rencontre un certain succès. Disposant d'un stand moderne, Thomson était aussi présent et présentait ses cartes graphiques pour PC et compatibles ainsi

que sa gamme de moniteurs. C'est d'ailleurs sur ce marché que Thomson parle et ceci explique que la décision de lancer ou non le PC Thomson en RFA ne soit pas encore prise. Tout cet monde tient une certaine uniformisation des produits présentés par la majorité des exposants. On comprend donc mieux l'engouement suscité par les stands présentant performances technologiques et produits originaux. Et dans ce domaine, on peut faire confiance aux géants japonais de l'électronique. Du côté de chez Casio l'on pouvait voir un avant-première les derniers perfectionnements en matière de Pocket : 64 ou 128 Ko de Ram dans la poche, extension de lecture des disquettes, interface pour moniteur. Mêmes performances chez Sharp mais avec en prime des écrans LCD monochromes de grande qualité mis en œuvre sur des compatibles PC portables.

Mais c'est NEC qui s'est réellement distingué en présentant deux modèles de Telecom Station (voir Tilt d'avril 88). Le plus récemment testé l'IST 1000D, car occidentalisé à souhait. Il s'agit en fait d'un simple compatible PC auquel on a greffé un modem et un combiné téléphonique. Certes, l'intégration est moindre que celle des modèles spécifiques au marché japonais tel le ML/T 5100 mais nous l'espérons est le même. Autre grande nouveauté NEC : le visiophone à écran LCD compatible RNS monochrome. Capable de transmettre des informations à la vitesse de 64 Kbps, cet appareil possède une bonne résolution et l'écran de 4,3 pouces s'avère largement suffisant. Signaux pour la petite histoire que la caméra est logée dans le boîtier au niveau de l'écouteur du combiné téléphonique. Dérocher met en marche le

système de prise de vue. Signaux que Sony présentait un appareil similaire mais de moindre qualité. Le slot de la plus intéressante reste malgré tout celui de Hudson. Comme des amateurs de MSX pour ces fameuses Beer Card

Seite page 24.

## Le créateur du mois : David Joiner



David Joiner, vingt-neuf ans, né en Californie, a après les rudiments de la programmation dans l'US Air Force. Auteur de Faery Tale (FT), il occupe une place à part dans le monde de l'Informatique : c'est un « artiste ». Musicien et créateur de costumes, son rêve est de faire un clip musical et de se lancer sérieusement dans la musique. Espérons tout de même qu'il ne délaissera pas la création de jeux, où il a fait preuve d'un indéfectible talent artistique.

— La programmation, est-ce également un hobby ?

— Tout ce que je fais est en réalité des « hobbies » et il m'arrive de gagner de l'argent avec certains d'entre eux, dont la programmation (silence). En fait, mon ambition est d'arriver à ne plus travailler (rire). Mais plus sérieusement, je suis, dans tout ce que j'entreprends, obsédé par la créativité. J'ai programmé pendant un certain temps pour des entreprises mais j'ai lâché tomber au bout d'un moment car ils m'empathisaient d'être créatif.

— Comment ?

Par exemple, ils voulaient que je travaille sur un programme de gestion de stocks. A chaque fois que je proposais des améliorations, toute tentative dans ce sens était refusée. D'où mon changement d'orientation vers la micro-informatique de loisir où je me sens plus libre de faire ce que je veux.

— Faery Tale est-il votre premier jeu ?

— Non, avant j'ai fait Discovery, qui est un jeu éducatif.

— Comment vous est venue l'idée de réaliser Faery Tale ?

— C'était à l'époque où je travaillais pour Datasoft, qui a dû cesser subitement ses activités. Tout le monde s'est retrouvé au chômage et nous cherchions le moyen de se gagner de l'argent. Nous avons alors pensé faire un jeu tout fidèle de base partait d'une grande carte représentant le pays. Quand Datasoft a pu

représenter ses activités, tout le monde a été réengagé, sauf moi. J'ai donc pris sur moi de faire ce jeu : Faery Tale a vu le jour.

— Cela a pris combien de temps ?

— En gros six mois. J'ai fait le scénario, les musiques et bruitages ainsi que la programmation.

— C'est plutôt rare de voir un seul concepteur sur un jeu de cette qualité de nos jours.

— Oui (rires), je n'étais pas le choix, les autres avaient leurs projets et leurs idées. Dans ces conditions, c'est dur de mettre plus d'une personne sur un projet... (silence). Cela vient du fait que Micro-Illusions est une « boîte » très conciliante. Nous sommes libres de faire ce que nous plaît et c'est dur de créer une équipe dans ces conditions.

— Qu'est-ce qui motive le plus dans la création d'un jeu, l'aspect commercial donc financier ou la créativité ?

— En ce qui me concerne (pour FT), l'argent n'était pas la motivation majeure malgré le fait que j'en ai besoin. Si vous essayez de créer une œuvre avec uniquement l'argent en tête, le résultat est médiocre. En revanche, si vous tentez l'expérience sans cette préoccupation, vous ne le terminerez jamais... (silence). Faery Tale a dû mourir c'était également une façon de dire « OK les mecs, j'ai vos jeux de rôle ou

d'aventure, voilà comment ils doivent être faits ».

— L'origine du scénario de FT ?

— Je voulais que ce soit un conte de fée typique, comme ceux de Grimm.

— Vous ne développez que sur l'Amiga ?

— Oui, c'est une machine qui fait à peu près tout ce que j'attends d'un ordinateur. L'Amiga est une bonne machine, mais il ne satisfait pas toutes mes exigences. Cela dit, je ne suis pas comme certains programmeurs qui s'intéressent sérieusement au matériel, aux possibilités de programmation etc. Ce qui retient mon attention, c'est le résultat de ma création et peu importe les problèmes de programmation ou les capacités de la machine. Je me laisse aller à mon désir de création et si je dois apprendre la programmation et devenir un as pour parvenir à mes fins, je le fais et c'est tout.

— Avez-vous une idée définitive du jeu avant de commencer la programmation ?

— Non, j'improvise beaucoup en cours de route. J'ai quand même une base de départ.

— Y aura-t-il un Faery Tale II ?

— J'ai deux projets : le premier sera une suite de Faery Tale, le second une grande aventure spatiale.

— Je ne sais pas quand je les terminerai.

Je cherche actuellement des programmeurs capables de m'aider mais ici en U.S.A. Les bons programmeurs sont très rares. Dans Faery

Tale II, j'aimerais que les trois frères soient actifs simultanément : le joueur pourrait aller d'un frère à l'autre pour les contrôler. Mais je voudrais également que les frères non contrôlés par le joueur fassent, entre temps, quelque chose de constructif pour la quête. Le jeu ne sera pas aussi grand que FT, mais plus riche en situations. J'espère pouvoir y intégrer une dynamique des objets obéissant aux lois de la physique. Par exemple une pierre qui dévale une colline et prend de la vitesse. Quant à l'autre jeu ce sera une saga de l'espace car il sera inspiré des travaux de Ed Klyne. Il a créé un monde galactique, cela lui a pris vingt ans, avec des paragraphes et des scénarios. Le jeu s'appellera Unity. Je prévoie que même que je ne sais pas si je serai capable de réaliser tout ce que j'ai dit, mais j'essaierai.

— Des adaptations de FT sur d'autres machines sont-elles prévues ?

— On pense aux C64, Apple II, GS, PC et Mac II ; probablement pas sur le ST qui pose des problèmes techniques que nous tentons de résoudre sans succès.

— Comment voyez-vous l'évolution de l'Informatique de loisirs dans les années à venir ?

— Je pense que l'on verra davantage de jeux multi-joueurs, de jeux à quatre partenaires, avec ou sans modem.

Propos recueillis par Dany Boulouack

## Vivez les intrigues de la cour.



### VERSAILLES STORY

Votre unique ambition, être présenté au Roi Soleil. Pour y parvenir, une seule solution : devenir gentilhomme. Enrichissez-vous de petits trafics et offrez-vous l'habit de cour, car si l'on ne fait pas minimum un jobot, de belles et pernicieuses, il faut le courir !

A travers les aléas du parc vous rencontrerez Colbert, Luraine, des matelottes et enfin la charmante duchesse de Chaulnes. Sachez le secret de Louis XIV s'avance !

\* Prix publiciquement arrêté par la D.G.P. (CPC Compatibles, Atari et Datacube, 245 F.)



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables



## C'est arrivé (après) demain

De retour des quatre coins du monde, nos plus fins limiers ont déniché, au nez et à la barbe de services de sécurité, les projets des plus grands laboratoires secrets de développement.

Adaptations de hits d'arcade ou logiciels basés sur un personnage célèbre, qualité des graphismes et de l'animation, musiques et bruitages digitalisés :

Tilt vous dévoile en avant-première le résultat de cette enquête périlleuse et de longue haleine...



Verminator (ST)



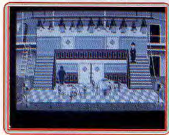
Mickey (ST)



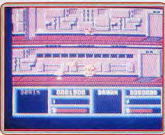
Etherneck (ST)



Starglider II (ST)



C. Chaplin (PC)



Brains and Brawn (C 64)



Goldrunner II (ST)



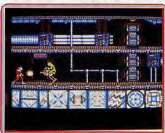
Rimrunner (ST)



Thundercats (ST)



Dream Warrior (C 64)



Obliterator (Amiga)



Gauntlet II (ST)



Samurai Warrior (C 64)



Beyond the Ice Palace (ST)



Ostrun (ST)



Trantor (ST)



Buggy Boy (ST)



Barbarian (Amiga)



I.O (C 64)



Ikari Warriors (ST)

# SPACE RACER

ATARI ST  
AMIGA  
AMSTRAD CPC  
THOMSON MO6-TO8-TO9+  
IBM PC  
AMSTRAD PC  
OLIVETTI PC  
TOMSON T016  
ATARI PC  
et tous les compatibles PC  
disquettes 5 1/4 et 3 1/2

GRAPHISMES SUPERBES  
SON ET VOIX DIGITALISÉS

149 Frs\*  
toute version cassette

199 Frs\*  
toute version disquette

\* Prix moyen constaté

En vente chez tous les bons revendeurs dont :

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

91 rue de la procession  
92500 RUEIL MALMAISON

Tél. : (1) 42 11 33 + Télax 631748 F  
Distribution Tél. : (1) 42 52 18 18

Nom \_\_\_\_\_  
 Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 CARRIÈRE GUYOT  
 10000 PARIS 15

Jouer à l'Amiga  
 à 2,50 € pour  
 Commodore  
 ou à 1,50 € pour  
 Atari



Certains titres seront déjà disponibles à la sortie de ce numéro de *Tilt*.

• **British Telecom (Rainbird/Firebird)**

Propose des titres choisis. **Carrier Command**, il s'agit d'un jeu en temps réel qui allie ingénierement stratégique et action en 3D avec des graphismes détaillés. Vous êtes aux commandes d'un porte-avions du futur équipé des chasseurs et des chars amphibies. L'objectif est de prendre le contrôle d'un archipel de soixante-quatre îles et détruire le porte-avions ennemi. Vous avez le contrôle des chasseurs, chars et du porte-avions. Votre adversaire est équipé comme vous et sera sans pitié. L'animation et le bruitage sont très convaincants. Des versions sont prévues pour ST et mas, Amiga, Amstrad CPC et PCW, PC, Mac Spectrum 48/128 et +3. **Starglider II** nous offre un scénario différent du premier. Il s'agit d'empêcher les Egrons (les envahisseurs) de construire une machine infernale. Le principe du jeu est similaire à celui du précédent épisode mais il y a plusieurs améliorations. D'abord les graphismes sont pleins et toujours en 3D, d'autre part plusieurs planètes doivent être explorées. L'animation est fluide et le bruitage est meilleur. On rencontre de nouvelles créatures telle la baleine de l'espace et son chat plaintif. Le jeu sera livré sur une disquette qui possèdera en même temps les formats ST et Amiga. Sortie en juin. **Verminator** est un jeu d'action/aventure qui se déroule dans une gigantesque chène (250 tableaux). Verminator est un sympathique humanoïde « tripède » chargé par le Conseil de l'Arche de tuer toute la vermine du coin. L'argent est le moteur du jeu, ainsi une banque et un casino sont à votre disposition. Riche en couleurs, ce jeu est servi par de superbes graphismes. Le décor, les créatures et l'humeur du jeu y trouve méritent le décor. Des versions sont prévues pour ST en mal et Amiga par la suite.

**I.O.** : un excellent «shoot them up» avec scrolling horizontal. Vous pouvez parcourir différents niveaux, à la fin de chaque, un alien monstrueux. Des disques scintillants parsèment les parcours et vous donnent bonus ou armes supplémentaires. Animation, graphismes et bruitages sont excellents sur C64. Sortie en avril.

**Samurai Warrior** met en scène les combats de Usagi Yojimbo. Ce petit samouraï qui ressemble beaucoup à un lapin est un héros de BD américain. Le jeu est une aventure/action où Usagi désire se venger de son maître assassiné (prétendu tout désigné pour une série de combats). Sortie mars/avril sur C64.

• **U.S. Gold** attaque avec de nombreuses adaptations de coin-op.  
**Out Run** arrive bientôt sur ST et Amiga!  
On espère que les adaptations seront à la hauteur de ces machines...

**Shock'd** est une aventure/action comparable à **Gauntlet** : vous devez sauver des hommes enfermés dans un donjon et les prisonniers sauvés peuvent parfois vous aider. Gardes et monstres sont très agressifs, certains sont même géants! On peut y jouer à un ou deux joueurs. Sortie en avril sur ST, C64, Spectrum et Amstrad.

**Desolator**, autre adaptation d'un coin-op Sega, est un jeu d'action où vous combattez contre des lutteurs. Des... bébés apparaissent à l'écran et vous transforment en superman à vous les prenez. D'autres objets peuvent être récupérés mais leurs effets sont aléatoires. De multiples pièges et huit niveaux en tout. Prévu pour C64, ST, Amstrad et Spectrum.

**Bionic Commando** : encore une adaptation de coin-op. Le héros, un super-lanceur de grappins, doit parcourir six niveaux aux décors variés.

Ce titre dans tous les sens et c'est prévu pour ST, Amstrad, C64, PC, Spectrum vers mai. **Trantor** est un jeu d'action où le héros n'a que quatre-vingt-dix secondes pour quitter une planète avant qu'elle n'explode (il est bien sûr possible de retarder l'explosion). En outre, il doit trouver huit mots de passe pour quitter la planète. A vos chronos! Prévu pour Amiga, ST, Spectrum, Amstrad, C64 et PC. **Gauntlet II**, sur ST présente de nettes améliorations par rapport au I. L'objectif est identique à ce dernier mais scrolling et animation sont en nette progression. Une voix digitalisée agrémente le jeu et les graphismes sont très réussis. En outre, le jeu est un peu plus fidèle à la version arcade : le programme accepte jusqu'à quatre joueurs! Un grand bravo à Kevin Bulmar, son programmeur. L'option à quatre joueurs nécessitera l'usage d'une interface à mettre dans la port imprimante. Vendue séparément, elle collera aux alentours de 60 F. Sortie vers fin avril.

**Rolling Thunder** est un jeu d'action. Vous incarnez un agent secret en mission et devez sauver une de vos collègues prisonnière d'une organisation secrète. Un jeu qui renferme les aspects classiques du jeu d'action. Prévu pour Amiga, ST, C64, Amstrad, Spectrum.

**Wizard Wars**, un jeu action/aventure où vous devez combattre quatre magies. Sortie en mars pour C64, Spectrum et avril pour ST et Amiga.

• **Green Graphics** n'est pas en reste, cette société produit **Gauntlet II** qui sortira sous le label U.S. Gold. Mais ce n'est pas tout. Mickey, la souris de Disney, sera le héros d'un jeu d'action aux graphismes et animation remarquables. Mickey devra vaincre quatre sorciers qui ont élu domicile dans le château de Fantasy Land.

Des fantômes et des Trolls sont les sbires de ces sorciers. Mickey devra désintégrer les fantômes et les Trolls à l'aide d'un marteau. Pour atteindre les sorciers, il devra investir quatre tours.

A chaque étape d'une tour un jeu d'arcade dans des échelles ou plates-formes vous attend. Affûtez vos joystick!

Sortie en avril/mai sur ST, Spectrum, Amiga, C64 et Amstrad.  
**Ramrod**, un autre bon jeu d'arcade aux graphismes superbes. Le décor du premier niveau ressemble beaucoup à ceux de *Marble Madness*. Le jeu est basé sur la recherche de pièces qui permettent au personnage d'écouter de la musique pour pas s'ennuyer. Il y a bien sûr des méchants. Sortie prévue pour septembre sur ST, C64, Spectrum et CPC.

**Pink Panther** viendra «squatter» vos petits écrans dans le rôle d'un majordome malhonnête qui tente de voler son patron.

Sortie en avril sur ST, Amiga, Spectrum +3, C64 et Amstrad.

• **Pagnosis**, fidèle à sa réputation, présente ses nouveautés telles que **ObliTerror** qui devrait déjà être en vente à l'heure où vous lisez ce numéro de *Tilt*. Le système de jeu est identique à *Barbarian*. L'action se déroule dans un vaisseau spatial et vous êtes le dernier des obliTerrorers. Rien à dire si ce n'est que le jeu est plus vaste que son prédécesseur et qu'il est superbe! Disponible sur ST et Amiga.

**Draco** est un jeu d'arcade classique avec scrolling horizontal. Votre vaisseau traverse six niveaux très variés avec possibilité d'amélioration de son armement. Un monstre gigantesque vous attend à la fin de chaque niveau. Les graphismes, l'animation et le bruitage sont exceptionnels. Amiga oblige!

Sortie en avril/mai.  
**Aquaventure** ou **Menace**, le titre n'est pas encore choisi. Il s'agit toujours d'un jeu d'action avec des graphismes et une animation de grande qualité. Sortie aux alentours de avril/mai sur Amiga et ST.

• **Microdeal** propose des titres très attendus. Commençons par **Goldrunner II** qui en finitrona plus d'un par la vitesse de son scrolling vertical. **Leatherneck** est un jeu d'action dans le style *Commando*. L'option quatre joueurs sera disponible, ce qui nécessitera l'utilisation de l'interface citée plus haut. Un jeu très prenant à deux, trois ou quatre joueurs.

**International Soccer**, une simulation de football, sera comme les autres titres, disponible fin avril.

• **Palace Software** va encore faire parler d'elle pour **Barbarian II**. Il se rapproche plus de l'aventure/action que son prédécesseur. Les mouvements de combats du personnage sont identiques à *Barbarian I* mais il pourra égarer sa santé en longueur, courir, entrer ou sortir d'une porte. L'objectif est de sauver le donjon et y faire une beauté explosive. Le jeu d'action est un donjon et les adversaires sont d'affreux monstres.

Graphismes, animation et bruitages sont identiques au premier épisode. Sortie prévue pour septembre sur ST, Spectrum et Amiga.

**Barbarian I** sort sur Amiga, décors et visuels digitalisés le distinguent des autres versions.

**Rimmerun**, un jeu d'arcade pur. Un extraterrestre dont la monture est un cousin du Tyrannosaure doit protéger les éléments électroniques qui protègent sa ville des envahisseurs.

Prévu pour C64, ST, Amstrad et Spectrum. **Superninja** est un jeu d'arcade où vous devez voler des objets de grande valeur dans un musée. Sortie en septembre pour ST, C64, Amstrad, Spectrum.

• **Grand Slam** connue pour *The Hunt of the Red October*, signe un jeu d'action où les Pierrelou sont les vedettes.

• **Elite** sort *Beyond the Ice Palace* : un superbe jeu d'arcade véritablement digne du ST. **Buggy Boy** dont l'adaptation sur ST est prévue.

• **Chât U.S.A.**, **Siera** on lance annonce

# Passions dangereuses!



de 145 F\* à 195 F\*

**GAME OVER :** Au fond de la galaxie Grémia règne la cruauté Grémia souveraine fyanique et incontestée. Serez-vous assez téméraire pour l'affronter? Attention Grémia est très habile et ses stratégies sont mortelles.

**SLAP FIGHT :** Vous êtes pilote d'un super avion le Slapfighter! Des monstres très habiles vous guettent sur la planète Orca. Détruisez-les!

**ENDURO RACER :** Couché sur le guidon, debout sur

la roue arrière vous trouvez le désert. La piste s'ouvre devant vous, l'aventure commence.

**TOP GUN :** C'est un film, c'est aussi un jeu où vous êtes le plus casse-cou des pilotes de la Navy américaine. Abaissez et descendez vos ennemis.

**RENEGADE :** New York! Du métro au ghetto la violence est partout! Défétez les méchants et savez le renégade cruel et impitoyable. Chaque seconde de survie est une victoire!

**WIZBALL :** Un monde noir et triste, c'est la planète de l'abominable Zark. Passez à la conquête de la couleur et peignez la planète aux couleurs de la vie, avec la balle magique.

**FLASH GUN :** La troisième guerre mondiale est déclarée. L'Ouest et l'Est s'affrontent dans un conflit super-mortal. Canons, lasers, stratégie. C'est la guerre, gagnez-la!



La passion des défis







# COUP D'ŒIL



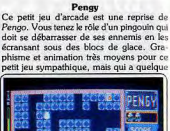
**Basket Master**  
Basket Master est un bon programme de basket qui oppose deux joueurs. A part le jeu d'équipe, cette simulation sportive est assez complète et réaliste. Le graphisme et les animations sont de qualité. Le plus la fonction « replay » donne la possibilité de revoir les meilleures actions, vous permettant ainsi d'embobiner votre jeu. (97 Imagaparc pour Amstrad ) A.H.-L.  
Type sport  
Indéré 13  
Graphisme \*\*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*\*  
Prix \*\*\*\*\* B



**Side Arms**  
Tenez sur tout ce qui bouge ! Pas la moindre idée originale, des graphismes soûlés et confus. Les bruitages et l'animation n'appellent qu'à la critique et à l'admiration. Des manœuvres héroïques tirent dans toutes les directions. Side Arms est un logiciel qui donne une impression de déjà vu. (87 Capcon/Go! pour Amstrad CPC) D.S.  
Type action  
Indéré 7  
Graphisme \*\*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*\*  
Prix \*\*\*\*\* B



**Base's Tale sur PC**  
Le célébrissime jeu de rôle (voir Ludic en page 101), bénéficie d'une adaptation de grande qualité sur compatibles IBM. La carte graphique EGA donne la mesure de ses possibilités. Votre équipe d'aventuriers chasse le sorcier Mangar dans un superbe univers. Attention à ne jamais jouer avec des disquettes originales ! (Disquettes Electronix Arts pour PC) D.S.  
Type jeu de rôle  
Indéré 16  
Graphisme \*\*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*\*  
Prix \*\*\*\*\* B



**Pengy**  
Ce petit jeu d'arcade est une reprise de Pengo. Vous tenez le rôle d'un protagoniste qui doit se débarrasser de ses ennemis en les écrasant sous des blocs de glace. Graphisme et animation très moyens pour ce petit jeu sympathique, mais qui a quelque peu vieilli. Son principal attrait repose dans son prix de vente peu élevé. (Disquette Rat pour Atari ST) A.H.-L.  
Type arcade  
Indéré 2  
Graphisme \*\*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*\*  
Prix \*\*\*\*\* B



**Winter Olympiad 88**  
Un programme multi-épreuves qui vous propose cinq disciplines différentes. Il n'est pas nécessairement très réaliste, mais les similitudes avec le Winter Games d'Exyk. Les graphismes et l'animation sont réussis, mais supportent mal la comparaison avec son illustre prédécesseur. Une bonne simulation, mais du déjà vu. (Disquettes Tynasoft pour Amiga) A.H.-L.  
Type multi-épreuves  
Indéré 12  
Graphisme \*\*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*\*  
Prix \*\*\*\*\* C



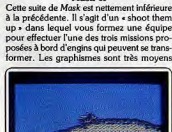
**Sunburst**  
Aux commandes de votre vaisseau vous traversez différents systèmes solaires en affrontant des aliens agressifs. Vous devez naviguer au passage des continents d'orientation qui vous permettent de passer au niveau suivant. Cet honnête shoot them up bénéficie d'un excellent scrolling multi-directionnel. (R7 Racikit pour Commodore 64) A.H.-L.  
Type shoot them up  
Indéré 11  
Graphisme \*\*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*\*  
Prix \*\*\*\*\* A



**Battle Ships**  
Tous les cancrès se rassemblent du jeu qui leur a valu de nombreuses heures de plaisir. Le jeu de bataille navale est donc très adapté sur micro. Audiovisuellement parfait, il manque totalement d'originalité (en termes de combinaisons possibles). Il n'utilise pas le potentiel de la machine. Malgré tout, il est très amusant à plusieurs. (Disquette Elite pour ST) D.C.  
Type stratégie  
Indéré 11  
Graphisme \*\*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*\*  
Prix \*\*\*\*\* B



**Mask II**  
Cette suite de Mask est nettement inférieure à la précédente. Il s'agit d'un « shoot them up » dans lequel vous formez une équipe pour effectuer l'une des trois missions proposées à bord d'engins qui peuvent se transformer. Les graphismes sont très moyens et l'action guère exaltante. Un jeu moyen. (Disquettes Gremil Graphics pour Commodore 64) A.H.-L.  
Type shoot them up  
Indéré 12  
Graphisme \*\*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*\*  
Prix \*\*\*\*\* B



**Tout schuss**  
Ce programme fait diverger penser à Winter Games d'Exyk par sa présentation et le type d'épreuves proposées : biathlon, saut à ski, skalon. La qualité des graphismes et des animations varient selon la discipline. Il faut constater cependant que le logiciel est en fait globalement d'une qualité médiocre. (Disquette Fil pour TOS, TOS 129+) E.C.  
Type action sportive  
Indéré 12  
Graphisme \*\*\*\*\*  
Animation \*\*\*\*\*  
Bruitage \*\*\*\*\*  
Prix \*\*\*\*\* B

PARIS OUEST
PARIS EST

# ELECTRON MICRO VIDEO

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

8 Rue de Valenciennes  
75010 Paris M° Gare du Nord

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

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

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

## ATARI 520STF

2990 Frs

Payez en 4 fois: 747,50 F

## AMIGA 500

4700 FRs

Payez en 4 fois: 1175 Frs

JEU! JEU! JEU! JEU!  
Plus de 300 Titres en Stock  
Nombreux nouveautés import USA et UK

## ATARI PC

Variation Dble Lecteur  
512 K Ram + Carte EGA  
Souris, Monit. Mono HR  
Logiciels GEM + MS DOS + 2 Jeux  
5490 F HT  
Idem avec 1 lecteur +  
Disque dur 30 Méga

8490 F HT

## TRACK BALL ST

290 Frs

## CADEAU !

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

\*Pour tout achat d'un ST+Monit.  
3 Jeux  
10 Disquettes 3 1/2  
1 Disquette 20 Logiciels  
Valeur Cadeau: 810 Frs  
\* Dans la limite des stocks disponibles

PROMO DISQUETTES  
Simple Face Double Densité

# 9 Frs\*

\* Prix unitaire par 100  
99 Frs les 10

## ATARI 520STF

Monit Coul

640 \* 200

4990 Frs

Payez en 4 fois: 1247,50F

## ATARI 1040STF

Monit Coul

LE REDACTEUR

6990 Frs

Payez en 12 mois: 650,18F

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

\* Prix unitaire par 100

Carte Aurore/Carte Blue  
Pour tout paiement par mensualités  
accord immédiat après acceptation  
du dossier par CREG/CELEM



# COUP D'OEIL



### Nitroglycérine

... où la mort du héros! Bien décevante, cette aventure... Cinq épisodes assez disparates de très simples épreuves de (rien à voir, dans le même genre, avec Blueberry...), des phases d'aventure/amitié que l'on révoit en deux ou trois minutes. Il ne reste que la renommée du personnage pour passionner les plus jeunes! (Disquette Cokiel Vision pour PC.)

O.H. Type : *aventure et action*  
Intéret : 9  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : B



### Zombi

Morts vivants contre PC? Sélectionnés à la manette, vingt héros lancent quatre personnages dans les salles d'un supermarché. Très beaux graphismes 3D, stratégie individuelle pour chaque combattant, un soft « ambiance » dont le seul défaut réside

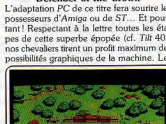


dans la platitude des apparitions et attaques des zombies manqués de PC. (Disquette Ubi Soft pour PC.) O.H. Type : *aventure graphique*  
Intéret : 14  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : C



### Rings of Zilfin

Un jeu de rôle/action très accessible (cf. Tit 34). L'aventure couvre trois tableaux de jeu : la carte, la route et le village. Le chevalier doit tirer sur l'ennemi, dialoguer ou collecter des indices, soit encore visiter les missions d'un dieu armé. Une forêt est aussi simple que logique. (Disquette SSI pour PC et compatibles.) O.H. Type : *rôle et action*  
Intéret : 12  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : C



### Defender of the Crown

L'adaptation PC de ce titre fera sourire les possesseurs d'Amiga ou de ST... Et pourtant! Respectant à la lettre toutes les étapes de cette superbe époque (cf. Tit 40), nos chevaliers tiennent un profit maximum des possibilités graphiques de la machine. Les



bournois sont superbes, les combats à l'épée difficiles à soulever. A voir! (Disquette Mandrake pour PC.) O.H. Type : *aventure et action*  
Intéret : 16  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : C



### Tour de force

Voire but est de gagner chaque étape d'un grand prix de cyclisme international. Chaque épreuve prend place dans un pays différent. Vos adversaires s'emploient pas que des méthodes orthodoxes puisque l'a n'hésite pas à user de moyens déloyaux. Gra-

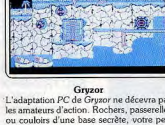
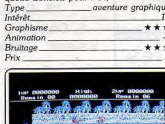


phismes horriblement confus, animations et bruitages médiocres. (K7 Grenlin pour Amstrad CPC.) E.C. Type : *action*  
Intéret : 8  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : A

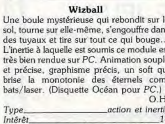


### Forteresse

Les atouts de Forteresse : graphisme digitalisé et maintenance d'écrans. Qui restera de tout cela sur PC? Rien à faire côté décor, les pages-écran sont trop précieuses et difficiles à consulter. Quant à l'aventure, elle passe par une progression « clef/porte » marquée mais très technique qui ne séduira certainement que les plus jeunes aventuriers. (Disquette Loriciels pour PC.) O.H. Type : *aventure graphique*  
Intéret : 11  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : D

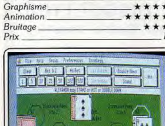


l'adaptation PC de Greyon ne décevra pas les amateurs d'action. Rochers, passerelles ou coulures d'une base secrète, votre personnage assiste en tout sens, mètre à l'ennemi et alarme entre les obstacles. Le graphisme est varié, l'animation très vive et le joystick indispensable! Le mode deux joueurs développe enfin la stratégie de la carte. (Disquette Ocean pour PC.) O.H. Type : *action/échelle*  
Intéret : 12  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : B



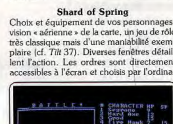
### Wisbeal

Une boucle mystérieuse qui rebondit sur les tours au fil même d'un engorgement de données et tire sur tout ce qui bouge... L'énigme à laquelle est soumis ce module est très bien rendue sur PC. Animation souple et précise, graphisme précis, un soft qui laisse la manœuvre des détails (combats/laser). (Disquette Ocean pour PC.) O.H. Type : *action et énigme*  
Intéret : 14  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : B



### Black Jack Academy

L'énigme de cette simulation de black jack vient de la qualité de sa réalisation (graphismes colorés, choix de la vitesse d'exécution, thèmes variés suivant le casino choisi de plus ou moins détaillé...). Ce logiciel performant est à conseiller aux passionnés de ce jeu. Les autres micro d'ère lissée répondent... (Disquette Micro-Ilusions pour Apple II/CS.) E.H. Type : *réflexion/stratégie*  
Intéret : 13  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : C



### Shard of Spring

Choix et équipement de vos personnages, vision « aérienne » de la carte, un jeu de rôle très classique mais d'une maniabilité exemplaire (cf. Tit 37). Diverses fenêtres détaillent l'action. Les ordres sont directement accessibles à l'écran et choisis par l'ordina-



teur en fonction de votre position. Convaincant et accessible à tous. (Disquette SSI pour PC.) O.H. Type : *jeu de rôle*  
Intéret : 12  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : C



### Knight Orc

Trois aventures distinctes (cf. Tit 49) qui mêlent toutes sur de complexes descriptions textuelles rédigées en anglais... Le graphisme des scènes est fouillé mais du même coup peu précis sur PC. L'analyseur syn-

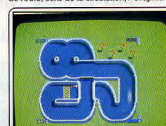


taxique est puissant; le scénario complexe. O.H. Type : *aventure graphique*  
Intéret : 14  
Graphisme : ★★  
Animation : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : D



### Champion Ship Sprint

Ce logiciel propose deux programmes : l'un est la copie conforme de Super Sprint, plus jeu d'action que simulateur de pilotage auto; l'autre permet de définir ses propres caractéristiques de jeu (choix des incidents, porteurs de route, sens de la circulation). Graphisme



précis, animation souple mais stratégie éminemment restreinte. (Disquette Eblu-Dream pour Amstrad CPC.) O.H. Type : *course de voiture/action*  
Intéret : 13  
Graphisme : ★★★★★  
Animation : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : C

# C'est mieux d'avoir tout de suite ce qui est bien, et ce qu'il y a de bien c'est que pour la suite c'est mieux.



## 100% compatible, rapide, puissant, pour 3371F (hors taxe)\*

C'est tout de suite bien! Mais le mieux, c'est qu'il est aussi: compact, silencieux, livré avec un câble péritel pour connexion TV, facilement transportable et très agréable d'emploi! Et ce qu'il y a de bien, ce sont ses possibilités d'extension: deuxième station de disque 3 1/2 intégrée au clavier, station de disque 5 1/4, écran couleur, souris, joystick, mémoire RAM de 512 Kb extensible à 640 Kb. Avec sa vitesse d'horloge de 4,5 à 8 MHz et l'immense bibliothèque des logiciels MS-DOS, le Nouvel Olivetti PC 1 a en plus la dimension d'un professionnel: pour la suite, c'est mieux! Pour toute information complémentaire tapez 3615 code OLIVETTI.



**olivetti-logabax NOUVEL OLIVETTI PC1**

Tout de suite mieux et bien mieux pour la suite



# COUP D'OEIL



**Slagon**  
Aucune différence notable entre la version Amiga et celle du ST. Un jeu d'aventure graphique qui ne suscite pas un intérêt enthousiaste. Le scénario est trop léger pour ce type de jeu déjà peu intéressant. Des graphismes moyens, une animation et bruitage médiocres. Bref, un jeu qui n'écouche vraiment pas. (Disquette Microdeal pour Amiga).  
Type : aventure graphique  
Graphisme : \*\*\*  
Animation : \*\*\*  
Bruitage : \*\*  
Prix : C



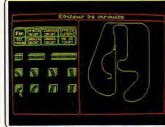
**Black Jack Academy**  
Voici un logiciel moyen de gamme, de bonne qualité, conçu pour les passionnés du fameux Black Jack. Toutes les variantes de jeu sont disponibles et cinq joueurs peuvent tenter de battre le dealer. Les graphismes et bruitage sont corrects. De plus,  
ble (joystick, souris, ...). A noter enfin la traduction française de la notice. (Disquette Rambled pour PC).  
Type : stratégie et action  
Intéret : 16  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Animation : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*\*\*\*\*  
Prix : D



**Scramble Formation**  
Un scénario banal pour un shoot'em up classique. La réalisation est, dans son ensemble, d'assez bonne qualité : découpage aux graphismes fins et agréables, scrolling fluide. On pilote un vaisseau en tâchant de détruire un certain nombre d'attaquants. Malheureusement, ceux-ci sont très simplifiés et ont tendance à cliquer sur l'écran. (Cartouche Tabo pour MSX 2).  
Type : action  
Intéret : 9  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Animation : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*\*\*\*\*  
Prix : C



**Roadwar Europa**  
Suite de Roadwar 2000 (cf. 7/82-88), ce wargame propose une carte écran détaillée et de très nombreuses fenêtres de textes, décryptés de combats ou de la situation de votre gang. Le graphisme mis en place sur PC est convaincant. La stratégie du jeu est,apprentissage d'un avion complexe. Le logiciel est agréable à pratiquer. (Disquette Fi pour PC).  
Type : simulateur de vol  
Intéret : 12  
Graphisme : \*\*\*  
Animation : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*\*\*\*\*  
Prix : C



**Turbo Driver**  
Simulation auto et moto sur PC, sortie après Crazy Cars et Test Drive et qui n'a pas été renouvelée pour passer correctement sur PC. Un éditeur de circuits, deux fenêtres simultanées, le choix des concurrents, c'est excellent. Ce programme aurait été dans la coupe s'il y a eu un Graphisme CGA déconseillant même sur une carte EGA (Disquette FI pour PC).  
Type : course auto/moto  
Intéret : 8  
Graphisme : \*\*\*  
Animation : \*\*\*  
Bruitage : \*\*\*  
Prix : C



**Rolling Thunder**  
Vous êtes un agent secret chargé de pénétrer le repaire d'un groupe de conspirateurs, afin de libérer les otages qui s'y trouvent. Ce logiciel peut être considéré comme une des formes les plus achevées des jeux de plates-formes. Il souffre cependant d'une  
le système de jeu est d'une grande simplicité. (Disquette Micro-Illusions pour Amiga).  
Type : réflexion  
Intéret : 14  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Animation : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*\*\*\*\*  
Prix : C



**Frank**  
Vous êtes un savant ou plutôt un « cybernétique » qui s'est mis en tête de poursuivre l'œuvre de son aïeul : recréer un être humain. Pour cela il lui faut trouver tous les constituants et ingrédients nécessaires. Le logiciel est graphiquement moyen, les animateurs sont corrects, mais trop peu  
Révélé par la censure de votre souveraine, vous décidez de la mettre en « retraite anticipée ». Vous affrontez ses sbires. L'adaptation sur Thomson respecte la trame des précédentes versions, cependant les graphismes monochromes (noir et bleu) nuisent beaucoup à l'ensemble, malgré une bonne animation. (Disquette FI pour PC, TO 9, TO 9 +).  
Type : action  
Intéret : 11  
Graphisme : \*\*\*  
Animation : \*\*\*  
Bruitage : \*\*\*  
Prix : D



**Roadwar Europa**  
Suite de Roadwar 2000 (cf. 7/82-88), ce wargame propose une carte écran détaillée et de très nombreuses fenêtres de textes, décryptés de combats ou de la situation de votre gang. Le graphisme mis en place sur PC est convaincant. La stratégie du jeu est,quant à elle, aussi complexe qu'accessible. Un seul défaut : le jeu est en anglais. O.H. Type : wargame  
Intéret : 14  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Animation : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*\*\*\*\*  
Prix : D



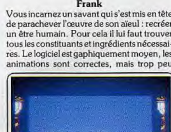
**Silent Service**  
Après de nombreuses adaptations sur les différents machines, voici la version Thomson. Le résultat n'est pas très convaincant. Malgré une trame toujours pleine de suspense (simulation de guerre sous-marine), le logiciel est graphiquement peu réussi (les caractéristiques graphiques de la machine ne peuvent tout expliquer). (Disquette FI pour TO 8, TO 9, TO 9 +).  
Type : action  
Intéret : 11  
Graphisme : \*\*\*  
Animation : \*\*  
Bruitage : \*\*  
Prix : B



**Rolling Thunder**  
Vous êtes un agent secret chargé de pénétrer le repaire d'un groupe de conspirateurs, afin de libérer les otages qui s'y trouvent. Ce logiciel peut être considéré comme une des formes les plus achevées des jeux de plates-formes. Il souffre cependant d'une  
relative médiocrité graphique, par rapport à la version des cafés. (Disquette Namco pour TO 8, TO 9, TO 9 +).  
Type : action  
Intéret : 11  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Animation : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*\*\*\*\*  
Prix : B



**Frank**  
Vous êtes un savant ou plutôt un « cybernétique » qui s'est mis en tête de poursuivre l'œuvre de son aïeul : recréer un être humain. Pour cela il lui faut trouver tous les constituants et ingrédients nécessaires. Le logiciel est graphiquement moyen, les animateurs sont corrects, mais trop peu  
nombreuses (relative absence de créature animée). Ce qui rend le logiciel monotone. (Disquette Invent pour PC).  
Type : aventure/action  
Intéret : 10  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Animation : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*\*\*\*\*  
Prix : B



**Roadwar Europa**  
Suite de Roadwar 2000 (cf. 7/82-88), ce wargame propose une carte écran détaillée et de très nombreuses fenêtres de textes, décryptés de combats ou de la situation de votre gang. Le graphisme mis en place sur PC est convaincant. La stratégie du jeu est,nombreuses (relative absence de créature animée). Ce qui rend le logiciel monotone. (Disquette Invent pour PC).  
Type : aventure/action  
Intéret : 10  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Animation : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*\*\*\*\*  
Prix : B

# Fire & Forget



Le futur est entre vos mains, tirez votre bouclier, ne regardez jamais derrière vous n'en auriez pas le temps. Vous êtes notre dernière chance...

version Atari ST  
version FS, PC, XT, AT  
version Amiga

TOP SECRET  
Bientôt pour Amstrad CPC K7 et disquette



**TITUS**  
28 ter, Avenue de Versailles  
93220 GAGNY  
☎ (1) 43.32.10.92



# COUP D'ŒIL



**Eyeshah**  
Le docteur Eyeshah a disparu. Lui seul dispose du moyen d'éviter que la terre n'éme un collision avec un astéroïde baladeur. Vous disposez d'un choix de plusieurs personnages pour le retrouver. Ce logiciel reprend l'allure générale d'un jeu de plateau, avec des graphismes fins et colorés, mais ne parvient pas à susciter l'enthousiasme. (Disquette GSE pour ST.) E.C. Type: action / aventure  
Indétri: 11  
Graphisme: ★★★★★  
Animation: ★★★★★  
Bruitage: ★★★★★  
Prix: ★★★★★ C

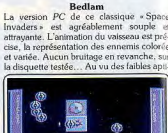
**Bedlam**  
Vous êtes cadet dans l'armée impériale, ayant passé avec succès tous vos examens, il ne vous reste que l'ultime épreuve avant que de devenir un pilote confirmé: le simulateur de combat X12, plus connu sous le nom de Bedlam. Un jeu d'arcade spatiale



classique, haut en couleurs, avec des animations rapides. Pas original mais efficace. (Disquette GO pour CPC.) E.C. Type: action Indétri: 10  
Graphisme: ★★★★★  
Animation: ★★★★★  
Bruitage: ★★★★★  
Prix: ★★★★★ B



**Crash Garret**  
Une sorte de bande dessinée animée et interactive fort bien réalisée. La version PC séduisit par la coloration sobre de ses dessins, évitant les premières BD. Ici, les images, un peu plus baroques, colorent moins à l'endroit « années trente » du scénario mais restent de bonne qualité. (Disquette Eve Informatique pour Amstrad CPC 464/-664/6128.) J.P. D. Type: aventure Indétri: 15  
Graphisme: ★★★★★  
Animation: ★★★★★  
Bruitage: ★★★★★  
Prix: ★★★★★ C



**Bedlam**  
La version PC de ce simulateur « Space Invaders » est également soignée et attrayante. L'animation du vaisseau est précise, la représentation des ennemis colorée et variée. Aucun bruitage en revanche, sur le disque testé... Au vu des faibles prix



des logiciels du PC, un programme qui comblera les amateurs de tir à pouce! (Disquette GO pour PC.) O.H. Type: action Indétri: 15  
Graphisme: ★★★★★  
Animation: ★★★★★  
Bruitage: ★★★★★  
Prix: ★★★★★ C



**California Games**  
Six épreuves originales vous sont proposées pour cette nouvelle compilation de sports: skateboard, rattrapage sac, surf, patin à roulettes, vélo-cros et frisque. Le graphisme en double haute résolution (Apple IIc ou IIfx avec carte couleur diemille obligatoire) est superbe et l'animation excellente. Les bruitages sont moyens. (Disquette Epix pour Apple II.) J.H. Type: sport Indétri: 15  
Graphisme: ★★★★★  
Animation: ★★★★★  
Bruitage: ★★★★★  
Prix: ★★★★★ D

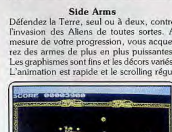


**Bedlam**  
Pilotez votre vaisseau spatial, vous entrez dans un monde. Les dangers sont multiples mais vous pourrez accéder via des possibilités en récupérant certains objets. Après chaque tableau, l'écran laisse la place à un flipper pour les bonus. Les graphismes sont fins et précis, l'animation rapide et fluide et les bruitages excellents. (Cassette Go pour Spectrum.) J.H. Type: action / stratégie Indétri: 15  
Graphisme: ★★★★★  
Animation: ★★★★★  
Bruitage: ★★★★★  
Prix: ★★★★★ C



**Tau Ceti**  
Un excellent jeu de stratégie/action (cf. T8 31) qui mêle de superbes phases de combat 3D et de complexes recherches à l'intérieur des bases. Le cockpit de l'appareil est très bien rendu. L'animation des phases « action » profite d'une soignée étrangeté

**Terramex**  
Pour sauver la Terre de la destruction totale, vous devez impérativement retrouver un curieux personnage qui se cache dans une région pleine de dangers. Les décors sont vus à la graphisme assez fin et l'animation correcte. Une musique sur plusieurs voix, mais toujours joye, accompagne l'action. Un classique aventure action, (Cassette Grand Slam pour Spectrum.) J.H. Type: aventure Indétri: 12  
Graphisme: ★★★★★  
Animation: ★★★★★  
Bruitage: ★★★★★  
Prix: ★★★★★ D



**Side Arms**  
Défendez la Terre, seul ou à deux, contre l'invasion des Aliens de toutes sortes. A mesure de votre progression, vous acquies des armes de plus en plus puissantes. Les graphismes sont fins et les décors soignés. L'animation est rapide et le scrolling régulier. Les bruitages, en revanche, ne sont que moyens. (Cassette Shoot them up pour Amstrad CPC pour Spectrum.) J.H. Type: shoot them up Indétri: 13  
Graphisme: ★★★★★  
Animation: ★★★★★  
Bruitage: ★★★★★  
Prix: ★★★★★ B



**Deathstrike**  
Vous guidez votre vaisseau et détréciez sur votre passage les différents obstacles. Cette version de Penetration n'est guère attrayante et l'on se croit revenu cinq ans en arrière. Les décors sont d'une lamentable platitude, l'animation est correcte sans plus et les bruitages s'avèrent moyens, accompagnés d'un leitmotiv fatigant. (Disquette Talent pour ST.) J.H. Type: action Indétri: 11  
Graphisme: ★★★★★  
Animation: ★★★★★  
Bruitage: ★★★★★  
Prix: ★★★★★ B



**Galactic Games**  
Ce logiciel vous propose cinq épreuves sportives différentes: vous courrez le 100 mètres, hockey spatial, judo-psychique, jet de feu et marathon métronomique. L'indétri est très indigle. Le hockey spatial jouit d'une bonne animation et le marathon est assez amusant. D'autres épreuves sont inédites. Un logiciel moyen. (Cassette Talent pour Spectrum.) J.H. Type: sport Indétri: 5  
Graphisme: ★★★★★  
Animation: ★★★★★  
Bruitage: ★★★★★  
Prix: ★★★★★ B



## LE CLUB TILT vous propose toute l'année des réductions sur toute la micro-informatique.

Dans toutes les boutiques partenaires du CLUB TILT vous obtiendrez sur présentation de votre carte de membre des réductions sur vos achats en micro-informatique:

- 5% de réduction sur le matériel,
- unités centrales, moniteurs, drives, claviers, imprimantes, consoles, cartes, modules et souris.
- 10% de réduction sur tous les logiciels.
- 10% de réduction sur les accessoires, joysticks, disquettes vierges, câbles, boîtes de rangement etc.

Le CLUB TILT vous propose également des réductions sur les places de cinéma dans toutes les salles UGC et pour de nombreux autres spectacles.

### LES PARTENAIRES DU CLUB TILT :

#### PARIS ET REGION PARISIENNE

AMIE : 11 bd Voltaire 75011 Paris  
ELECTRON : 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris  
ESPACE MICRO : 32 rue de Maubeuge 75009 Paris et 234 bd Voltaire 75011 Paris  
JBG ELECTRONICS : 163 av. du Maine 75014 Paris  
MASTER VIDEO 7 : Centre Commercial Rosny 2, face à la Fontaine 93110 Rosny-Sous-Bois  
MICRO FOLIES : 4 rue André Chénier 78000 Versailles et 13 rue des Louviers 78100 St Germain-en-Laye.

#### EN PROVINCE

CONSEIL COMPUTER 20/21 quai Cavalier de la Salle 76100 Rouen  
LOISIR INFORMATIQUE : 39 rue de l'Oratoire 14000 Caen

PALAIS : Centre Commercial, Place des Halles 67000 Strasbourg.

#### UN NOUVEAU PARTENAIRE DU CLUB TILT :

SOFIMAGE : 46 rue Diderot 62100 Calais qui vous consentira les réductions citées plus haut, soit sur présentation de votre carte de membre à la caisse, soit par correspondance en inscrivant votre numéro de carte sur le bon de commande.

**UN AN DE PRIVILEGES POUR 135 F**

Regardez bien cette carte: c'est elle qui vous permettra de profiter de tous les avantages et de toutes les réductions du Club. Dès votre adhésion vous la recevrez avec votre dossier. Gardez-la toujours sur vous, ne la réglez pas et n'oubliez pas qu'elle est strictement personnelle: vous seul avez le privilège de l'utiliser.

### BON A DECOUPER

Pour devenir membre du CLUB TILT il vous suffit d'envoyer le bulletin d'adhésion ci-contre dûment rempli et accompagné d'un chèque de 135 francs à l'ordre du CLUB TILT à: CENTRE DE GESTION CLUB TILT 9 rue de la Gare 92137 Issy-les-Moulineaux Cedex.

OUI, je désire adhérer au CLUB TILT pour un an et bénéficier de tous les avantages que m'offre le Club.

Je joins mon règlement de 135 francs à l'ordre du CLUB TILT par  chèque  C.C.P.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Date de naissance : / / 19\_\_



# 3615 CODE TILT

NOUVEAU

## COUP DE CŒUR, COUP DE GUEULE

Une première appréciation par la rédaction des nouveaux logiciels avant la parution du test complet dans le prochain numéro de TILT.  
Une longueur d'avance pour tout savoir sur les nouveautés.

### TOUJOURS PLUS

Les Bidouilles.

Nos spécialistes sont là pour répondre à toutes les questions que vous posez sur votre matériel. Amstrad, Atari, Apple, Commodore et Amiga n'ont aucun secret pour nos bidouilleurs.

### DEBAT

Virus informatiques.

Donnez votre avis, répondez aux commentaires des autres minitélites et donnez vos tuyaux pour les éviter.

### INFOS

Les news de la micro-informatique par un certain \*BRISTOO de la rédaction.

### JEUX

Le jackpot TILT continue à faire rage. Chaque semaine une console SEGA et chaque jour une mini radio FM à gagner.

**7 jours sur 7, 24 h sur 24 h  
3615 CODE TILT.**

## Tilt en question

Lecteurs de Tilt qui êtes-vous? Comment avez-vous évolué depuis deux ans?  
Autant de questions auxquelles vous pouvez nous aider à répondre.

Comment réagissez-vous à l'arrivée de nouveaux titres?

Nous vous remercions de bien vouloir retourner ce questionnaire à Tilt Enquêteur lecteur 2, rue des Italiens 75009 Paris. Une magnifique montre Tilt sera gracieusement offerte aux cinquante premiers d'entre vous à nous retourner ce questionnaire.

### I. QUI ETES-VOUS?

- 1-Vous êtes de sexe: Masculin.....[ ] 1  
Féminin.....[ ] 2
- 2-Nom de la localité dans laquelle vous vivez: Département: .....
- 3-Vous habitez une ville: De moins de 20 000 habitants.....[ ] 1  
De 20 000 à 100 000 habitants.....[ ] 2  
De plus de 100 000 habitants.....[ ] 3  
Paris ou région parisienne.....[ ] 4
- 4-Vous avez: Moins de 8 ans.....[ ] 1 De 9 à 11 ans.....[ ] 2  
De 12 à 14 ans.....[ ] 3 De 15 à 17 ans.....[ ] 4  
De 18 à 20 ans.....[ ] 5 De 21 à 24 ans.....[ ] 6  
De 25 à 34 ans.....[ ] 7 De 35 à 49 ans.....[ ] 8  
De 50 à 64 ans.....[ ] 9 65 ans et plus.....[ ] 10

- 5-Etes-vous chef de famille? OUI.....[ ] 1 NON.....[ ] 2

Si oui, répondez à la question 6, puis passez à la question 8  
Si non, répondez dans l'ordre normal des questions

- 6-Profession du chef de famille: Agriculteur.....[ ] 1 Petit patron, commerçant.....[ ] 2  
Sans profession.....[ ] 3 Profession libérale.....[ ] 4  
Cadre moyen.....[ ] 5 Employé.....[ ] 6  
Fonctionnaire.....[ ] 7 Enseignant.....[ ] 8  
Contremaître.....[ ] 9 Ouvrier.....[ ] 10  
Cadre supérieur, industriel.....[ ] 11

- 7-Pour vous-même, précisez en toutes lettres votre profession, ou situation universitaire ou bien scolaire: .....

- 8-L'ordinateur que vous possédez est-il: Le premier.....[ ] 1  
Le second.....[ ] 2  
Le troisième.....[ ] 3  
Le quatrième.....[ ] 4  
Autre.....[ ] 5

### II VOUS ET TILT

- 9-Depuis quel numéro lisez-vous Tilt? .....

- 10-Lisez vous Tilt: Tous les mois.....[ ] 1  
De 6 à 10 fois par an.....[ ] 2  
De 3 à 4 fois par an.....[ ] 3  
De 1 à 2 fois par an.....[ ] 4

- 11-Vous arrive-t-il de relire d'anciens numéros de Tilt? Souvent.....[ ] 1  
Parfois.....[ ] 2  
Jamais.....[ ] 3

- 12-Parmi les 6 derniers numéros, lequel vous a le plus intéressé? .....

- 13-Comment vous procurez-vous le Tilt que vous lisez habituellement? Abonnement personnel.....[ ] 1  
Achat personnel.....[ ] 2  
Achat par autre personne.....[ ] 3  
Emprunt-Don.....[ ] 4  
Abonnement d'une autre personne.....[ ] 5

- 14-Eprouvez-vous parfois des difficultés à vous procurer Tilt? OUI.....[ ] 1 NON.....[ ] 2

- 15-A partir de quelle année avez-vous découvert Tilt? .....

- 16-Combien de personnes (vous mis à part) lisent également "votre" Tilt? .....

- 17-De qui s'agit-il? (plusieurs réponses possibles): Parents.....[ ] 1  
Autres adultes.....[ ] 2  
Enfants de la famille.....[ ] 3  
Autres jeunes.....[ ] 4

- 18-Les logiciels présentés dans les publicités de Tilt vous intéressent-ils: Beaucoup.....[ ] 1  
Moyennement.....[ ] 2  
Pas du tout.....[ ] 3



# Tilt en question

**19-Indiquez si les rubriques suivantes vous plaisent "beaucoup (1), assez (2), peu (3), pas du tout (4)".**

19.1 Tilt Journal	1	1	2	3	4
19.2 Coup d'oeil	1	1	2	3	4
19.3 Tilt parade	1	1	2	3	4
19.4 Tubes	1	1	2	3	4
19.5 Dossier	1	1	2	3	4
19.6 Kid's school	1	1	2	3	4
19.7 Challenge	1	1	2	3	4
19.8 Ludic	1	1	2	3	4
19.9 Banzai	1	1	2	3	4
19.10 SOS Aventure	1	1	2	3	4
19.11 Tam Tam Soft	1	1	2	3	4
19.12 Cher Tilt	1	1	2	3	4
19.13 Livres et micros	1	1	2	3	4
19.14 Petites annonces	1	1	2	3	4
19.15 Actuel	1	1	2	3	4
19.16 Banc d'essai	1	1	2	3	4
19.17 Télématil	1	1	2	3	4
19.18 La leçon de dessin	1	1	2	3	4
19.19 Sésame (listings)	1	1	2	3	4
19.20 Sésame (Abdul Alafrez)	1	1	2	3	4

**20-Existe-t-il des rubriques que vous ne lisiez pas?**

OUI	1	1	NON	1	2
Si oui, précisez lesquelles:					
Pourquoi?					

**21-Quelle est la rubrique que vous préférez?**

Pourquoi?

**22-Indiquez si les sujets suivants vous plaisent "beaucoup (1), assez (2), peu (3) ou pas du tout (4)".**

22.1 Le créateur du mois (TJ)	1	1	2	3	4
22.2 Le graphiste du mois (TJ)	1	1	2	3	4
22.3 Edgar Pixel (N° 51 p. 26)	1	1	2	3	4
22.4 Imagina (N°54 p. 12)	1	1	2	3	4
22.5 Enquête sur "Est (N° 46...)"	1	1	2	3	4
22.6 Enquête Japon (N° 53 p. 14)	1	1	2	3	4
22.7 Actuel - Cinéma et micro (N° 39 p.60)	1	1	2	3	4
22.8 Les mémoires optiques (N° 41 p.66)	1	1	2	3	4
22.9 Pleins feux sur la RFA (N° 42 p. 64)	1	1	2	3	4
22.10 L'invention de l'ordinateur (N° 45)	1	1	2	3	4
22.11 Cité des sciences (N° 47 p. 78)	1	1	2	3	4
22.12 L'histoire de Tilt (N° 50 p. 70)	1	1	2	3	4
22.13 "Simulateurs de soft" (N° 40 p. 102)	1	1	2	3	4
22.14 "Joysticks" (N° 41 p. 106)	1	1	2	3	4
22.15 "Séts de création musicale" (N° 43)	1	1	2	3	4
22.16 "PAO" (N° 45 p. 80)	1	1	2	3	4
22.17 "Création graphique" (N° 46 p. 82)	1	1	2	3	4
22.18 "Space Invaders" (N° 49 p. 82)	1	1	2	3	4
22.19 "Séts de combat" (N° 52 p. 76)	1	1	2	3	4
22.20 "Jeux de rôles" (N° 53 p. 78)	1	1	2	3	4
22.21 "Logiciels d'animation" (N° 54 p. 80)	1	1	2	3	4
22.22 "Le marché aux puces" (N° 44 p. 102)	1	1	2	3	4

**23-Appréciez-vous que Tilt continue à chroniquer les logiciels qui tournent sur toutes les machines ?**

OUI	1	1
NON	1	2

**24-Préférez-vous que nous traitions uniquement les sotts qui tournent sur:**

8 bits	1	1	16/32 bits	1	2
Archimedes	1	3			

**25-Préférez-vous les articles traitants uniquement:**

Du ST	1	1	De l'Amiga	1	2
Des deux machines	1	3			

**26-Ces aspects de Tilt vous semblent-ils "très (1), assez (2), peu (3) ou pas du tout agréables (4)" ?**

26.1 La présentation	1	1	2	3	4
26.2 Les illustrations	1	1	2	3	4
26.3 Le ton	1	1	2	3	4
26.4 Le rapport qualité/prix	1	1	2	3	4

**Commentaires:**

**27-Programmez-vous les listings proposés dans la rubrique "Sésame" ?**

OUI	1	1	NON	1	2
-----	---	---	-----	---	---

**28-Quels sont les autres magazines "micro" que vous lisez régulièrement (1) ou assez régulièrement (2)?**

28.1 L'ordinateur individuel	1	1	2
28.2 SVM	1	1	2
28.3 Soft et Micro	1	1	2
28.4 Micro-systèmes	1	1	2
28.5 Arcades	1	1	2
28.6 Game	1	1	2
28.7 ST Mag.	1	1	2
28.8 First	1	1	2
28.9 Atari Magazine	1	1	2
28.10 Am(disque)mag	1	1	2
28.11 Amstar	1	1	2
28.12 Amstrad 100 pour 100	1	1	2
28.13 CPC	1	1	2
28.14 Ampro	1	1	2
28.15 Génération 4	1	1	2
28.16 Amstar PC	1	1	2
28.17 P Compatible Magazine	1	1	2
28.18 Compatible PC mag.	1	1	2
28.19 Commodore Revue	1	1	2

**29-Lisiez-vous Hebdoquiel ?**

Régulièrement	1	1
De temps en temps	1	2
Hebdoquiel?	1	3

**30-Regrettez-vous sa disparition ?**

OUI	1	1
NON	1	2

**31-Trouvez-vous que Tilt soit, à l'égard des logiciels:**

Trop critique	1	1
Pas assez critique	1	2
Suffisamment critique	1	3

**32-Appréciez-vous la formule actuelle du guide de fin d'année**

(le numéro de l'année dernière était le 48 S)?

J'apprécie beaucoup	1	1	J'apprécie moyennement	1	2
J'apprécie peu	1	3	Je n'apprécie pas du tout	1	4

**33-Lisez-vous les Hors-séries de Tilt?**

Régulièrement	1	1	De temps en temps	1	2
Jamais	1	3			

**34-Achetez-vous nos numéros spéciaux consacrés aux listings (MICRO-JEUX)?**

Régulièrement	1	1	De temps en temps	1	2
Jamais	1	3			

**35-Jouez-vous aux jeux des salles d'arcades:**

Plusieurs fois par semaine	1	1	Plusieurs fois par mois	1	2
Une fois tous les trois mois	1	3	Jamais	1	4

**36-Dans un concours, préférez-vous gagner(1 le plus, 5 le moins):**

36.1 Un voyage	1	1	2	3	4	5
36.2 Un ordinateur	1	1	2	3	4	5
36.3 Des périphériques	1	1	2	3	4	5
36.4 Des logiciels	1	1	2	3	4	5
36.5 Des bons d'achat	1	1	2	3	4	5

## III. VOUS ET LA MICRO-INFORMATIQUE

**37-Possédez-vous une console?**

OUI	1	1	NON	1	2
-----	---	---	-----	---	---

Si oui, laquelle?

Sega	1	3	Nintendo	1	4
Autre	1	5			
Si NON, avez-vous l'intention d'en acheter une? OUI	1	6	NON	1	7
Oui, laquelle?					
Sega	1	8	Nintendo	1	9
Autre	1	10			

**38-Possédez-vous un micro?**

OUI	1	1	NON	1	2
-----	---	---	-----	---	---

Si oui, lequel?

Amstrad 464	1	3	Amstrad 664 ou 6128	1	4
Commodore 64 ou 128	1	5	Atari 400, 800, 130 XE	1	6
Apple IIe ou IIc	1	7	Apple II GS	1	8
Atari 520 ST	1	9	Atari 1040 ST	1	10
Atari II méga	1	11	Amiga 500	1	12
Amiga 1000	1	13	Amiga 2000	1	14
Compatible PC	1	15	Macintosh	1	16
Spectrum	1	17	Amstrad PCW	1	18
Thomson (tous)	1	19	MSX 1 ou 2	1	20
Autre (précisez)	1	21			

**39-Envisagez-vous d'acheter un autre micro dans les six prochains mois ?**

OUI	1	1	NON	1	2
-----	---	---	-----	---	---

Si oui, lequel ?

Amiga 500	1	3	Amiga 2000	1	4
Atari 520 ST	1	5	Atari 1040 ST	1	6
Archimedes	1	7	Macintosh	1	8
Apple II GS	1	9	Compatible PC	1	10
Autre (précisez)	1	11			

**40-Un membre de votre famille (parent, frère, sœur) souhaite-t-il acquérir prochainement un ordinateur ?**

OUI	1	1	NON	1	2
-----	---	---	-----	---	---

Si oui, lequel ?

Amiga	1	3	Atari ST	1	4
PC	1	5	Autre	1	6

**41-Quelle marque de calculatrice possédez-vous?**

Programmable	1	1	Non-programmable	1	2
Sharp	1	3	Sharp	1	4
Texas Instrument	1	5	Texas Instrument	1	6
Hewlett Packard	1	7	Hewlett Packard	1	8
Autre	1	9	Autre	1	10

**42-Possédez-vous un pocket?**

OUI	1	1
NON	1	2

Si oui, de quelle marque :

Canon X07	1	3	Sharp PC 1500	1	4
Casio PB	1	5	Autre	1	6

**43-Vous servez-vous de "votre" ordinateur ?**

Pour programmer	1	1	Pour jouer	1	2
Pour étudier	1	3	Dans le cadre de votre travail	1	4

**44-Si c'est pour programmer, indiquez les langages que vous pratiquez**

Assembleur	1	1	Basic	1	2
C	1	3	Fort	1	4
Pascal	1	5	Autre	1	6

**45-Utilisez-vous les périphériques suivants (plusieurs réponses sont possibles):**

45.1 Lecteur de K7	1	1	45.2 Lecteur de disquettes	1	2
45.3 Imprimante	1	3	45.4 Moniteur	1	4
45.5 Modem	1	5	45.6 Tablette graphique	1	6
45.7 Handy Scanner	1	7			

**46-Envisagez-vous de vous équiper dans les six prochains mois en (plusieurs réponses possibles):**

46.1 Lecteur de K7	1	1	46.2 Lecteur de disquettes	1	2
46.3 Imprimante	1	3	46.4 Moniteur	1	4
46.5 Modem	1	5	46.6 Tablette graphique	1	6
46.7 Handy scanner	1	7			



## Tilt en question

### 47-Combien de logiciels possédez-vous?

0 à 10	.....	[ ] 1
10 à 25	.....	[ ] 2
25 à 50	.....	[ ] 3
50 à 100	.....	[ ] 4
100 à 250	.....	[ ] 5
250 à 500	.....	[ ] 6
500 à 1000	.....	[ ] 7
Plus de 1000	.....	[ ] 8

### 48-Combien de logiciels avez-vous achetés au cours des six derniers mois?

0 à 5	.....	[ ] 1
5 à 10	.....	[ ] 2
10 à 20	.....	[ ] 3
20 à 50	.....	[ ] 4
50 à 100	.....	[ ] 5
Plus de 100	.....	[ ] 6

### 49-Comment vous procurez-vous vos logiciels?

Classez l'importance: 1 est le plus, 4 le moins.

49.1 Achat	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
49.2 Echange	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
49.3 Copie	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
49.4 Prêt	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4

### 50-Indiquez si les sujets suivants vous intéressent

"beaucoup (1), assez (2), peu (3) ou pas du tout (4)"

50.1 Logiciels d'action	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.2 Logiciels éducatifs	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.3 Simulateurs de vol	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.4 Softs de création graphique	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.5 Softs de création musicale	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.6 Jeux d'aventure	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.7 Wargames et stratégie	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.8 Emulateurs	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.9 Périphériques	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.0 Digitaliseurs	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.11 Initiations aux langages	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.12 Comment créer un jeu	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.13 Initiation au Vidéotex	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4
50.14 Trucs de programmation	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3	[ ] 4

### 51-Indiquez si vous utilisez "souvent (1), de temps en temps (2), jamais (3)" les utilitaires suivants:

51.1 Traitement de textes	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3
51.2 Gestion de fichiers	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3
51.3 Tableurs	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3
51.4 Comptabilité	.....	[ ] 1	[ ] 2	[ ] 3

### 52-Quel est le coût global de votre matériel ?

Moins de 1 000 francs	.....	[ ] 1	De 1 000 à 2 500 francs	.....	[ ] 2
De 2 500 à 5 000 francs	.....	[ ] 3	De 5 000 à 7 500 francs	.....	[ ] 4
De 7 500 à 10 000 francs	.....	[ ] 5	De 10 000 à 20 000 francs	.....	[ ] 6
Plus de 20 000 francs	.....	[ ] 7			

### IV VOUS ET LE MINITEL

#### 53-Possédez-vous un minitel? OUI [ ] 1 NON [ ] 2

Si non, avez-vous la possibilité d'en utiliser un ? OUI [ ] 3 NON [ ] 4

Si oui, c'est:		
Sur votre lieu de travail	.....	[ ] 5
Chez des amis	.....	[ ] 6
Autres	.....	[ ] 7

#### 54-Utilisez-vous un minitel:

Tous les jours	.....	[ ] 1	Plusieurs fois par semaine	.....	[ ] 2
Une fois par semaine	.....	[ ] 3	Moins souvent	.....	[ ] 4

#### 55-Utilisez-vous le service Tilt? OUI [ ] 1 NON [ ] 2

Si oui, indiquez si c'est:

Une fois par jour	.....	[ ] 3	Une fois par semaine	.....	[ ] 4
Plusieurs fois par semaine	.....	[ ] 5	Une fois par mois	.....	[ ] 6
Plusieurs fois par mois	.....	[ ] 7	Moins souvent	.....	[ ] 8

#### 56-Etes-vous très (1), assez (2), plutôt (3) ou pas du tout satisfait (4) par les rubriques suivantes:

	1 2 3 4		1 2 3 4	
56.1 Jackpot	.....	[ ] 5.2 Débat piratage	.....	[ ] 10
56.3 ST/Amiga	.....	[ ] 5.4 Débat virus	.....	[ ] 10
56.5 Crypto	.....	[ ] 5.6 Rally	.....	[ ] 10
56.7 Forum	.....	[ ] 5.8 Bidouilles	.....	[ ] 10
56.9 SLOG	.....	[ ] 5.10 P.A.	.....	[ ] 10
56.11 CATEGORIES	.....	[ ] 5.12 Adresses	.....	[ ] 10
56.13 Hi-parade	.....	[ ] 5.14 Infos	.....	[ ] 10

#### 57-Classez par ordre de préférence (de 1 à 6) les rubriques que vous souhaiteriez voir créées:

	1 2 3 4 5 6	
57.1 Jeux interactifs	.....	[ ] 10
57.2 Téléchargement	.....	[ ] 10
57.3 Vente par correspondance logiciels	.....	[ ] 10
57.4 Vente par correspondance matériel	.....	[ ] 10
57.5 SOS matériel et programmation	.....	[ ] 10
57.6 Rendez-vous avec les créateurs	.....	[ ] 10

#### 58-Parmi ces radios, laquelle écoutez-vous régulièrement?

RTL	.....	[ ] 1	RMC	.....	[ ] 2
FRANCE INTER	.....	[ ] 3	FUN FM	.....	[ ] 4
CHIC FM	.....	[ ] 5	SKYHOOK	.....	[ ] 6
EUROPE 1	.....	[ ] 7	NRJ	.....	[ ] 8
HIT FM	.....	[ ] 9	NOSTALGIE	.....	[ ] 10
KISS FM (95.2)	.....	[ ] 11	RADIO LOCALE	.....	[ ] 12

#### 59-Avez-vous des observations particulières à formuler concernant Tilt ?

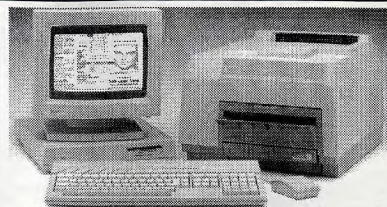
NOM: \_\_\_\_\_ FACULTATIF  
PRENOM: \_\_\_\_\_  
ADRESSE: \_\_\_\_\_

# ESPACE MICRO

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

PARIS EST :  
243 BVD. VOLTAIRE 75012 PARIS  
TEL : 40242996 - M\* & RER : NATION

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



### LA PROMO

MEGA PAO  
21900 F ht.

Mega 2 + laser +  
Timework + un an  
de maintenance sur site  
+ formation

Avec Mega 4 :  
24900 ht

### LES COMPATIBLES ATARI

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

COMPATIBLES XT 8088 à 4.77 & 8 Mhz - 512 k ram extensible  
EGA, CGA & HERCULE EN STANDARD - RAM VIDEO : 256 K  
DOUBLE LECTEUR 5 1/4 DFDD ou DDDR 300 MEGA  
Moniteur Monochrome PCMI24 ( 720 x 348 )  
Livrés avec : GEM WRITE & PAINT, MS DOS 3.2 & GW BASIC

RESERVEZ LES DES MAINTENANT

### SUPER

TUNER PAL  
SECAM  
1390 F

Transforme votre mo-  
nitoreur en téléviseur  
couleur multistandard  
compatible canal +

### GAMME MEGA

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

DEMOS PERMANENTES  
PRIX ? APPELZ NOUS

CONFIGURATIONS  
SPECIFIQUES  
TEL : 42852520



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

### LES REPONSES ATARI

FLEET STREET - PUBLISHING PAR-  
TNER - EVOLUTION - SYGNUM -  
SOLUTION - MEMCOMPAT - COMPTA  
JAGUAR - MEMPAYE - SUPERBASE -  
INDUCTION - MEDI ST - MEDI COM-  
PTA - VIP - MASTERPLAN - CALCO-  
MAT II - DEGAS - ZZ ROUGH - ZZ 2D  
- ZZ VOLUME - EASY DRAW....

ILS SONT PRESENTS ET EN DEMOS  
CHEZ ESPACE MICRO

### ATARI ? DES ORDINATEURS GRAND PUBLIC HAUT DE GAMME

520 STF : 2990 F - 520 STFC : 5490 F - 1040 STFM : 5990 F - 1040 STFC : 7490 F - STAR LC10 : 2690 F  
CITIZEN 120 D : 1990 F - EPSON LX 800 : 2990 F - ST REPLAY : 800 F - REALTIZER : 1750 F  
FSH : 490 F - GALINTLET : 190 F - CHESS 2000 : 349 F - ASTERIX : 245 F - BLUEBERRY : 245 F  
UMS : 230 F - WESTERN GAMES : 250 F - BLACK LAMP : 249 F - MASQUE : 250 F - MISSION : 220 F  
BARD TALES : 390 F - RIPOUX : 199 F - D.O.F CROWN : 295 F - RAMPAGE : 220 F - BAKER ST : 220 F  
S.QUEST II : 390 F - PRESIDENT ELECT : 230 F - C.GARRET : 250 F - BLOOD : 249 F - TWIST : 450 F  
DEJA VU : 390 F - DUNJO : MASTER : 390 F - CALCOMAT 2 : 890 F - FLEET STREET : 990 F  
SUPERBASE : 990 F - EASY DRAW : 850 F - FIRST WORD + : 990 F.... **NEWS PERMANENTES....**

CADEAU: LE REDACTEUR (Tt. de Texte) pour tout achat d'un 1040 ou d'un Mega

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

RENSEIGNEMENTS : TEL : 42852520







## TILI PARADE



Première attaque des flammes cicantes.



Attention, les clairvoyants en veulent à votre énergie!

## ATARI ST Warlock's Quest

Parviendrez-vous à sauver le monde du chaos originel? Pour vaincre le Diable il vous faudra trouver les huit objets magiques qui essaient les vingt tableaux de ce magnifique jeu d'aventure/action...

Ere Informatique nous gête depuis quelques temps, après L'Arche du Capitaine Blood et Crash Garret, voici Warlock's Quest. Vous devez aider un mage à sauver une fois de plus le monde du chaos originel. Le maître terrifiant des forces obscures a dérobé aux hommes le Karma, symbole de puissance. Vous avez pour objectif de vaincre le Diable et récupérer le Karma. Malgré vos pouvoirs de magicien, vos chances de succès sont nulles si vous ne récupérez pas, en cours de route, huit objets magiques capables de venir à bout de Satan. Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté et la victoire se trouve au bout d'une vingtaine de tableaux.



La perte magique.



Pas de pitié pour le Golem.

Solomon's Key. Il peut sauter, s'accrocher aux lianes et descendre des escaliers ou échelles. Son arme, un bâton magique, lance des boules de feu. Attention, vous devez tirer coup sur coup deux boules de feu mais impossible ensuite de recommencer tant qu'elles sont présentes à l'écran.



Méfiez-vous de l'œil!



L'araignée veille.

vitesse égarante, ce qui est inquiétant dans la mesure où le mage n'a qu'une vie. Notons que les monstres du souterrain sont les plus neutriers. Pour corser le jeu, il vous faut être attentif aux détails de chaque tableau car des objets récupérables parsèment le parcours. Par exemple, des

seuz-vous de récupérer les fioles de vitalité, de protection ou encore les fameux objets magiques pour le final. Restez tout de même prudent car certains objets sont des pièges mortels. La difficulté du jeu est accrue par le fait que vous devez souvent descendre dans le souterrain (niveau particulièrement truffé de pièges machiavéliques) pour récupérer un objet... Fait curieux, une partie du jeu se déroule exclusivement dans le souterrain vous privant ainsi de la joie de «dégommer» les monstres de la surface. Après avoir récupéré le sixième objet, le programme vous ramène quelques tableaux en arrière pour vous permettre d'affronter lesdits monstres. Cependant, sachez que cela ne vous laisse aucune chance de survie s'il ne vous reste que mille points de vie.

Les points forts de ce logiciel tiennent dans sa grande variété de monstres et de situations et surtout son souci du détail. En effet, chaque tableau est féru de détails et de clins d'œil qui donnent le ton humoristique. Il faut souligner également l'ingéniosité des pièges. Certains joueurs pourraient regretter l'absence de vies supplémentaires mais, à notre avis, cela diminuait le challenge que propose le jeu. Servi par des graphismes et une animation de qualité, un bruitage correct, ce logiciel a tout pour devenir un hit... (Disq. Ere Informatique pour Atari ST.)

Dany Boulouck

Type : aventure/action  
Intéret : 16  
Animation : \*\*\*\*\*  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*\*\*\*\*  
Prix : C

## ATARI ST Gunship

Microprose vous propose de revivre les héroïques missions des pilotes d'avions de la Seconde Guerre mondiale. Gunship atteint sur ST un degré de perfection rare dans la simulation. Bravo!...

Chaque guerre possède ses vaisseaux de guerre vedettes. Par exemple, pour la Seconde Guerre mondiale, ce furent les tanks, les avions (chasseurs ou bombardiers) et les sous-marins. Au fur et à mesure que s'écoulaient les années, les noms et l'apparence de ces engins perdent leur connotation guerrière pour entrer dans la légende. Jeux de simulation d'arcade nous font revivre les moments héroïques des pilotes d'avions ou de capitaines de sous-marins de cet engagement. Maintenant que la guerre du Viêt-nam a été lentement «dégérée» par l'Histoire, nous héritons d'un nouvel engin d'une terrible efficacité: l'hélicoptère de combat. Rapide dans ses interventions, mobile et doté d'un armement d'une très haute technologie, ce

disquette. Attardez-vous longuement sur les chapitres clairs et précis consacrés au pilotage d'hélicoptère. Un autre bon point, un carton perforé à placer sur votre clavier vous indique les touches utiles et leurs fonctions. La première mission s'effectue dans un camp d'entraînement américain. Votre objectif: décoller, prendre de l'altitude et aller attaquer une base factice. Les ennemis tiennent à blanc. On se rend bien vite compte qu'un hélicoptère et un avion ont autant de points communs qu'une vache et un paceron! Il vous faudra oublier les réflexes acquis en jouant à Flight Simulator II. Tout d'abord la force ascensionnelle est indépendante de la force directionnelle. Autrement dit, entre trente et quatre-vingt-dix nœuds, une poussée du



Mission réussie. Vous allez prendre du galon...

est très abordable malgré les apparences. Il suffit de s'entraîner avec la documentation sur les genoux et le carton sur le clavier pendant les premières tentatives. Une fois les vols maîtrisés vous pouvez vous familiariser avec l'armement; rockets, missiles, canons... rien ne manque. Un gadget utile, le TADS (une caméra à fibres optiques équipée de l'avis) qui permet au pilote lui-même équipé d'un casque connecté au TADS, de diriger canons

son terminée vous devez impérativement revenir à la base où une évaluation de vos performances est effectuée. En cas de succès, vous montez de grade, voire, vous êtes décoré! Les choses sérieuses commencent quand il s'agit de remplir une mission «réelle». Notez vos objectifs, répétez-les sur la carte et adoptez une tactique en fonction du terrain. Ces préliminaires sont utiles car les radars et les défenses anti-aériennes ennemis sont efficaces. Les approches en basse altitude sont payantes et utilisez le brouillage radar si vous êtes repéré. Une autre tactique consiste à se placer derrière une colline et utiliser le vol stationnaire et ascensionnel pour attaquer sans être tout de suite repéré. Care aux missiles à têtes chercheuses, vous les évitez grâce aux lignes thermiques ou le vol en zigzag.



Pléins feux sur la base ennemie!

Gunship est un logiciel d'une excellente qualité, il atteint un degré de perfection rare dans la simulation. On prend un réel plaisir à piloter cet hélicoptère dans un décor bien restitué. Les graphismes sont suffisamment nets et l'animation est une des meilleures dans ce type de jeu. Le bruitage et le confort de jeu sont bons. La création d'un randic est conseillée pour éviter les manipulations de disquettes. Un must!

Justyck vers l'arrière ne fera pas grimper votre engin mais reculer! Poussez le joystick vers l'avant, l'engin ne descend pas mais avance tout en prenant de l'altitude! Entre cent et cent cinquante nœuds l'hélicoptère réagit un peu plus comme un avion. Simple n'est-ce pas? En fait, le jeu

et missiles en tournant simplement la tête vers l'objectif de son choix. Dans le jeu l'écran du TADS vous signale toujours s'il s'agit d'un objectif en vol. Il suffit alors d'appuyer sur le bouton du joystick pour activer le visor-laser. Le pilote peut également obtenir un «zoom» de l'objectif pour l'identifier. Une mis-

Type : simulation  
Intéret : 17  
Animation : \*\*\*\*\*  
Graphisme : \*\*\*\*\*  
Bruitage : \*\*\*\*\*  
Prix : D





Un soft très riche qui offre un grand choix de situations différentes.

## AMIGA/APPLE II ET IIGS Destroyer

Les ennemis attaquent, avions à abattre, navire à couler, sous-marin à anéantir, capitaine de destroyer à être pas une sinécure...

Le nouveau programme d'Épex sur Amiga est une excellente simulation dans laquelle vous prenez le commandement d'un destroyer. Le rôle de capitaine n'est pas une sinécure, il faut avoir l'œil à tout si vous voulez vraiment contrôler la situation. Mais, avant tout, familiarisez-vous avec les différents postes de commandes. Commencez d'abord par le centre nerveux du navire qui se trouve sur le pont. Celui-ci est représenté sur l'écran par un panneau de contrôle divisé en cinq sections qui vous permettent de diriger votre vaisseau manuellement ou en utilisant l'un des systèmes automatiques, de recevoir des rapports et de mettre en état d'alerte les différentes équipes de combat. C'est là que vous dirigez le plus souvent votre navire en cours de mission et vous ne quittez ce poste de commandement qu'à l'approche de l'ennemi.

La navigation peut se faire de façon manuelle ou automatique, vous avez la possibilité de passer de l'une à l'autre quand vous le désirez. Avant de partir en mission, il est conseillé de passer à la salle de navigation afin d'établir un itinéraire. Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre étages successifs qui sont alors suivies scrupu-

lours et de charges sous-marines. Rien n'a été oublié dans cette simulation très complète. Par exemple, si vous maintenez trop longtemps une équipe en alerte, son efficacité diminue, ou bien, quand votre navire est endommagé, affectez au poste de votre choix les équipes de réparation qui sont d'une rapidité inégale. Sept missions différentes vous



Toute approche suspecte est signalée par l'équipage, le radar ou le sonar.



Le panneau de contrôle



Le radar sur Apple II



La salle de navigation



Les avions attaquent sur II GS

sont proposées. Les premières, assez simples, vous permettent de vous familiariser avec un équipement particulier. En revanche, les dernières vous amènent à faire face à une grande variété de situations qui nécessitent une maîtrise parfaite de toutes les possibilités de votre bâtiment. Commencez donc par les premières : la protection d'un convoi de troupes menacé par un bombardement ne fait

appel qu'à la navigation, à la surveillance radar et aux canons anti-aériens, ou bien la chasse aux sous-marins qui concerne la navigation, le sonar et les charges de profondeur. Cette dernière devient particulièrement intéressante pour les nombreux fans de Silent Service car, ici, les rôles sont inversés et il est très intéressant de voir l'autre côté du combat. Les affronte-

mentés par l'ennemi. Seuls, les capitaines les plus aguerris survivront aux combats de toutes sortes qu'ils devront livrer. Destroyer est un programme très riche qui offre un grand choix de situations différentes. On s'y croirait, parfois il ne se passe rien et l'on a beau consulter sonar et radar, l'ennemi n'apparaît pas, mais d'autres fois c'est l'enfer et on ne sait vraiment plus où donner de la tête. C'est une nouvelle réussite d'Épex à laquelle on ne peut adresser qu'un reproche : la notice en anglais n'a pas été traduite, ce qui est vraiment regrettable pour un programme de ce type. Si vous aimez Silent Service, vous découvrirez avec plaisir cette simulation réaliste mais pas trop complexe. (Disquette Épex pour Amiga.)

Alain Huyghues-Lacour

Type \_\_\_\_\_ simulation  
Intéret \_\_\_\_\_ 16  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ D

Version Apple  
La version Apple est particulièrement réussie compte tenu des possibilités de la machine. Les graphismes sont fins et bauts en cou-

Type \_\_\_\_\_ simulation / arcade  
Intéret \_\_\_\_\_ 17  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ E

## AMIGA Emerald Mine

Indispensable à tous les amateurs d'arcade ! Plus de cent tableaux qui requièrent rapidité, adresse et réflexion. Un must...



Difficile croissance...

Amateurs de Boulderdash, si vous ne disposez pas d'un Amiga, ne lisez pas ces lignes. Vous risqueriez de vous sentir frustrés car Emerald Mine n'est hélas disponible que sur cette machine. Or, cette version est de loin la meilleure de toutes celles qui ont repris ce thème.

Plus de cent tableaux sont proposés, certains n'exigent que de l'adresse et de la rapidité, tandis

que d'autres font appel à la réflexion. La grande variété des situations est un gage de longévité pour cet excellent jeu. Et puis, il est possible d'aller jusqu'au bout, ce qui est trop rarement le cas dans les jeux d'arcade. Les concepteurs de ce programme ont résolu le problème d'une manière originale : vous entrez votre nom dans le tableau d'options et, par la suite, chaque fois

que d'autres font appel à la réflexion. La grande variété des situations est un gage de longévité pour cet excellent jeu. Et puis, il est possible d'aller jusqu'au bout, ce qui est trop rarement le cas dans les jeux d'arcade. Les concepteurs de ce programme ont résolu le problème d'une manière originale : vous entrez votre nom dans le tableau d'options et, par la suite, chaque fois

que d'autres font appel à la réflexion. La grande variété des situations est un gage de longévité pour cet excellent jeu. Et puis, il est possible d'aller jusqu'au bout, ce qui est trop rarement le cas dans les jeux d'arcade. Les concepteurs de ce programme ont résolu le problème d'une manière originale : vous entrez votre nom dans le tableau d'options et, par la suite, chaque fois

que d'autres font appel à la réflexion. La grande variété des situations est un gage de longévité pour cet excellent jeu. Et puis, il est possible d'aller jusqu'au bout, ce qui est trop rarement le cas dans les jeux d'arcade. Les concepteurs de ce programme ont résolu le problème d'une manière originale : vous entrez votre nom dans le tableau d'options et, par la suite, chaque fois

que d'autres font appel à la réflexion. La grande variété des situations est un gage de longévité pour cet excellent jeu. Et puis, il est possible d'aller jusqu'au bout, ce qui est trop rarement le cas dans les jeux d'arcade. Les concepteurs de ce programme ont résolu le problème d'une manière originale : vous entrez votre nom dans le tableau d'options et, par la suite, chaque fois

que d'autres font appel à la réflexion. La grande variété des situations est un gage de longévité pour cet excellent jeu. Et puis, il est possible d'aller jusqu'au bout, ce qui est trop rarement le cas dans les jeux d'arcade. Les concepteurs de ce programme ont résolu le problème d'une manière originale : vous entrez votre nom dans le tableau d'options et, par la suite, chaque fois

que d'autres font appel à la réflexion. La grande variété des situations est un gage de longévité pour cet excellent jeu. Et puis, il est possible d'aller jusqu'au bout, ce qui est trop rarement le cas dans les jeux d'arcade. Les concepteurs de ce programme ont résolu le problème d'une manière originale : vous entrez votre nom dans le tableau d'options et, par la suite, chaque fois

que d'autres font appel à la réflexion. La grande variété des situations est un gage de longévité pour cet excellent jeu. Et puis, il est possible d'aller jusqu'au bout, ce qui est trop rarement le cas dans les jeux d'arcade. Les concepteurs de ce programme ont résolu le problème d'une manière originale : vous entrez votre nom dans le tableau d'options et, par la suite, chaque fois

que d'autres font appel à la réflexion. La grande variété des situations est un gage de longévité pour cet excellent jeu. Et puis, il est possible d'aller jusqu'au bout, ce qui est trop rarement le cas dans les jeux d'arcade. Les concepteurs de ce programme ont résolu le problème d'une manière originale : vous entrez votre nom dans le tableau d'options et, par la suite, chaque fois

que d'autres font appel à la réflexion. La grande variété des situations est un gage de longévité pour cet excellent jeu. Et puis, il est possible d'aller jusqu'au bout, ce qui est trop rarement le cas dans les jeux d'arcade. Les concepteurs de ce programme ont résolu le problème d'une manière originale : vous entrez votre nom dans le tableau d'options et, par la suite, chaque fois



Merveilleuse adaptation du grand classique qu'est Boulderdash.



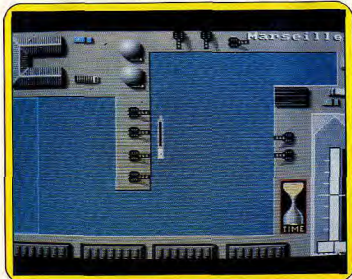
Après les croqueuses de diamants, les crackers d'Émeraldas ! que vous commencez une nouvelle partie, vous avez la possibilité de reprendre le jeu à l'endroit où vous l'avez quitté. Cette sauvegarde se fait automatiquement, sans aucune manipulation de votre part. Vous pouvez ainsi mettre en mémoire les parties de dix joueurs différents, ou bien d'équipes, car ce programme peut être joué simultanément par deux personnes. Ce logiciel bénéficie d'une réalisation irréprochable. Les graphismes sont agréables, les effets sonores de qualité, l'animation rapide et précise et surtout le scrolling multidirectionnel est d'une fluidité remarquable. Le même soin a été apporté à l'élaboration des tableaux, le niveau de difficulté de chacun est parfaitement dosé. L'action est souvent difficile, mais ne devient

jamais frustrante. Nous retrouvons tous les ingrédients qui ont fait le succès de ce grand classique auxquels viennent s'ajouter — et c'est bien agréable — de nouveaux éléments qui rallongent l'intérêt de jeu. Depuis que l'Amiga triomphe outre-Rhin, des firmes allemandes comme Kingsoft ou Rainbow Arts produisent d'excellents jeux d'arcade pour cette machine et ce programme est l'un des meilleurs. Emerald Mine est un chef-d'œuvre indispensable aux amateurs d'arcade. (Disquette Kingsoft pour Amiga.)

Alain Huyghues-Lacour

Type \_\_\_\_\_ action / strategy  
Intéret \_\_\_\_\_ 17  
Animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
Prix \_\_\_\_\_ C





Manœuvres de sortie du port



Carte météorologique



Bureau de la compagnie

## AMIGA Port of Call

Bravant les tempêtes, les pirates, les rats, les épidémies, vous, capitaine et armateur, devez mener à bon port le fret de vos cargos.

Le succès que connaît le logiciel de simulation tient à plusieurs facteurs. Tout d'abord il réunit les ingrédients qui font le succès des autres types de jeu. Par exemple, la simulation peut avoir des séquences proches du jeu d'action et en même temps présenter certains aspects du jeu d'aventure (ex : *Silent Service*). Ensuite plus le jeu colle à la réalité plus il est apprécié par le joueur, on peut citer *Flight Simulator II*. Ne négligeons pas non plus le côté «rêve» : piloter un avion, une Ferrari (*Test Drive*). Reste enfin l'enrichissement que peut apporter la simulation car certains jeux sont de véritables cours de pilotage (*GunsHIP*) ou de science politique (*Balance of Power*). *Port of Call* fait également partie de cette sorte de jeu de simulation et il nous plonge dans un monde très riche : celui des armateurs. Vous

êtes à la fois capitaine et armateur, c'est-à-dire maître du bateau et de l'équipage. En tant qu'armateur vous réalisez le maximum de bénéfices possible en gérant votre société de transport de fret (marchandises). En tant que capitaine vous faites preuve d'une grande dextérité pour manœuvrer votre cargo. Quatre joueurs au total peuvent jouer simultanément sur trois niveaux de difficulté (débutant, expert et génie).

L'écran principal vous présente une carte du monde où vous suivez le trajet de vos cargos. Les chiffres qui apparaissent et disparaissent en divers points de la carte représentent la force des vents ou des tempêtes. À droite de l'écran se trouvent des icônes qui vous permettent de jeter un coup d'œil sur vos comptes. On peut également se rendre chez le «ship broker» pour acheter ou vendre un bateau.

Votre capital de départ est de cinq millions, ce qui est vraiment peu pour un tel milieu où l'on brasse des milliards. Une visite au «Ship Broker» et vient la première décision délicate : le choix du type de bateau. Bateaux neufs et étincelants, cargos d'occasion, rafiot presque croulants ? Étudiez bien les caractéristiques de chaque bâtiment : la consommation de fuel, le tonnage, le coût de l'entretien,

joueurs qui possèdent une connaissance du commerce international ainsi que des lois de l'offre et de la demande n'auront pas de problèmes pour entrer dans le vif du sujet. Les autres devront se documenter un peu pour apprécier le jeu à sa juste valeur. Le rôle du capitaine est important, il évite l'utilisation onéreuse du remorqueur pour l'entrée et la sortie des ports, évite les récifs, bancs de



Vue du port depuis la cabine de navigation



Centre d'achat des cargos



Choix des bâtiments

etc. puis prenez votre décision finale en fonction de la stratégie que vous désirez adopter. Ces problèmes résolus, vous voilà armateur et capitaine de cargos). Le jeu proprement dit commence avec votre premier fret. Toute la finesse de cette phase consiste à toujours choisir le fret qui couvre vos frais fixes (ex : entretien) et variables (ex : fuel) tout en dégagant une marge bénéficiaire. Les

sable et les cargos. Ces séquences sont des jeux d'action qui agrémentent le programme et lui donnent une dynamique appréciable. Méfiez-vous des réactions tardives du bateau ! Quant aux débris encoches, ils sont nombreux : tempêtes, rats, épidémies, grèves de remorqueurs dans les ports et piratage de cargo. Tous ces réjouissances entament vos ressources. Évitez de trop faire de commande : une amende peut atteindre deux cent mille dollars. De plus, être à court de fuel en pleine mer vous coûtera un million de dollars de remorqueur !

Le plaisir de jouer à *Ports of call* (mis à part la simulation) vient de la qualité des graphismes et surtout de leur abondance, ce qui est inhabituel pour ce type de jeu. Le bruitage est correct, l'animation satisfaisante. Le dialogue avec l'ordinateur est agréable grâce à la souris. Pour amateurs uniquement. (Disquette *Aegis* pour Amiga.) Dany Boalouack

Type	simulation
Motiv.	***
Animation	**
Graphisme	*****
Bruitage	****
Prix	***

## AMIGA Jet

Ce fabuleux logiciel de simulation de vol et de combat aérien s'adresse aussi bien aux amateurs du genre qu'aux passionnés de jeux d'action «intelligents». Plus ludique que *Flight Simulator II*, un vrai chef-d'œuvre !

Après *Flight Simulator II* qui reste longtemps après sa sortie l'un des meilleurs simulateurs de vol sur micro-ordinateur, Sub Logic nous propose Jet, un nouveau simulateur de vol et de combat aérien. Vous prenez les commandes d'un F16 ou d'un F18 (avions à réaction) et différentes missions vous

de missile et d'élite ennemie. Les logiciels ADI et DME vous informent de la direction et de la distance de votre base. La position du manche à balai est repérée sur un cadran. Altimètre et compteur de vitesse sont au rendez-vous, ainsi que le classique compas. On note encore



Le décollage s'effectue simplement



Vue de la tour de contrôle



Affichage complet et pratique

présentées : combat aérien contre des MiG-21 et 23 (contrôlés par le programme) ou par un ami si vous jouez en réseau), tir sur cible, vol libre ou encore attaque combinée pour le F16. Différents niveaux de jeu sont offerts (9), fonction de la difficulté de pilotage, de l'habileté des pilotes ennemis et de l'importance des tir anti-aériens.

Si vous êtes novice dans le domaine de la simulation de vol, je vous conseille fortement le mode «pratique», le temps de vous familiariser avec les commandes et les réactions de l'avion. Examinez d'abord les instruments de bord.

Pour le porteur de votre cockpit se trouvent les alertes lumineuses de train d'atterrissage, d'accélération ou de décélération trop brutale, de crash imminent, de fuel,



Une simulation réaliste : décors 3D, animation rapide et fluide

tuellément la manette de jeu. Le décollage s'effectue très simplement en mettant pleine puissance sur sélectionnant la position combustion. Quelques secondes suffisent à acquérir la vitesse nécessaire.

Il ne vous reste plus qu'à tirer sur le manche (Inclinaison de dix degrés), puis à renter le train d'atterrissage et à stabiliser l'avion dans un vol horizontal.

La simulation est particulièrement bien rendue que ce soit pour le bruit du froc croissant en fonction du régime, des décors en trois dimensions environnant la piste, de décollage (montagnes, rivières) ou de l'animation qui est d'une rapidité et d'une fluidité surprenantes. De plus une fois la nuit tombée, le paysage s'assombrit tout en restant visible et vous pouvez même contempler la lune et les étoiles.

Vous jez extrêmement maniable car ses capacités de poussée sont très nettement supérieures au poids de l'avion. Aussi, vous réussirez sans problème chandelle, looping, grand huit, piqué et autres figures aériennes. En fait la principale difficulté viendra plutôt de votre corps qui ne peut supporter plus de 9G en accélération et 3G en décélération. Les témoins d'alerte sont d'ailleurs là pour vous le rappeler). Entrez-vous bien car vous avez besoin de toute votre habileté de pilote dans les combats aériens. Pour cette première sortie, vous devez envisager de rentrer directement à la base.

Quitte par vos indicateurs ADI et DME pour vous rapprocher. Une fois en vol, alignez-vous sur la piste, réduisez la pou-

sée à 30 % et sortez le train d'atterrissage. Descendez progressivement et réduisez éventuellement votre vitesse grâce au frein aérien. Une fois au sol, faites procéder aux éventuelles réparations, et réalisez le plein de carburant et de munitions. La prochaine mission risque d'être plus périlleuse. Une fois en vol, gérez-vous sur le radar pour repérer vos ennemis. A petit niveau, il n'est déjà pas évident de les toucher, mais à haut niveau cela vient de la gageure.

Les avions ennemis se dégagent très vite et sont prêts quelques instants après à vous canarder. Conservez en permanence à l'écran une vue sur l'arrière pour ne pas vous faire surprendre. Retournez-vous ou piqué vous permettront parfois d'en sortir. N'oubliez pas cependant de suivre les règles élémentaires de pilotage. Quant aux batteries anti-aériennes, elles ne chôment pas, c'est le moins que l'on puisse dire. Les bruitages très réussis de missiles et de jet ajoutent à l'ambiance déjà chaude. Si la situation est désespérée, vous avez encore la possibilité de sauter en parachute avant que votre avion ne s'écrase ou n'explose.

Ce fabuleux logiciel, plus ludique que *Flight Simulator II*, s'adresse tout aussi bien aux amateurs de simulation de vol qu'à ceux de jeux d'action «intelligents». Un must. (Disquette *Sub Logic* pour Amiga.) Jacques Harbourn

Type	simulateur de vol
Intéressé	18
Animation	*****
Motiv.	*****
Bruitage	*****
Prix	*****



## TILT PARADE



Préparez-vous à affronter les monstrueux gardien.



quel Niveau choisir ?



Raquette blindée.

## AMIGA Giganoid

La société Swiss Computer Arts nous offre un casse-briques réglé comme une horloge !

Ce programme créé pour l'Amiga tire parfaitement parti des capacités de la machine. Un résultat étonnant, voire détonant...

Enième représentant de la désormais grande famille des casse-briques, Giganoid est probablement l'un des meilleurs spécimens du genre. Visiblement, ses concepteurs de Swiss Computer Arts n'ont rien laissé au hasard et le résultat est étonnant, si ce n'est détonant. Pensez donc : un casse-briques sur Amiga s'avérant supérieur en tous points à la version arcade d'Arkanoïd !



Deuxième tableau.

recommandée car elle permet une amplitude de mouvement et une vitesse de réaction impossibles à atteindre avec une manette. À la suite de la saisie de ces divers paramètres de jeu, on se trouve alors directement dans le vif du sujet. L'organisation à l'écran des divers éléments du jeu est classi-

que. La raquette est située en bas de l'écran et se meut horizontalement, non verticalement (comme dans Traz, par exemple). Bref, la prise en main s'effectue sans problèmes.

Globalement, les graphismes sont assez classiques et même parfois un peu trop simplistes sauf, bien évidemment, dans les tableaux où l'on doit détruire un monstre. Toutefois, la qualité du rendu n'est jamais prise en défaut grâce aux performances graphiques dont font preuve les Amiga. Comme il se doit, l'animation se caractérise par une grande célérité et une grande concentration est souvent nécessaire pour ne pas se trouver pris en défaut par cette balle que l'on a parfois du mal à suivre. Enfin, soulignons l'utilisation de sons digitalisés par les

bruits. Tout en s'exprimant sur un autre registre, la bande sonore de Giganoid équilibre à celle d'Impact. Il est clair que les auteurs de ce programme ont pleinement su tirer parti des capacités de la machine. Ce qui est en fait rassurant pour l'avenir car, qui sait, peut-être est-ce la prélude à l'apparition de logiciels réellement créés pour l'Amiga. Bref, vous l'avez compris : Giganoid nous a convaincu. Ceci bien que nous n'ayons eu pour test qu'une pré-version. (Disquette Swiss Computer Arts pour Amiga.)

Mathieu Briou

Type	arcade
Idéité	10
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★★ C

## ATARI ST Wargame Construction Set

Ce kit de construction s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux passionnés et permet de créer ses propres tableaux de jeu, gérer des armées, définir un scénario...

Le Wargame Construction Set (WCS) fait partie des jeux dits « à modes tactique », comme il en existe pour les logiciels d'aventure, les flippers, les Pac Man, etc., avec plus ou moins de réussite. Ne nécessitant aucune connaissance préalable en programmation, ils permettent de créer ses propres tableaux de jeu. S.S.I. avait jusqu'à maintenant délaissé les wargames sur Atari ST, malgré ses réussites sur d'autres machines. Elle innove donc avec ce kit de construction. WCS s'adresse à tous, débutants ou passionnés, puisqu'il permet, de manière simple, de dessiner un champ de bataille, de créer et de gérer des armées, donc de définir un scénario, de le modifier en cours de jeu, de jouer à deux, ou seul contre l'ordinateur. Signalons que WCS contient huit scénarios prédéfinis qui vont de la libération de villages à la simulation de la bataille de la Meuse. Il est conseillé de les essayer avant de se lancer dans la création de son propre scénario. Une fois famili-

risé avec les règles, vous pouvez accéder à l'éditeur de jeux : choix des modes tactique ou de simulation, choix de l'échelle de la simulation, tracé du terrain. Un véritable éditeur graphique propose quinze types de végétations, dix modèles de bâtiments, des sprites de rivières, routes, ponts... Vous sélectionnez tel type de terrain et, grâce à la souris, vous le placez où bon vous semble à la carte. Le contrôle à la souris est très agréable et l'on voit peu à peu le décor se mettre en place au gré de son imagination : un château médiéval en pleine forêt, une île servant de repaire à des pirates, une infrastructure autoroutière pour courtes de motos... Vous pouvez également modifier la palette de tel ou tel sprite. Attention, outre les considérations purement esthétiques, il vous faut garder en mémoire les conséquences militaires de vos choix de terrain. En effet, les armées se déplaceront plus sur route qu'à travers bois et il vaut mieux se combats



Un wargame paramétrable à volonté.



Choix des mouvements



Archer prêts à l'attaque.

Le décor étant planté, vous pouvez choisir les protagonistes de cette simulation : divisions blindées, robots tanks, régiments de Hussards, archers, elfes, voiture de course, etc. Une unité est caractérisée par douze critères : puissance de feu, potentiel de défense, potentiel d'assaut, capacité de mouvement, résistance, portée de tir, mode de tir, type et quatre indicateurs sur la possibilité de l'unité à pouvoir être transportée par une autre, à s'enterrer, à posséder un blindage et à pénétrer un blindage adverse. Chaque paramètre est à quantifier dans une plage de valeurs prédéfinies. Ces paramètres sont vitaux pour la cohérence de votre jeu.

Une fois l'unité définie, vous lui associez une icône parmi celles préexistant. Pour chaque camp, vous créez jusqu'à trente et une armées différentes. Pour les troupes de l'ordinateur, il faut fournir un autre critère : l'agressivité de l'unité. Afin de faciliter votre tâche, WCS permet de dupliquer automatiquement des unités si elles sont peu disséminables. Il vous faut maintenant placer ces unités sur la carte. Ceci fait, vous avez terminé un scénario complet, sauvegardez-le. Il ne prendra que six Ko sur disquette, et est modi-

fiab le ultérieurement. Lors du jeu, l'essentiel de l'écran est occupé par une partie de votre carte sur laquelle figurent vos unités. Celles de l'ennemi sont visualisées au fur et à mesure que vous les repêchez ou qu'elles vous attaquent. Pour connaître l'état d'une de vos pièces, pointez le curseur-souris dessus : les caractéristiques de l'unité s'affichent en bas de l'écran. Le jeu se compte en tours. Chaque tour comporte plusieurs phases : déplacements puis tirs de vos pièces, déplacements puis tirs de votre adversaire, calcul du score. En solitaire, l'ordinateur se révèle être un piètre adversaire : le manuel, en anglais, conseille d'armées lors de la création des armées d'avantage nettement la machine ! Malgré ce défaut, et quelques autres imperfections, WCS par sa simplicité d'utilisation et sa quasi-universalité de thèmes est incontournable. En conclusion, même si les fanatiques de wargames font la fine bouche, WCS a les moyens de séduire le grand public. (Disquette ST pour Atari ST.) Olivier Rogé

Type	wargame
Idéité	15
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★★ C

## JOIGNEZ L'ELITE DES PILOTES



## AVEC GUNSHIP

Après une dure journée de labeur sur votre PC, décollez avec Gunship, la simulation d'hélicoptère de combat de MicroProse!

Vous pouvez voler sur votre PC au dessus de cinq zones de combat totalement différentes ayant chacune leurs spécificités. La simulation de l'Apache AH-64 étant compatible EGA et CGA et ayant un graphisme en 3D, elle se rapproche ainsi complètement de la réalité du vol de cet hélicoptère.

Acclamé dans le monde entier pour sa haute technologie et l'attention apportée aux détails, Gunship est reconnu comme le plus des simulateurs de vols pour Compatibles.



Gunship est vendu pour seulement 349 Francs\*, il est disponible chez votre revendeur professionnel habituel, vous pouvez aussi nous téléphoner au 45 26 44 14. \*Prix Maximum conseillé. Disponible aussi sur Atari ST, C64.

## MICRO PROSE

LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France, 6-8 Rue de Milan, PARIS.  
Tel: (0)45 26 44 14 Fax: 45 26 54 12 Tx: 281 871F



# IL Y A PARADE



Absence d'artefact, perfection du lissage, effet de matière...

## AMIGA 2000 Script 3D

Un logiciel prometteur et complet qui permet la réalisation d'images de qualité grâce, entre autres, à sa fonction de lissage et à son choix entre trois aspects de surface.

Script 3D est un programme extrêmement ambitieux qui se sent un peu à l'étroit sur un Amiga 500. Il le manifeste soit par des plantages, soit par un refus obstiné d'exécution de certaines fonctions. La gestion des erreurs n'est pas satisfaisante, et le risque d'une perte de l'image en mémoire centrale est fréquent lors de l'utilisation des fonctions plus sophistiquées du programme.

Pour tirer la quintessence des riches potentialités de Script 3D, il faut donc impérativement « gonfler » la mémoire de l'Amiga 500, ou bien utiliser un Amiga 2000. L'ergonomie de Script 3D rappelle celle de CAD 3D, son contrôle direct sur *Atan ST* (voir *TiL* n° 50, page 67), et l'on retrouve sur l'écran de travail les trois fenêtres présentant l'objet vu de dessus, de côté et de face. Un système de menus déroulants à deux niveaux propose un éventail sans précédent de fonctions. Le programme gère des volumes simples — sphères, hémisphères, tubes, cônes, cubes, etc. — pouvant être associés pour former des objets complexes, mais dispose également de fonctions permettant de créer des objets autour d'un axe de symétrie à un profil



La présentation appelée CAD 3D

quelconque. Cette fonction est malheureusement plus difficile à mettre en œuvre que celle de CAD 3D, qui permet, en outre, un travail plus précis grâce à un affichage plein-écran. Les modes de visualisation des objets sont, en revanche, beaucoup plus sophistiqués que ceux de CAD 3D. On retrouve la possibilité de placement de sources lumineuses d'intensité réglable, mais l'ombrage des surfaces est amélioré par une fonction de lissage qui atténue le caractère anguleux des objets. On peut également leur donner un aspect de surface mat, satiné ou brillant, minimiser l'« aliasing » (l'allure « en dents de scie » des diagonales), choisir le couleur de fond et l'aspect du sol. La visualisation des objets s'apparente à une prise de vue photo

graphique : on définit sur les fenêtres de travail un point d'observation et un point de visée, on choisit la « focale » de son « objectif » (la longueur focale détermine le rendu des perspectives), puis on prend un « instantané », selon les termes mêmes des menus déroulants. Le mode « photo » qui permet la visualisation des ombres portées n'est pas utilisable sur l'Amiga 500 par manque de mémoire. Le calcul et l'affichage des images peuvent prendre plu-

sieurs heures, mais la qualité est à ce prix. Script 3D est un programme prometteur et complet qui souffre encore de quelques défauts de jeunesse. (Disquette Byte by Byte pour Amiga 2000. Notice en anglais, traduction précise.) Jean-Philippe Delalandre

Type	création graphique
Intéret	15
Présentation	★★★★
Accessibilité	★★★★
Potentialité	★★★★*
Prix	F

## — COMMODORE 64/APPLE II GS — Instant Music

Finie l'horreur des cours de solfège !

Laissez libre cours à votre créativité musicale et tâtez de la flûte, du saxo, de la basse... ou les trois à la fois !

Vous rêvez depuis longtemps de devenir un compositeur émérite, seulement les cours de solfège vous découragent totalement. Dans ce cas ne vous mordez pas en jérémiades, car avec ce programme votre créativité pourra s'exprimer sans pour autant subir un « dressage » musical. Le but de différents instruments sont symbolisés par des petits pavés de couleur (chaque instrument dispose d'une couleur qui lui est propre). La sortie audio du C 64 dispose de trois voies, ce qui permet donc d'utiliser trois instruments différents simultanément. La palette d'instruments disponibles est



Représentation graphique des notes jouées par le C 64 sur 3 notes.

logiciel est simple : réussit à introduire de manière harmonieuse dans une rythmique de fond les informations musicales que vous introduisez via le joystick, il s'avère donc impossible de faire un « solo ». Le logiciel se présente de manière simple et abandonne toutes notations musicales classiques propres à faire furter les « docteurs », donc pas de portée de clef de Sol ou autre dièse. Les

considérable (guitare, flûte, basse, saxophone, etc.) et accessible à tout moment et permet donc sans même passer en mode composition, d'accompagner de manière tout à fait cohérente un des nombreux airs présents sur la disquette. Il suffit, une fois la séquence musicale chargée, d'orienter le curseur de couleur que vous symbolisez dans une direction ou dans une autre pour



Instant Music n'utilise que 4 des 16 voies du GS.

qu'aussitôt se dégage chez vous, l'impression d'être musicien. Vous pouvez — si vous êtes en quête de fond, l'accélération ou lui faire prendre plus de liberté par rapport aux évolutions de votre joystick (free rhythm), inutile de dire que les résultats sont spectaculaires. Vous pouvez aussi créer de toutes pièces vos propres compositions, l'ordinateur se charge alors de leur faire suivre un rythme prédéterminé que vous aurez choisi. Grâce aux nombreuses icônes de fonctions présentes, il est possible d'avoir accès à toutes les possibilités du logiciel sans se séparer du joystick (passage instantané d'un bout à l'autre d'une composition, contrôle du volume). Si vous souhaitez laisser votre production musicale en héritage à l'humanité, il est possible de sauvegarder toutes vos œuvres sur disquette. Instant Music est, de manière générale, très simple d'accès pour le non-musicien. Il dispose cependant de fonctions plus complexes : par exemple vous transférez la séquence musicale d'une piste à une autre, ce qui permet, tout en gardant les mêmes instruments, d'accéder à un nombre considérable de combinaisons. Autre intérêt du logiciel : l'approche très pédagogique des notions de rythme. Le manuel s'avère être un véritable cours d'initiation à la musique rythmique avec un grand nombre de références à l'importante bibliothèque de musiques sur disquettes (rythm blues, reggae, classique) dont la plupart font partie des grands succès des trente dernières années. Révons un peu, il serait tout à fait possible pour un habile bricoleur

de fabriquer une interface qui relèverait l'ordinateur à un ensemble de capteurs (ultrasons ou infrarouges). Ces capteurs auraient pour tâche de détecter les mouvements et évolutions de nombreux objets mobiles. A supposer que quelqu'un se mette à danser devant ces capteurs, les informations seraient aussitôt transmises à l'ordinateur et Instant Music pourrait traduire en notes harmonieuses ces mouvements. Ce serait bien la première fois que la musique suivrait le danseur et non le contraire. Un superbe logiciel pour que s'épanouisse votre créativité. (Disquette Electronic Arts pour Commodore 64.)

Eric Cabéria

Type	création musicale
Intéret	10
Animation	★★
Graphisme	★★★★*
Brutage	★★★★*
Prix	C

### Version Apple II GS

Cette adaptation est la copie conforme de la version Amiga, la seule différence vient de la présence de l'interface utilisateur Apple. Mais si l'on retrouve toutes les possibilités du logiciel, on retrouve aussi les faiblesses, et particulièrement celles liées à la pauvreté des capacités sonores de l'Amiga (quatre voies) : Instant Music utilise quatre instruments alors que le GS (seize voies) en comporterait quinze. (Disquette Electronic Arts pour Apple II GS.)

François Hermelin

Type	création musicale
Intéret	★★★
Animation	★★★
Graphisme	★★★
Brutage	★★★
Prix	F

# APRES VOS PAPIERS, A VOS VOILES

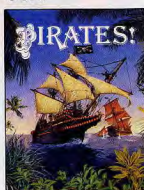


## AVEC PIRATES!

Après une dure journée de labeur à votre bureau, faites un break : Partez sur votre PC pour les Caraïbes avec Pirates! la nouvelle simulation de Microprose!

Vous serez boucanier au 17<sup>e</sup> siècle, vous battrez en duel, vous naviguerez, vous combattrez au canot, à la recherche de la renommée et de la fortune dans une des plus excitantes simulations d'aventures jamais créée sur PC!

A fin d'accentuer le réalisme de ses scénarios, Pirates! est compatible carte EGA et CGA.



Pirates! est le must des simulations d'aventures pour Compatibles, pour seulement 249 Francs\*. Pour plus de détails, contactez votre revendeur professionnel habituel ou téléphonez-nous au 45 26 44 14. \*Prix Maximum Conseillé.



# MICRO PROSE

LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France, 6-8 Rue de Milan, PARIS.

Tel.: (0)45 26 44 14 Fax: 45 26 42 11 Tx: 281 871F

Disponible aussi sur: Amstrad/PC (en français), C64, APPLE II.



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



### TRANTOR

#### L'exile

Le dernier guerrier de l'espace a été exilé sur une planète inconnue. Pour s'en échapper il doit activer l'ordinateur central caché au fond d'un complexe souterrain gardé par des robots agressifs. Il dispose pour ce faire d'un lance-flammes pour se débarrasser d'eux mais il lui faut refaire le plein de combustible, sous peine de se retrouver sans défense. A chaque épreuve se trouve un terminal qui renferme une des lettres du mot de code qu'il doit rentrer dans l'ordinateur principal avant de pouvoir s'échapper. Il faut faire vite, car le temps vous est compté, mais ne tirez pas à tort et à travers car vos munitions ne sont pas intarissables. Les graphismes et l'animation sont réussis mais la bande sonore laisse quelque peu à désirer. Trantor est un bon programme d'action mais on peut lui reprocher d'être un peu trop facile et as-

sez répétitif. En revanche, on se laisse prendre facilement dès la première partie et l'on n'a de cesse de parvenir au bout de la mission. (Disquette Go pour Commodore 64.) A.H.L.

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

### DESTRUCTION PROGRAMMÉE

#### Ordinateur en révolte

Quand les ordinateurs se mettent à avoir des états d'âme, on peut déjà s'inquiéter, mais quand ils se croient supérieurs à l'espèce humaine et que, par conséquent, cette dernière doit être éliminée, cela devient vraiment catastrophique. C'est ce



que vivent les êtres humains en l'an de grâce 2405, quand les plus puissants des ordinateurs de l'époque se met à chanter : Napoléon ! Napoléon... Pour échapper au génocide, l'humanité n'a plus que vous, le plus grand des « pirates ». Votre mission est simple, mais difficile à réaliser : pénétrer le système informatique fou afin d'y trouver les huit disquettes qui sont à l'origine de son délire. On peut regretter que les concepteurs n'aient pas jugé utile de faire des meilleurs graphismes. Les animations et déplacements de vos personnages sont corrects, il au-

rait été cependant souhaitable qu'il y ait davantage de créatures animées. Les bruitages, quant à eux, sont trop discrets. Issu d'une nouvelle société française, ce logiciel vidéo pour les plus jeunes (pas trop d'agressivité ni de morts). (Disquette livrée par Amstrad CPC.) E.C.

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

### FIRETRAP

#### Soldat du feu

Pompier sans peur, vous escaladez un gratte-ciel en feu pour sauver la jeune fille qui se trouve bloquée tout en haut. Mais outre les flammes qui s'échappent des fenêtres, évitez aussi d'être touché par les nombreux objets de toutes sortes que les gens dans leur affolement jettent par les fenêtres. Vous disposez de deux moyens pour y remédier : les éviter en changeant tout simplement de direction ou en vous protégeant sous les hampes de drapeaux.



### ARCTICFOX

#### Terre glacées

Les champs de bataille se mettent à l'heure de l'extinction et du dépaysement. En effet, avec ce programme c'est dans le froid glacial de l'arctique que vous livrez bataille aux commandes d'un tank ultra moderne. Votre tâche, comme à l'accoutumée, consiste à

ou bien les faire disparaître à l'aide d'une puissante glacière de votre canon à eau. Au cours de votre ascension, vous trouvez de nombreuses personnes et bêtes aux fenêtres qui l'attendent que vous aide pour être sauvées. Il suffit de vous en rapprocher pour qu'elles puissent récupérer un parachute et sauter sans danger. Votre escalade ne peut s'effectuer que par l'intermédiaire des fenêtres ouvertes, aussi surveillez bien votre progression pour ne pas vous fourvoyer. Les bâtiments sont de plus en plus difficiles à escalader et dès le troisième, les objets tombent à un rythme soutenu et par paquets de deux ou trois. Le graphisme est impeccable, des objets et des étages est bien fait et le rendu bien rendu mais le jeu se déroule en monochrome. L'animation est fluide et votre pompier réagit rapidement à toutes vos sollicitations. Les bruitages sont un peu succincts en dehors de la partie musicale de présentation. Un jeu sans prétention qui peut cependant vous faire passer de bons moments. (K7 Data East pour Spectrum.) J.H.

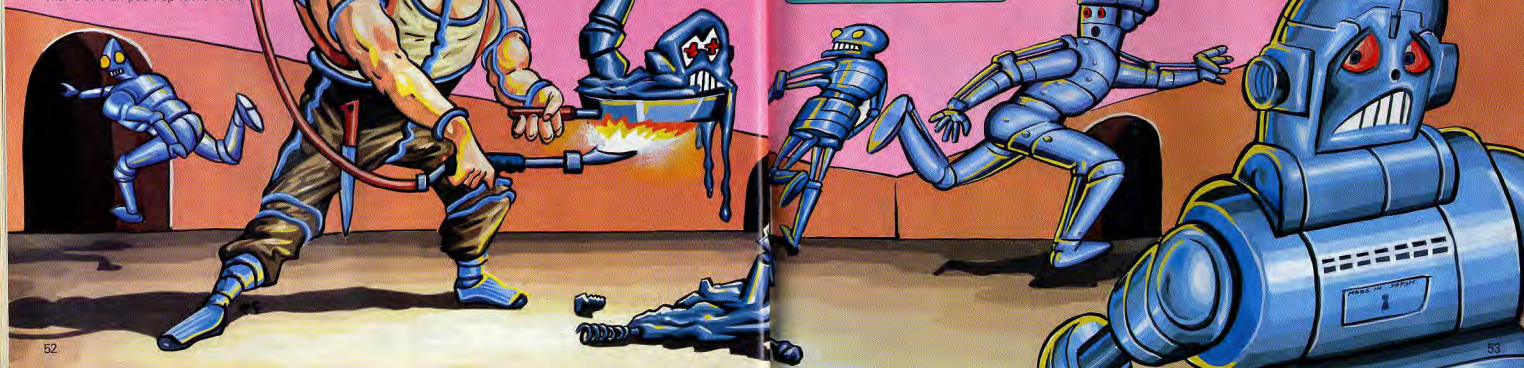
Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

pacifier la zone à coups de canons et de missiles. Vous disposez de multiples instruments de destruction (radar, langue portative) et d'une vue du champ de bataille au travers



de la tourelle de votre tank. Les agresseurs sont extrêmement nombreux et variés (avions, missiles, tanks). L'innovation au rapport au logiciel vient principalement du fait que sa représentation en 3D est réaliste. Le revers de la médaille est cependant lourd de conséquences, car le traitement de toutes les évolutions (vous par rapport à votre environnement) est extrêmement vorace en temps de calcul (le C 64 ne dispose que d'un huit bits), ce qui nuit beaucoup au confort d'utilisation. (K7 Electronic Arts pour C 64.) E.C.

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





# TUBES

## TIME FIGHTER

### Cent pour cent action

Un excellent simulateur de combat qui doit sa qualité au réalisme de son animation. *Time Fighter* est un produit cent pour cent action. Aucune recherche en ce qui concerne la logique du scénario, des graphismes agréables mais très statiques, les concepteurs de ce soft ont porté toute leur



attention sur l'animation du personnage, le réalisme et la richesse de ses mouvements. Les combattants de cette aventure sont représentés par leur simple silhouette. Cou-

leur uniforme pour tout le corps, aucun détail mis en évidence mais une précision de mouvement digne du dessin animé. Sur un décor « plat » et peu fouillé qui dévoile, par scrolling, un long enchaînement de rochers et de sentiers, le personnage s'élançait d'une foulée souple et réaliste, s'accrou-

plil pour ramasser des pierres et les lance d'un geste large vers ses assaillants. Deuxième tableau, le tir à l'arc et au pistolet contre les Turques Bleues, la course-poursuite sur le toit d'un train, puis le tir à gogo dans les rues de Chicago... Une suite ininterrompue d'épisodes dédiés au combat. Qu'il s'agisse de manier des grenades, des lèches ou ses propres poings, l'action est captivante. Tantôt accroupi à l'abri d'un rocher, suspendu sur des échelles ou caculus, le joueur découvre chaque minute de nouvelles stratégies. Le maniement joystick est très bien conçu. Un exemple : vous armez la mitraille en pressant la gâchette puis vous la dirigez de haut en bas... Simple mais oh combien efficace ! *Time Fighter* est à coup sûr l'un des plus convaincants logiciels d'action du mois ! (K7 OHL pour C64.) O.H.

Type	action
Intérêt	17
Graphisme	****
Animation	*****
Brutalité	****
Prix	B

## PLATOON

### Mission dans la jungle

Enfin un programme qui respecte l'esprit du film dont il s'inspire et qui est une totale réussite. Pendant la guerre du Vietnam, une patrouille de cinq jeunes soldats américains part en mission dans la jungle, à la recherche d'un village qui sert de base aux Vietcongs. Là, ils découvrent l'entée d'un réseau de tunnels ennemis qu'ils doivent explorer, mais ils ne sont pas au bout de leurs peines. De retour à la surface ils passent une nuit dans la jungle, encerclés par les Vietcongs. Au matin il leur faut quitter au plus vite cette zone, prochainement bombardée par leur propre aviation, avant de livrer un dernier combat contre leur ser-

gent qui est devenu fou. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure dans lequel il faut trouver son chemin dans des labyrinthes et se procurer des objets indispensables au succès de la mission. Mais l'action joue un rôle prépondérant dans l'aventure car vous êtes constamment attaqué par les partisans et seuls des réflexes ultra-rapides vous permettent de survivre. C'est un jeu très riche et qui demande beau-



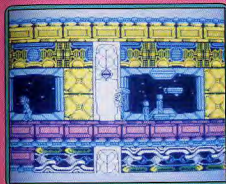
coup de ténacité pour venir à bout des quatre épisodes passionnants proposés. La version Amstrad bénéficie d'une parfaite réalisation, d'excellents graphismes et une animation souple et rapide. Les décors, très soignés, dégageant une atmosphère pressante d'un grand réalisme. Ce programme original et envoiement est un chef d'œuvre indispensable. (Disquette Océan pour Amstrad.) A.H.-L.

Type	arcade/aventure
Intérêt	17
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutalité	*****
Prix	B

## SURVIVOR

### Couveuse

Vous incarnez un extra-terrestre dont le but est de perpétuer une race en voie de disparition. Pour cela, il faut introduire un à un les dix « germes » dans les incubateurs. Le navire comprend la bagatelle de cent quarante-deux salles réparties en quatre plans répartis les uns aux autres par des portes et des couloirs de ventilation. Chaque plan est lui-même fragmenté en niveaux reliés par des ascenseurs. Votre alien dispose d'une énergie limitée qui ira en s'amenuisant à mesure que le temps passe. La seule manière de la faire remonter est de déposer un germe dans un incubateur ou



de croquer l'un des délicieux ingénieurs chargés de la surveillance du vaisseau. Mais les robots gardiens sont là et vous devez les éviter en vous échappant ou en projetant de l'acide. La portée de votre tir dépend du temps d'appui sur le bouton de tir avant de le relâcher, ce qui nécessite un certain entraînement avant de parvenir à le maîtriser. Vos capacités de saut vous permettent de franchir certains obstacles et vous pouvez même accroître ces capacités en vous accroissant au préalable. Le graphisme des salles est aléatoire et haut en couleur mais assez monotone. Les créatures sont bien dessinées et

l'animation de votre alien très bien rendue. En dehors d'une jolie musique de présentation sur plusieurs voix, les bruitages sont réduits à de simples bios. (K7 Topo pour Spectrum. Notice en espagnol.) J.H.

Type	aventure/action
Intérêt	13
Graphisme	****
Animation	****
Brutalité	****
Prix	B



## PINBALL WIZARD

### Flipper

Ce flipper, distribué par Accolade, est strictement identique à *Macaadam Bumper* de Ere Informatique, testé dans *Tilt n° 40* sur ST. L'adaptation PC est de bonne qualité. Le tableau de jeu utilise la moitié de l'écran. Après avoir réglé les diverses composantes qui gèrent les mouvements de la balle (vitesse, inertie, etc.), vous insérez les pièces dans la machine et en avant pour le « tilt » du siècle ! Le jeu est très souple, l'animation très réaliste sur PC. Il est de plus possible de secouer la machine pour décrocher la « super balle ». Le reste est utilisé à modifier votre tableau de jeu. À l'aide de la souris ou du joystick, vous pouvez faire glisser nettement sur l'écran et composer votre propre terrain de manœuvre. La richesse des options de jeu a de quoi séduire les amateurs de jeu-

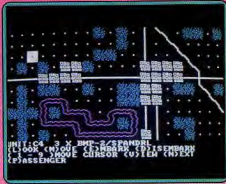
re. *Pinball Wizard* est, avec *Macaadam Bumper*, le meilleur flipper disponible à ce jour sur PC. (Disquette Accolade pour PC et compatibles.) O.H.

Type	flipper
Intérêt	16
Graphisme	****
Animation	****
Brutalité	****
Prix	C

## MECH BRIGADE

### Guerre de Titans

Aussi austère que réaliste, ce wargame oppose les deux Grands de ce monde pour



une lutte complexe. Le joueur novice sélectionnera tout d'abord l'option de jeu « computer contre ordinateur » et prend note des principales techniques de combat. Votre propre épique pourra ensuite prendre comme schéma l'un des quatre scénarios pré-programmés, ou encore laisser libre cours à l'imagination. Terrain de manœuvre plus ou moins vaste et plus ou moins encombré (rivières, forêts, etc.), choix des armes, difficulté et durée de la partie, un jeu personnalisé qui facilite la prise en main du programme. Le graphisme de la carte/écran est bien entendu assez terne. Sa simplicité permet en revanche de



# TUBES

mémoriser au plus vite les multiples symboles employés. Le maintien du jeu reste quant à lui complexe: une vingtaine d'options gérées par les touches de clavier. Une simple question de mémoire et d'entraînement. *Mech Brigade* est sans aucun doute un programme réservé aux adeptes du genre. Il est cependant regrettable qu'aucun des fameux softs stratégiques développés par la société SSI ne soit encore traduit en français. (Disquette SSI pour PC) O.H.

**Type** : u-argame  
**Intérêt** : 15  
**Graphisme** : \*\*\*  
**Animation** : \*\*  
**Bruitage** : —  
**Prix** : D

## SPIDERTRONIC

### Le bon ordre

On s'entend souvent dire que les nouveaux concepts en matière de jeux informatiques sont désormais du passé, pourtant certains



innovent et lorsque l'on aperçoit les résultats de leurs cogitations c'est le choc. Le principe de *Spidertronic* est assez simple: il s'agit de récupérer des carrés colorés et de les mettre

dans le bon ordre, et à la bonne place afin de parvenir à la porte qui mène au niveau supérieur. D'autres facteurs entrent en compte tels que le temps, la présence de barrières au contact desquelles on expose ou la complexité du parcours. C'est d'ailleurs ce dernier élément qui joue le plus sur la difficulté du jeu car il correspond aussi au nombre de carrés à récupérer et à réactiver.

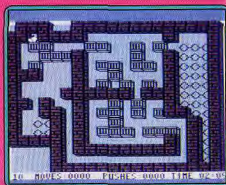
Du point de vue réalisation le jeu est un peu décevant car les graphismes sont souvent trop somnifères. Mais, ne faisons pas la fine bouche... Le point le plus réussi réside dans la bande sonore basée sur des sons digitalisés de plus bel effet. En conclusion, *Spidertronic* est un grand original de bonne facture et qui dose intelligemment course contre la montre et réflexion. Il fera date dans les annales du jeu micro ! (Disquette Ete pour Atari ST) M.B.

**Type** : action/reflexion  
**Intérêt** : 15  
**Graphisme** : \*\*\*  
**Animation** : \*\*\*\*\*  
**Bruitage** : \*\*\*\*\*  
**Prix** : B

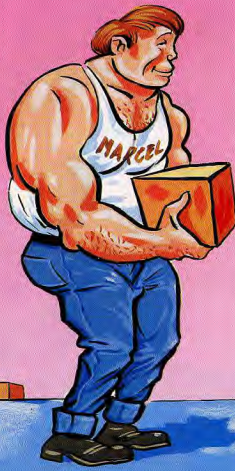
## SOKO-BAN

### Labyrinthe stratégique

En matière de gastronomie, c'est souvent les plats les plus simples qui sont les meilleurs. Cela semble devenir aussi le cas des logiciels de jeu, puisqu'en l'absence de thèmes réellement novateurs, les concepteurs de programmes produisent des logiciels tels que *Soko-Ban*. Reprenant le thème classique du labyrinthe, il est ici agrémenté d'une dimension stratégique. Vous êtes sensé vous trouver au sein d'une usine dont



les multiples couloirs sont obstrués par des caisses de marchandises. Votre tâche consiste à acheminer toutes les caisses, les unes après les autres, en un lieu prédéterminé. Ces actions doivent être réalisées (c'est là tout l'intérêt du jeu) en un temps et un nombre de déplacements limités. D'autre part, il faut prendre garde à ne pas provoquer un goulot d'étranglement en plaçant une caisse en un lieu qui rendrait le puzzle insoluble. Le logiciel dispose de cinquante labyrinthes prédéterminés. Quarante-neuf autres pouvant être créés par vous et sauvegardés. Les graphismes du logiciel sont simples, à la limite du rustique. On note cependant un semblant de 3D pour la représentation des labyrinthes. L'aspect réflexion du programme semble avoir mis au second plan les animations et les brui-



lages qui s'avèrent plutôt médiocres. Malgré une esthétique relativement rudo, ce programme n'en est pas moins un fabuleux stimulant de l'esprit. (Disquette Spectrum Holybyte pour C64.) E.C.

**Type** : stratégie  
**Intérêt** : 14  
**Graphisme** : \*\*\*  
**Animation** : \*\*\*\*\*  
**Bruitage** : \*\*  
**Prix** : B

### Version PC

La version PC garde toutes les potentialités du logiciel. De plus on peut y jouer au clavier. Les couleurs sont un peu moins nombreuses (mode CGA oblige). Les animations et les bruitages n'étant pas une dimension du programme qui avait été particulièrement exploitée sur la version C64, il est conseillé de préalablement se procurer en cédé et en Aspième avant d'affronter les différentes situations que proposent *Soko-Ban*. (Disquette Spectrum-Holybyte pour PC et compatibles.) E.C.

**Type** : stratégie  
**Intérêt** : 14  
**Graphisme** : \*\*\*  
**Animation** : \*\*\*  
**Bruitage** : \*\*  
**Prix** : C



## PRESIDENT ELECT

### Campagne électorale

Le financement des campagnes électorales est à l'ordre du jour... une élection nécessite un budget considérable. Sans oublier les innombrables sondages qui fleurissent en telles périodes. Mais tous ces investissements sont-ils nécessaires? *President Elect*, vous propose pour moins de 250 F d'être le prochain locataire de la Maison Blanche ! Profitant de la campagne pour la



présidence des Etats-Unis, SSI sont sur une version actualisée de ce jeu (édité en 1981 pour Apple). Le jeu est toujours aussi intéressant, mais on peut regretter que la version Atari ST soit la stricte adaptation de la version Apple. Certes, le programme ne réfléchit plus pendant de longues minutes, 68 000 oblige, mais pourquoi ne pas avoir tiré profit des possibilités plus étendues du ST. Il n'en reste pas moins que *President Elect* est un très bon jeu de simulation assez difficile, original et d'une durée de une heure environ: il vous permet de faire s'affronter

des candidats historiques ou fictifs, après avoir établi au cas échéant grâce à un questionnaire. Le jeu accepte jusqu'à trois candidats: démocrate, républicain et indépendant. Chacun peut être géré par l'ordinateur. Chaque semaine de simulation comprend une phase financière, médiatique (débat entre candidats) et une phase de résultats visualisée sur une carte des USA. « Et voilà la nuit des résultats... Qui de Hart, Dukakis, Jackson ou Bush va gagner? (Manuel en anglais, disquette SSI pour Atari ST.) O.R.

**Type** : simulation politique  
**Intérêt** : 15  
**Graphisme** : \*\*\*  
**Animation** : —  
**Bruitage** : —  
**Prix** : C

## CHRYSAL HAMMER

### Casse-briques pour Amiga

Décidément, les casse-briques ne semblent pas prêts de passer de mode, chaque



mois de nouvelles versions arrivent sur nos micros. Celui-ci est un clone d'*Arkanoid*, dont il s'inspire visuellement. Les tableaux sont différents mais les levels présentent les mêmes fonctions à l'exception de la grise qui détruit la raquette. Mais enfin, à défaut d'originalité, les concepteurs de ce programme ont joué la carte d'une réalisation irréprochable. *Chrysal Hammer* est le plus beau des casse-briques, tous micros confondus. Les graphismes sont très fins, l'animation rapide et précise, quant aux bruitages ils utilisent bien les grandes possibilités sonores de l'Amiga. C'est un jeu réussi et très prenant qui est bien plus difficile que celui dont il s'inspire. En effet, la balle a des accélérations sporadiques qui mettront vos nerfs à rude épreuve, et les tableaux, bien conçus, offrent vraiment un challenge de taille. Un jeu classique mais efficace qui réjouira les possesseurs d'Amiga, le seul micro qui ne dispose pas d'une version de l'*Arkanoid* original. (Disquette Blizzard pour Amiga.) A.H.-L.

**Type** : casse-briques  
**Intérêt** : 13  
**Graphisme** : \*\*\*\*\*  
**Animation** : \*\*\*\*\*  
**Bruitage** : \*\*\*\*\*  
**Prix** : C



# TUBES



## RAD WARRIOR

### L'armure sacrée d'Antrirad

Adaptation sur PC de l'*Armure sacrée d'Antrirad*, *Rad Warrior* met en scène un personnage très bien dessiné. De grande taille, ce dernier évolue entre les différents plates-formes de ce labyrinthe avec une souplesse remarquable pour le contexte graphique du PC. Votre but : découvrir et révéler la première des armures sacrées pour entrer en contact avec l'ordinateur et accéder du même coup aux bonus énergétiques, aux armes diverses et, plus généralement, au succès futur de l'aventure. Les écrans de jeu dévoilent ici de très petits espaces de terrain. Trois ou quatre adversaires surgissent alors à chaque tableau. Bien sûr, si leur contact épuise votre énergie, des jets de pierres précieuses vous permettront de libérer les premières issues.

La logique de ce labyrinthe, enchevêtrement de plates-formes, arbres et rochers qui s'élevaient vers le haut suprême, est passionnante. Les ennemis resurgissent systématiquement à chacune de vos apparitions sur un tableau et seule une stratégie précise permet de ne pas succomber avant d'avoir découvert l'armure. Difficile à vaincre, assez répétitif dans l'action mais mis en valeur par un terrain de jeu complexe et une animation réaliste, un programme qui tire un profit maximum des possibilités du PC en la matière. (Disquette Epyx pour PC.) O.H.

Type	action / échelles
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	C

## IMPACT

### Casse-briques bis

La reprise de ce programme (vu sur ST dans *Tubes* n° 49) sur C64 reste tout à fait à la hauteur de la précédente version. Pour l'essentiel ce casse-briques est d'une impressionnante sophistication technique et peut être considéré comme l'un des meilleurs du genre sur la machine. Comme à l'accoutumée, il s'agit de contrôler avec à propos une raquette fluorescente afin de renvoyer la balle sur un mur multicouche. De



pas trop fort le volume de votre moniteur, vos voisins risquent de penser qu'on tire chez vous ou qu'il y a une bombe dans l'immeuble, Fabuleux. (Disquette ASL pour C64.) E.C.

Type	action
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

manière aléatoire et en fonction du lieu d'impact, des items tombent, que vous devez récolter. Leur accumulation vous permet d'améliorer les caractéristiques de votre raquette. En cliquant vous activez les nouvelles possibilités de celle-ci, ce qui passe de la bombe à retardement à la balle d'anti-matière détraisant tout sur son passage.

Le graphisme du jeu a une tonalité très spatiale (sur fond étoilé). Les couleurs y sont vives et variées. On peut noter cependant un léger manque de finesse par rapport à



la version ST. Des petites planètes, des « ovni » et autres étranges peuvent modifier la trajectoire de votre balle. Les animations sont rapides et lisses. Les bruiteaux constituaient déjà le clou du programme sur ST, dans le cas du C64, c'est l'apothéose. Une fois de plus les possibilités sonores du C64 sont mises à contribution. Ne mettez



### Version Spectrum

La version Spectrum est bien réalisée. Les graphismes sont corrects pour cette machine et l'animation fluide et rapide. Votre raquette réagit instantanément à toutes vos sollicitations. Les bruiteaux ne sont pas très bons mais cela vient surtout du faible processeur son de la machine. (KT ASL pour Spectrum.) J.H.

Type	casse-briques
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	B



## SOLITAIRE ROYALE

### Variations sur un thème

Ge programme propose une bonne dizaine de variations sur le thème du jeu de réusite. Il est donc nécessaire de se familiariser avec ses diverses méthodes avant de pouvoir pleinement l'exploiter. Heureusement, l'épais manuel livré expose clairement les principes de jeu ainsi que leurs méthodes de résolution. Bien entendu on peut sauvegarder une partie en cours, demander de l'aide à l'ordinateur, paramétrer l'écran, etc. Le tout fort simplement : le Mac n'y est certainement pas étranger.



Du point de vue réalisation, *Solitaire Royale* est irréprochable. Les graphismes sont agréables, la présentation claire. L'animation des cartes est de plus fort bien réglée et des bruitages discrets agrémentent le jeu. Dernier point : ce programme est parfaitement compatible Multitinder. Alors, entre deux articles... (Disquette Spectrum Holobyte pour Macintosh.) M.B.

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



### Version PC

Loin d'être un jeu de réussite classique adapté sur *Solitaire Royale* sur PC reprend la grande majorité des éléments de la version Mac, et s'avère très réussi. Paramétrage du jeu, fonctions d'aide, sauvegarde d'une partie en cours et diversité des jeux proposés sont au rendez-vous.

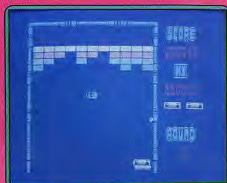
L'accès aux divers menus s'effectue au clavier ou à la souris (celles dernières étant du reste plus que recommandées) et une double validation est généralement nécessaire pour obtenir la fonction désirée.

Si vous disposez d'une carte EGA, vous pourrez de plus obtenir des graphismes des qualité aux couleurs chatoyantes du plus bel effet. Toutefois, la version CGA donne aussi de fort bons résultats. En fait, seul le son manque à l'appel. (Dis-



quette Spectrum Holobyte pour PC et compatibles.) M.B.

Type	réflexion
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



## ARKANOID

### A tout casser

Issu des salles d'arcade, adapté sur quasiment tous les micros de la génération, Arkanoid ne profite pas vraiment de sa version PC et compatibles. Les tableaux de jeu sont par exemple trop uniformes. Un mur rouge vit accueillie le joueur novice : briques tout-à-fait semblables et de même couleur. Fond de l'écran statique, seule l'animation des sprites mérite que l'on prenne la raquette ! La stratégie utilise les classiques bonus et briques spéciales (accélération, multiplication ou blocage de balle, tir laser, etc.). Les amateurs de « casse-briques » auront de toute façon plaisir à détruire ce mur, aussi terne soit-il... Je le conseil cependant un programme bien plus performant à mon goût, à savoir Impact disponible également sur PC. (Disquette Océan pour PC et compatibles.) O.H.

Type	casse-briques
Intérêt	13
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

## ZYBEX

### Les fous de la gachette

Zepplin Garmes, une toute nouvelle firme anglaise, fait un début très prometteur avec ce « shoot them up », original et efficace. Vous devez traverser seize mondes différents en affrontant des escadilles d'aliens agressifs. La partie commence toujours au premier niveau mais ensuite vous pouvez choisir celui que vous désirez. La destruction de certains ennemis vous permet d'améliorer votre armement : cinq types d'armes sont disponibles et chacune d'elles présente quatre niveaux de puissance. Leur emploi est aisé car le tir est automatique et vous passez de l'une à l'autre d'une simple pression sur le bouton de tir. Mais attention les armes les plus spectaculaires ne sont pas nécessairement les plus efficaces. Les graphismes sont très réussis, surtout les décors, le scrolling en parallèle fluide et l'animation rapide et précise. L'action est très prenante grâce à un niveau de difficulté très bien dosé. Comme dans tous les programmes de ce type, le début de partie est ▶



# TUBES



loin d'être facile mais dès que l'on parvient à se procurer quelques armements supplémentaires, les choses s'arrangent. Un excellent « shoot them up » qui passionnera les fous de la gâchette. (Cassette Zenepin Games pour C64.) A.H.L.

Type	shoot them up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutage	★★★★
Prix	B

## SYNTHÉ

### Création musicale

Le CPC, bien que n'étant pas une machine aux possibilités sonores exceptionnelles, semble susciter l'apparition de nombreux logiciels de création musicale, dont *Synthé*. Vous pouvez créer vos œuvres musicales en vous servant du clavier ou du joystick. Le programme dispose d'un éditeur musical, vous permettant d'éditer vos notes directement à même la portée (rés pratique). De nombreuses options sont accessibles grâce à un système d'icônes. On peut ainsi obtenir des rythmes pointés, faire un essai en écoutant une séquence, changer de page d'édition, changer d'instrument en cours de lecture d'un air, changer le tempo (durée relative des notes)

et bien sûr charger ou sauvegarder les œuvres. Autre caractéristique intéressante : vous réalisez des instruments personnalisés par définition graphique des enveloppes de ton et de volume. On regrette cependant une certaine austérité du logiciel, concernant sa présentation. Les



icônes sont nombreuses et pas suffisamment explicites, ce qui oblige à d'incessantes allers-retours entre le manuel et l'ordinateur. Un logiciel réservé aux amateurs avancés. (Disquette Invent'ère pour CPC.) E.C.

Type	création musicale
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Brutage	★★★
Prix	B

## WORLD SERIES BASE-BALL

### Lanceur et batteur

Judicieuse mais classique adaptation de base-ball sur micro, ce programme accepte un ou deux joueurs. L'écran montre le terrain vu de face. Une fenêtre « zoom » va permettre de suivre l'évolution particulière du lanceur et du « batteur ». La silhouette des personnages et l'animation de leurs mouvements sont assez grossières. Les réceptions de balles sont très précises et si l'orientation des passes est toujours tra-



tée par l'ordinateur, elle permet de choisir — entre lanceur et batteur — le joueur actif, ce qui accentue le réalisme de la simulation.

Très pauvre au niveau des bruitages, *World Series Base-ball* ne parvient cependant pas à mettre en place une ambiance de jeu convaincante. Il est heureusement suffisamment maniable pour intéresser les novices du genre et limiter à ce sport encore mal connu en France. (Disquette Imagine pour PC et compatibles.) O.H.

Type	simulation de base-ball
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Brutage	★★★
Prix	B

## GRAND PRIX

### Bolides en folie

Vous voulez promulguer pilote de Formule 1. Votre bolide (une Williams) dispose des derniers perfectionnements : boîte de vitesse six rapports, indicateurs de niveau d'essence, de température d'eau, d'huile et du turbo, de pression d'huile, taux de compression dans le turbo variant dans un rapport de 1 à 4 (ce qui permet des accélérations foudroyantes) et deux rétroviseurs pour voir les voitures prêtes à vous dépasser.

Seize circuits sont à votre disposition. La

simulation est excellente. Le bruitage suit parfaitement bien les variations de régime du moteur. La piste est représentée en 3D (très bien rendue, bien que le décor soit peu varié). L'impression de vitesse est donnée par les bandes noires et blanches qui défilent sur



le bord de la piste d'une manière parfaitement réaliste. Contrairement à la plupart des courses de voitures, il ne s'agit pas ici d'aller le plus vite possible en évitant les obstacles. Vous devez parfaitement maîtriser votre véhicule, tant en ce qui concerne la conduite elle-même que pour les contraintes techniques.

Ainsi, il n'est pas du tout recommandé de maintenir votre moteur trop longtemps en sur-régime ou de laisser la compression dans le turbo à son maximum. À intervalles réguliers, faites halte à votre stand pour retirer le plein, changer les pneumatiques et autres.

La meilleure simulation de course automobile sur cette machine. (K7 Martech, pour Spectrum.) J.H.

Type	course de voitures
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutage	★★★★
Prix	B



### Version Amstrad CPC

La version CPC de ce logiciel de course automobile reste correcte mais par rapport à l'ensemble de la ludothèque du CPC en ce domaine, d'aucuns préféreraient vraisemblablement Ja soupiasse de *Crazy cars* ou le réalisme de *Out Run*. (K7 Martech pour Amstrad CPC.) O.H.

Type	course de voitures
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Brutage	★★★
Prix	B

## ROADWARS

### Vote sans issue

À la suite de défaillances de l'ordinateur de contrôle dus à la guerre, la voie express, qui est le seul lien entre les Lunes d'Armageddon, est devenue impraticable. Votre mission consiste à guider un robot pour dégager la route.

Vous disposez d'un de ses pairs contrôlé par le programme ou par un ami, tentent l'aventure, ils disposent d'un bouclier de protection, d'une tourelle de tir mobile qui ne peut être activée qu'en l'absence du bouclier et d'une grande mobilité latérale. Tout ceci est indispensable car les dangers sont nombreux. Tout d'abord, il faut élimi-

ner les obstacles qui se trouvent sur votre chemin et contourner ceux qui ne peuvent être évités. Ensuite certaines des plaques latérales qui maintiennent les véhicules sur la route sont devenues défectueuses et envoient des déchets électriques. Vous devez donc les arrêter, mais prenez



garde à ne pas détruire trop de plaques en état car vous seriez projeté dehors. Une fois un parcours débarrassé des plaques endommagées, vous serez propulsé sur une autre route, aux dangers multiples. Ainsi les satellites bordant la route ne manqueront pas de faire feu sur vous. Mais tout n'est pas négatif. Si vous roulez sur certaines flèches, votre puissance de feu s'en trouvera augmentée.

Le graphisme est superbe, ce qui se voit dans des robots ou de la route où l'impression de profondeur et de vitesse est parfaitement rendue. L'animation est un modèle de fluidité et de rapidité. Les bruitages sont moyens mais ce jeu reste un must. (K7 Melbourne pour Spectrum.) J.H.

Type	action
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutage	★★★★
Prix	B





# TUBES

## ROCKFORD

### Façon Boulderdash

Après un *Boulderdash* construction *hit*, quelques pas de côté, et le protocole *Skull Duggery*, voici enfin un *Rockford* sur ST. Sans atteindre, toutefois, la quasi-perfection d'*Emerald Mine* sur Amiga (voir *Titi Parade*), on retrouve ici l'intérêt de jeu qui a fait le succès du programme original. Cinq séries de tableaux vous sont proposées dans lesquels *Rockford* est tour à tour : explorateur, cuisinier, cow boy, astronaute ou docteur. Chaque tableau reprend le thème choisi et présente des éléments particuliers. La recette est toujours la même : un subtil dosage entre l'adresse et la réflexion et on se laisse prendre àvec plaisir à ce principe de jeu classique qui n'a pas pris une ride. Certains tableaux sont faciles tandis que d'autres posent des problèmes insurmontables... Tant que l'on n'a pas trouvé la solution.



Les graphismes sont clairs et colorés mais hélas, le scrolling se déroule par à-coups ce qui est assez désagréable. Cela est assez surprenant lorsqu'on sait que ce programme est le troisième d'une série de jeux d'arcade développés sur Amiga dont, les précédents, *Xenon* et *Road Wars*, figurent parmi les plus belles réalisations sur micro. Toutefois, ne boudons pas notre plaisir puisque la magie fonctionne et parlons à la recherche des diamants sous une avalanche de rochers. Un jeu classique qui n'a rien perdu de son attrait. (Disquette Melbourne House pour ST.) A.H.L.

Type	action/réflexion
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutote	★★★★
Prix	★★★★

## BLOOD VALLEY

### Duel de maître

La vallée de Géd est le royaume du plus cruel des despotes, l'Archveuil. Ce dernier organise annuellement une chasse à l'homme, en libérant un de ses esclaves. L'enjeu est simple pour la proie : il faut trouver au plus vite la sortie de la vallée (à l'extrémité ouest du royaume) ou périr sous les coups des sbires de l'Archveuil.



Le logiciel peut se jouer (c'est là, son principal intérêt) seul ou à deux simultanément (deux fenêtres graphiques sont alors ouvertes). Dans ce dernier cas, votre adversaire humain tient le rôle d'un de vos poursuivants. Les possibilités et l'intérêt ludique du jeu sont incontestables dans le mode duo. Au cours de votre fuite éperdue, vous pouvez trouver des items (poisons magiques, trésors, nourriture) qui, utilisés avec à propos, se révéleront dans certains cas d'une grande aide.

Les graphismes de ce logiciel n'ont pas bénéficié dans sa version *Spectrum* d'une grande finition (les personnages sont trop petits et les couleurs bien mauvaises).

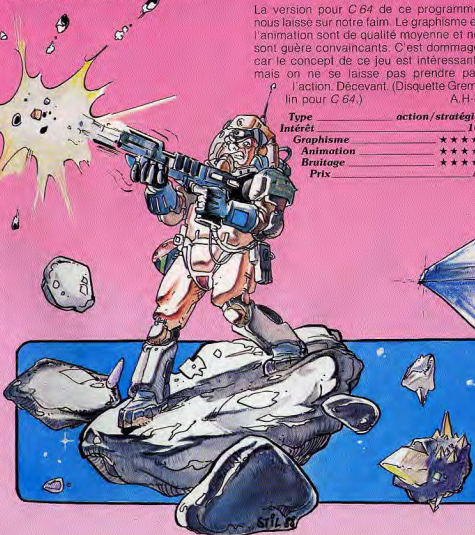
En ce qui concerne les animations, il est indéniable que l'on a déjà vu mieux sur la machine (on constate une certaine confusion lors des duels). Absence remarquée, les bruitages sont totalement inexistantes, exception faite des représentations. Un logiciel intéressant mais qui aurait mérité une réalisation plus soignée. (Disquette Grémilin pour *Spectrum*.) E.C.

Type	action/aventure
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutote	★★★★
Prix	★★★★

### Version C 64

La version pour *C64* de ce programme nous laisse sur notre faim. Le graphisme et l'animation sont de qualité moyenne et ne sont guère convaincants. C'est dommage car le concept de ce jeu est intéressant, mais on ne se laisse pas prendre par l'action. (Disquette Grémilin pour *C64*.) A.H.L.

Type	action/stratégie
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutote	★★★★
Prix	★★★★



## CLEVER & SMART

### Mortadel et Filémon

Ce jeu que nous avions déjà testé (voir *Tubes* n° 52) sur CPC est désormais adapté sur Amiga. En résumé, il s'agit de prendre en main les destinées et surtout l'enquête de deux agents très spéciaux, chargés de retrouver les traces d'un savant génialement fou, le Dr Bactérie. Les fans des bons des dessinateurs reconnaitront sans difficulté les personnages de ce logiciel, dont les noms en France sont Mortadel et Filémon. La «toutologie» est l'un des éléments les plus cultivés dans ce logiciel (courses d'escarottes). Le programme consiste d'une manière générale en un habile compromis entre arcade et aventure. La version Amiga apporte de nombreuses améliorations graphiques (dessins plus fins et colorés). D'autre part la partie brutage est désormais agréablement de digitalisations comme dans certaines situations (cris de douleur quand une voiture vous écrase). Moins moins ce jeu qui pouvait être considéré comme une réussite sur CPC, prend sur l'Amiga une allure quelque peu désuète, ceci compte tenu des productions réalisées sur cette machine. (Disquette Magic Bytes pour Amiga.) E.C.

Type	arcade/aventure
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutote	★★★★
Prix	★★★★

### Version ST

La version ST, bien que globalement semblable à la version Amiga (même scénario), n'en est pas moins un ton et des couleurs. Les graphismes sont moins colorés, et les bruitages perdent beaucoup de leur intérêt (plus de cri de douleur digitalisé). Un logiciel par faitement adapté aux machines *hit* bits.



### Version Amstrad

La version pour Amstrad n'est guère différente de la précédente et la réalisation n'est pas plus soignée. A lire la notice on pense que *Blood Valley* est un programme original et intéressant, mais une fois chargé c'est une grande déception. L'action est très répétitive et les combats sont loin d'être convaincants. (Disquette Grémilin pour Amstrad.) A.H.L.

Type	action/stratégie
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutote	★★★★
Prix	★★★★



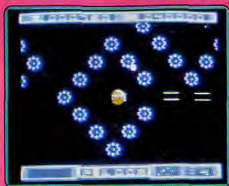
mais qui perd un peu de son intérêt sur les ST et Amiga. (Disquette Magic Bytes pour Atari ST.) E.C.

Type	arcade/aventure
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutote	★★★★
Prix	★★★★





# TUBES



## HUNTER'S MOON

Au bord du gouffre

À la suite d'une erreur de pilotage votre vaisseau est passé à proximité d'un trou noir, ce qui l'a propulsé dans une étrange galaxie peuplée d'idoles entourées de callus. Le seul moyen de retourner dans votre monde d'origine est de détruire cet univers extra-terrestre. Dans chaque système vous devez faire une brèche dans le mur de cellules qui entoure une idole afin d'y pénétrer pour la désactiver. Mais attention aux gardiens, indestructibles, qui circulent le long du mur en reconstruisant au passage, les cellules détruites. Le contact avec les gardiens, ou les spores qu'ils libèrent, est mortel. Lorsque vous triomphez des quatre niveaux qui composent un système vous passez alors à un tableau de bonus avant de repartir à l'attaque. *Hunter's Moon* bénéficie d'une réalisation de qualité : de bons graphismes, réhaussés

Type	shoot them up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

## XR-35

Seigneur de la gachette

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous pénétrez dans une base ennemie gardée par des escadrons d'aliens. Huit sec-



teurs vous attendent... si vous êtes un seigneur de la gachette, car sinon vous n'erez pas de vieux os et vous risquez même de ne jamais atteindre le second niveau. Le décor défile en une superbe scrolling horizontal en parallèle



tre membres de sa famille, capturés par un renégat. Vous dirigez la balle à travers seize secteurs qui défilent en un scrolling vertical. Ceux-ci sont parsemés d'obstacles métalliques inoffensifs pour la plupart, seuls ceux qui obloquent vous font perdre une vie au premier contact.

vo et dès le début de la partie les vaisseaux ennemis arrivent par vagues de trois, ne vous laissant que très peu d'espace pour vous glisser entre leurs tirs.

Votre vaisseau est aussi rapide que maniable, il répond parfaitement à la moindre commande, ce qui vous oblige à être très précis sous peine d'aller vous écraser contre des structures. Il n'est vraiment pas facile de survivre à ce combat impitoyable car vos ennemis sont rebotables et il faut plusieurs tirs au but avant de les détruire. De très bons graphismes, une animation rapide et une bande sonore impressionnante sont autant d'atouts pour cet excellent shoot them up qui décoiffe. Pour ceux qui ne reculent pas devant la difficulté, (Disquette Amco pour Amiga.) A.H.L.

Type	shoot them up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

## I BALL

Au royaume des balles

Rien ne vous a déjà dans le royaume des balles, / Ball doit partir à la recherche des que-



ds / Ball pour Atari ST et la suite pour Commodore 64. Cette nouvelle version se différencie nettement de la précédente puisqu'il s'agit d'un mélange entre un jeu de plates-formes et un shoot them up.

Vous guidez la balle à travers cinquante tableaux en la faisant rebondir tout en tirant sur les créatures qui vous barrent le chemin. Pour passer au tableau suivant il faut ramasser une clé et sauter jusqu'à la sortie. Comme dans le premier programme, vous pouvez vous procurer divers équipements, mais ils sont moins nombreux.

Les graphismes est assez simple et payant en couleur, mais cela n'est pas trop grave dans ce type de programme. La bande sonore, quant à elle, est de bonne qualité avec toujours une excellente voix digitalisée et des effets convaincants. / Ball II présente un bon dosage entre deux styles de jeu différents, mais l'accent est mis sur la précision des rebonds plutôt que sur le tir.

Un programme intéressant. (Disquette Firebird pour C64.) A.H.L.

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

## I BALL II

Rebondissement

La balle est à l'honneur ce mois-ci car Firebird sort simultanément la conversion



de / Ball pour Atari ST et la suite pour Commodore 64. Cette nouvelle version se différencie nettement de la précédente puisqu'il s'agit d'un mélange entre un jeu de plates-formes et un shoot them up.

Vous guidez la balle à travers cinquante tableaux en la faisant rebondir tout en tirant sur les créatures qui vous barrent le chemin. Pour passer au tableau suivant il faut ramasser une clé et sauter jusqu'à la sortie. Comme dans le premier programme, vous pouvez vous procurer divers équipements, mais ils sont moins nombreux.

Les graphismes est assez simple et payant en couleur, mais cela n'est pas trop grave dans ce type de programme. La bande sonore, quant à elle, est de bonne qualité avec toujours une excellente voix digitalisée et des effets convaincants. / Ball II présente un bon dosage entre deux styles de jeu différents, mais l'accent est mis sur la précision des rebonds plutôt que sur le tir.

Un programme intéressant. (Disquette Firebird pour C64.) A.H.L.

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

seidure par l'action. Un seul reproche : le graphisme est pratiquement le même que celui des précédentes versions et n'utilise pas les possibilités de cette machine. Cela est hélas fréquent ces temps-ci, de nombreux éditeurs se satisfont d'un simple transposition d'un programme écrit sur un ordinateur sur beaucoup moins puissants. Il est dommage qu'ils choisissent ainsi la facilité. Malgré ce défaut ce jeu n'en est pas moins agréable. (Disquette Firebird pour Atari ST.) A.H.L.



## FRIGHTMARE

Cauchemars



Vous voici plongé au milieu de rêves tous plus terribles les uns que les autres. Les créatures les plus démoniaques y courent librement, et vous — pauvre petite créature sans défense — devez sans cesse les éviter. Pour revenir à la réalité, vous devez tenir jusqu'à ce que la pendule marque 8h12, heure de votre réveil, et scrototez le niveau de vos rêves en récupérant les caillots dans les salles.

À début, vous ne disposez d'aucun moyen de vous défendre et seules la fuite et vos remarquables capacités de saut vous en sortirez. Aussi vous avez tout intérêt à récupérer au plus vite pistolets et munitions. Ceux-ci ne sont actifs que sur certains monstres. Les plus coriaces supportent douze impacts avant d'être tués. D'autres objets cachés de ci de là, vous seront utiles. L'eau bouillie volatilise certaines créatures mais ne s'utilise qu'une fois, comme le pendule d'ailleurs qui s'alimente tout et le crucifix qui en fige quelques-uns. Les ailes augmentent encore vos capacités de saut, tandis que les anneaux vous appor-

tent des vies supplémentaires et les transporteurs vous changent d'écran. Le graphique des salles et des monstres est varié et leur animation rapide et fluide. En revanche les brutages sont limités à quelques « bip » peu évocateurs sans aucune musique de soutien. Un classique jeu d'aventure-action, sans grande originalité mais bien réalisé. (K7 Cascade Games pour Spectrum.) J.H.

Type	aventure/action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	A

## AQUANAUTE

Oduséus sous-marine

Évitéu de votre combinaison de plongée, vous êtes décidé à affronter les innombrables dangers qui vous séparent des nombreux trésors qui gisent dans cette partie de l'océan. Tout semble cependant se jouer contre vous pour prouver les résultats, murènes et autres méduses dont le simple contact est mortel. Des plongeurs ennemis armés de fusils harpons peuvent aussi avoir le même but, que vous et n'être pas prêts à partager (donc gare aux rencontres). Le logiciel dispose d'un aspect éducatif qui n'est pas négligeable, outre la faune sous-marine. Il initie ses utilisateurs à la notion de palier de décompression, lors des remontées vous devez passer un certain temps à chaque palier, sans bouger et cela malgré les dangers. Si vous parvenez à atteindre un trésor à plus de quarante mètres de profondeur, vous risquez si vous vous attendez, d'être victime de l'ivresse des profondeurs. Les graphismes de ce programme sont ▶



# HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS!



**PREDATOR**  
 ACTIVISION  
 Inspiré du film à grand succès dans lequel l'impressionnant Arnold Schwarzenegger fut la vedette, Predator est un jeu d'aventure plein de suspense ! Predator est le jeu d'aventure qui vous fera vivre le rôle ardu de tuer le majus "Dillon" à travers la jungle d'Amérique Latine pour retrouver un groupe d'élites capturés par les querelles. Mais l'horrible Predator rôde dans cette jungle peu hospitalière et vous serez contraint de le décerner si vous voulez survivre!  
 Disponible sur COMMODORE K7, DK, AMSTRAD K7, DK, SPECTRUM K7, Atari ST, DK de 99 à 199 F.



**CORPORATION**  
 ACTIVISION  
 Devenir un bar dans le monde est régi par deux puissantes corporations. Si vous à l'une d'elles, vous aurez à accomplir une mission pour prouver votre valeur aux yeux de la corporation, entraine une quantité importante de corporation nouvelle recherche également ce miracle.  
 Un jeu de stratégie et d'action.  
 Disponible sur AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7 de 99 à 149 F.

**KARNOV**  
 Vous êtes Karnov, un Russe crashé de feu. à la recherche des trésors de Babylone qui ont disparu. Pour les retrouver, vous devez courir, sauter, voler mais aussi affronter une quarantaine d'horribles monstres, des dinosaures, des géants sur des îles volantes, des squelettes à des autruches, un dragon à deux têtes... Un jeu d'arcade plein d'action et de surprises.  
 Disponible sur AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7 de 99 à 149 F.



**GEE BEE AIR RALLY**  
 Devenez un as dans l'acrobatie aérienne. Avec commandes d'un virus - coucou - volant qu'il début du ciel, participez à une course folle (à niveaux de difficulté) le long d'une piste tracée sur le sol ou encore à une épreuve spéciale où vous devez éviter des balles. Attention si vous heurtez vos concurrents, des surprises vous attendent!  
 Disponible sur AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7 - AMIGA DK de 99 à 199 F.  
 \* Prix public maximum

**ACTIVISION**  
 ENTERTAINMENT SOFTWARE  
 DIFFUSION FRANCE IMAGE LOG  
 Tour Gallieni 2-36, avenue Gall  
 93175 BAGNOLET cedex

## TUBES



colorés et réussis en ce qui concerne les fonds marins (on aurait cependant souhaité un plus beau scaphandrier). Les animations sont rapides (est-ce bien réaliste en milieu aquatique?), mais manquent de fluidité. En définitive ce logiciel, malgré certains défauts, (dans vos évolutions sous l'eau), peut par le dépaysage qu'il provoque et sa tonalité agréablement éducative, être un bon logiciel pour les plus jeunes. (Disquette FI pour T08, T09, T09+.) E.C.

Type : action / éducatif  
 Intérêt : 12  
 Graphisme : ★★  
 Animation : ★★  
 Bruitage : ★★  
 Prix : B

### FOOT MAN

#### Boulimie

Pac Man, l'illustre glouton, ne vieillit pas, comme en témoigne ce nouveau programme sur Amiga. Pour être précis, cette version s'inspire plus de *Mrs Pac Man* par la disposition des tableaux ainsi que par la présence des fruits qui traversent des labyrinthes. Ce jeu, bien que très classique, présente néanmoins quelques innovations : d'une part il offre la possibilité de jouer à deux simultanément, d'autre part vous avez le choix entre un look classique ou nouveau style. Dans les deux cas les labyrinthes sont les mêmes mais la représentation graphique de Pac Man et des fantômes est différente. Une option éditeur vous est également proposée, celle-ci, d'une facilité d'emploi remarquable, vous permet de construire et de sauvegarder vos propres tableaux.



Cette reprise, bien conçue, bénéficie d'une réalisation irréprochable dont le point fort est indiscutablement la précision des commandes. Qu'il s'agisse du Pac Man qui se complait souvent et rataient les virages (ci), il répond à la moindre sollicitation, le contrôle est d'une précision rarement atteinte. Toutes ces qualités font de ce programme la meilleure adaptation sur micro de ce grand classique qui l'on prendra plaisir à redécouvrir. (Disquette Top Down pour Amiga.) A.H.L.

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



### TETRIS

#### Casse-briques

Tetris est aussi simple qu'original et rentre. Il a l'évidente facilité du casse-briques, en un peu plus intelligent. Il s'agit non pas d'un casse-briques, mais d'un casse-briques.  
 Il est fascinant de devoir se battre contre le temps pour caser sans perdre d'espace ces morceaux de puzzle qui tombent du ciel.



et comprendre instinctivement ce programme arrivé de Moscou. La partie centrale de l'écran est utilisée par l'espace de jeu stricto sensu. L'information sur les scores et sur la forme du prochain conglomérat de briques à placer se deta-

che sur un décor de montagnes neigeuses, de dômes moscovites, etc.  
 Le version tournant sur les compatibles IBM présente la qualité encore plus rare d'être livrée en disquettes de cinq pouces et demi et en disquettes de trois pouces et demi dans la même boîte. De plus chaque carte graphique, chaque résolution a été spécialement programmée.  
 Ains les heureux possesseurs de cartes EGA, OGA ou Hercules disposeront de la qualité maximale envisageable sur leur configuration. Les versions ST et Amiga ont été testées dans le n° 53 (Disquette Spectrum/Holobyte/Mirrorsoft). D.S.

Type : réflexion  
 Intérêt : 17  
 Graphisme : ★★★★★  
 Animation : ★★★★★  
 Bruitage : ★★★★★  
 Prix : C

#### Version C 64

La version pour C 64 est une réussite. Le graphisme, sobre et efficace, permet une bonne visualisation du jeu et une bande sonore de qualité vient renforcer l'atmosphère envoûtante de ce programme. C'est un jeu qui prend la tête et il est très difficile de le quitter. Un chef-d'œuvre. (Disquette Mirrorsoft pour C 64.) A.H.L.

Type : réflexion  
 Intérêt : 17  
 Graphisme : ★★★★★  
 Animation : ★★★★★  
 Bruitage : ★★★★★  
 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 binaire.

frac

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

## PREDATOR

**Schwarzenegger**  
Vous reprenez le rôle de l'impressionnant Schwarzenegger pour une mission d'une difficulté insoupçonnable. Un hélicoptère contenant à son bord trois allés du président s'est écrasé dans la jungle. Avec votre équipe, vous devez les retrouver avant que la guérilla locale ne leur fasse un triste sort et élimine les guérilleros qui se cachent et cherchent à vous descendre.

Vous en viendrez facilement à bout en usant de votre mitraillette. Cependant, ne tirez pas à tort et à travers car vos munitions sont comptées. Vous disposez aussi de trois grenades pour vous débar-



rapper d'un seul coup d'un groupe d'attaquants.

Vous retrouvez les membres de votre équipe morts et certains de leurs cadavres en très mauvais état. A leur côté se trouvent parfois leurs armes. Ne les récupérez que si leur puissance de feu est supérieure à la vôtre.

A mesure de votre progression dans la jungle, l'impression étrange d'être surveillé se renforce. Les vautours sentant la mort sont nombreux et agressifs. D'ailleurs par moment vous vous trouvez au centre de la mire de tir d'un inconnu et vous devez vous en dégager au plus vite. Le graphisme des décors est bien fait et varié et le scrolling latéral parfaitement régulier. Les créatures bénéficient d'une animation fluide et rapides. Les bruitages sont bien rendus mais aucune musique n'accompagne le jeu. (Disquette Activision pour Atari ST.)

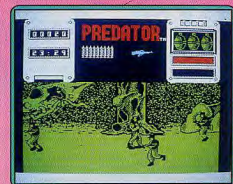
J.H.

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

### Version Spectrum

L'adaptation sur Spectrum reste correcte, les guérilleros sont plus nombreux et le jeu plus difficile. Les graphismes sont toujours de bonne facture mais en contrepartie, le jeu se déroule en monochrome. L'animation est fluide mais se ralentit vraiment trop à mesure que le nombre de créatures en mouvement augmente. Les bruitages sont médiocres mais une bonne musique sur

## TUBES



plusieurs voies présente le jeu. (K7 Activision pour Spectrum.)

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

### Version C64

La version C64 est de très bonne facture, et dispose d'un graphisme foillé et haut en couleurs. Les animations, comme à l'accoutumée sur cette machine, sont superbes (scrollings fluides). Les bruitages sont eux aussi de bonne qualité. Bien que



ce logiciel soit un jeu d'action et de guerre, le suspense y est prenant. (Disquette Activision pour C64.)

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

## STAR WARS

### L'étoile de la mort

Tous ceux qui ont connu ce superbe jeu d'arcade qui fit fureur il y a quelques années, seront ravis de découvrir cette fidèle adaptation. Vous êtes Luke Skywalker,



ker, aux commandes de votre chasseur vous partez à l'assaut de l'étoile de la mort, l'impressionnant quartier général de l'Empire. Mais n'allez pas plus loin, vous commencent l'histoire.

On retrouve dans ce programme le souffle épique du film, tout n'est qu'action et il n'y a pas de temps mort dans cette bataille galactique. L'animation rapide s'accompagne d'excellents effets sonores et de voix digitalisées tout droit sorties du film. Bien sûr on peut ne pas aimer les graphismes en vectoriels, mais il faut bien reconnaître qu'ils sont particulièrement bien utilisés dans ce programme. C'est un shoot them up passionnant, alors n'hésitez pas, partez combattre Darth Vader et que la force soit avec vous ! (Disquette Domark pour Amiga.)

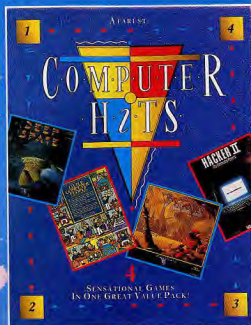
Type	arcade
Intérêt	16
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitage	*****
Prix	C

## CARD SHARKS

### Jeux de cartes

Si vous aimez les jeux de cartes et si vous ne trouvez pas de partenaire à votre table, essayez **Card Sharks** (les requins des cartes). Vous pouvez choisir le poker (trois variantes), le blackjack ou hearts, un jeu peu connu en France. Ensuite vous sélectionnez, trois adversaires parmi ceux qui vous sont proposés : Luigi, un paysan rou-



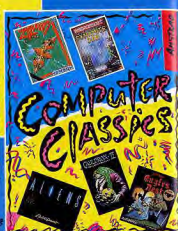


### COMPUTER HITS (ST ET AMIGA)

Une fabuleuse compilation regroupant 2 hits de Psygnosis et 2 hits d'Activision, Deep Space, Brattacas, Hacker II, Little Computer People. Disponible sur Atari ST et Amiga.

### COMPUTER CLASSICS

La compilation des compilations. Réunis ensemble, 9 classiques des jeux. Zynaps, Dynamite Dan, Aliens, Cauldron II, Eagles Nest. Disponible sur Amstrad, C.B.M., Spectrum.



lord, Lady, une belle jeune femme, Milton, l'Intellecteur, Gorb, le Russe, Maggie, l'oiseuse ou bien Ronnie, l'Américain. Mes deux derniers présentent une ressemblance étonnante avec des chefs d'Etat bien connus.

La partie a lieu autour d'une table, les autres joueurs étant en face de vous. Les graphismes sont excellents et l'animation de qualité. Vos adversaires distribuent les cartes, ils clignent des yeux et changent d'expression.

Comme dans une bande dessinée, ils parlent dans des bulles pour annoncer leurs enchères ou lancer des plaisanteries dans le but de distraire votre attention. Les cartes posées sur la table sont très lisibles. Tout cela est très bien réalisé et pimente agréablement le jeu, contrairement à la plupart des programmes de ce type qui sont légers et manquent d'ambiance.

*Card Sharks* est un logiciel très soigné et bien conçu, qui de plus ne manque pas d'humour. Accolade, à son habitude, nous offre ici un programme de qualité. (Disquette Accolade pour C64.) A.H.L.

Type	jeux de cartes
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

### THUNDERBOX

#### Obstacles et ennemis

Rainbow Arts, la jeune et talentueuse firme allemande qui développe d'excellents jeux d'arcade sur Amiga, réactive. Après *Garrison*, le frère jumeau de *Gauntlet*, ce nouveau programme peut difficilement nier ses liens de parenté avec l'illustre *Wonderboy*. Mais qu'importe, puisque ces jeux sont russés et ne souffrent pas de la comparaison avec leurs prédécesseurs. Le héros, un jeune blondinet, traverse de beaux paysages parsemés d'obstacles divers en évitant les nombreux animaux dont le contact est mortel. De temps à autre, il trouve des œufs qu'il brise afin de se procurer une hache bien utile pour se débarrasser de ses nombreux agresseurs.

Les personnages sont très mignons et se déplacent en un scrolling d'une fluidité remarquable. Cela s'accompagne d'une bande sonore sobre mais efficace qui

## TUBES



ajoute beaucoup à l'ambiance de ce programme agréable. Ne vous laissez pas abuser par les très beaux graphismes qui semblent tout droit sortis d'un dessin animé pour enfants car l'action est loin d'être facile. A partir, du deuxième niveau il faut vraiment s'accrocher pour progresser plus avant. C'est un jeu simple et très prenant qui réjouira les amateurs du genre. (Disquette Rainbow pour Amiga.) A.H.L.

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

### IKARI WARRIORS

#### Hélicoptère en péril

Annoncé depuis presque deux ans, *Ikari Warriors* était l'incertain du jeu vidéo. Une version Amstrad était sortie depuis longtemps mais celle pour C64 semblait abandonnée. Cette adaptation d'un jeu d'arcade n'est pas sans rappeler *Commando* : votre hélicoptère se déplace derrière les lignes ennemies et il vous faudra faire un long chemin en affrontant des régiments entiers avant de revenir chez vous.

En route, vous combattez également des



tanks, des hélicoptères et des bunkers dont vous ne viendrez à bout que grâce à vos grenades. Prenez garde aussi aux mines dissimulées sur le chemin, elles ne deviennent visibles que lorsque vous arrivez dessus, vous laissant juste le temps de les éviter... si vous avez d'excellents réflexes ! A l'occasion, vous découvrirez des tanks qui clignotent, vous signalant que vous pouvez monter à bord.

Une fois aux commandes de votre char, c'est la sécurité, vous écrasez tout sur votre passage et les très ennemis ne peuvent plus atteindre.

Votre véhicule ne peut être détruit que par une grenade ou bien par une panne de carburant, dans les deux cas il faut l'abandonner très vite avant qu'il n'explose. Ce programme présente des sprites un peu grossiers et des décors moyens, mais l'ensemble n'est pas désagréable et le combat s'accompagne d'un thème musical tout à fait dans l'esprit du jeu.

L'action est prenante mais difficile lorsqu'on est seul. En revanche, si vous êtes deux, ce jeu prend alors sa véritable dimension et la progression devient plus aisée. *Ikari Warriors* est une réussite. (Disquette Elite pour Commodore 64.) A.H.L.

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

### 5 STAR GAMES III

Compilation de 7 jeux dont 2 gratuits. Tous les styles sont présents.

Arcade, réflexion, simulation, etc.

Tempest, The Way of Exploding Fish, Trap Door, Lou Cell, Aliens, Firelord, Strike Force Harrier. Disponible sur Amstrad, C.B.M., Spectrum.

### 10 COMPUTER HITS 4

Compilation de 12 jeux dont 2 gratuits en version K7 et 2 jeux dont 1 gratuit en version disk. Rapport qualité/prix imbattable. Disponible sur Amstrad, C.B.M., Spectrum.



**Tous ces produits sont disponibles chez tous les bons revendeurs. Si toutefois vous ne pouvez vous les procurer, contactez les directement auprès de notre société. (Port gratuit. Règlement par chèque bancaire). Pour les produits Spectrum et C.B.M., nous consulter.**

	ATARI ST	AMIGA	CPC K7	CPC DISK
Computer Hits	200	200		
Computer Classics			70	95
5 Star Games III			95	145
10 Computer Hits			95	145
Powerplay	195	195	95	145
Backlash	195	195		
Mercenary	195	195	140	170

— 10 % si vous commandez 2 jeux.

— 20 % si vous commandez 3 jeux et +.

Remplissez lisiblement votre bon de commande et retournez-le à :

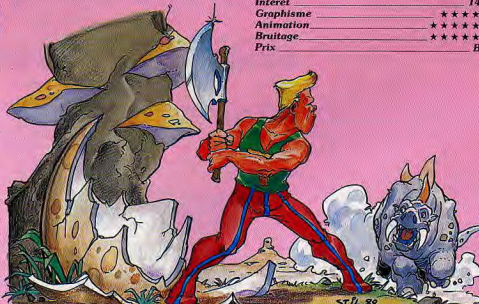
Sun-Soft, 10, rue Xavier-Bichat, 95150 TAVERNY. Tél. : (1) 39.60.87.04

Vous recevez vos jeux sous 48 heures.

Nom .....

Adresse .....

CD ..... Ville .....





# TILT

MICROLOISIRS

## VOUS OFFRE EN CADEAU UN ABONNEMENT GRATUIT DE 6 MOIS

### SI VOUS DEVEZ LE PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNÉ



POUR VOTRE  
AMI

198 F. SEULEMENT

POUR  
VOUS



GRATUIT

La meilleure publicité, c'est celle que nous font nos lecteurs. Vous appréciez TILT, alors faites-le découvrir à un ami qui vous ressemble. Vous y trouverez tous les deux un avantage important :

**Vous d'abord :** Pour vous remercier de votre collaboration, nous serons heureux de vous offrir un abonnement (ou une prolongation de votre abonnement si vous êtes déjà abonné) de six numéros à TILT. Six mois de lecture entièrement gratuite.

**Votre ami** lui, bénéficiera d'un tarif exceptionnel et recevra TILT pendant un an pour 198 F seulement au lieu de 249 F.

Alors transmettez-nous vite le bulletin d'abonnement d'un nouveau lecteur accompagné de son règlement. Nous ferons immédiatement le nécessaire pour que vous receviez tous les deux TILT dès le prochain numéro (et si vous êtes déjà abonné nous prolongerons votre abonnement actuel de six numéros.)

#### BON D'ABONNEMENT-PARRAINAGE À TILT

T 54

#### à remplir par votre ami

OUI, je désire m'abonner à TILT pour un an (12 numéros dont un hors série) au prix exceptionnel de 198 F au lieu de 249 F. Prix de vente au numéro, j'économise ainsi 51 F.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Ville : .....

Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT.

Cette offre n'est valable que pour un nouvel abonné.

#### à remplir par vous

Je suis le parrain d'un nouvel abonné à TILT dont vous trouvez ci-contre les coordonnées.

Veuillez m'adresser mon abonnement cadeau de six numéros à :

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Ville : .....

Je suis déjà abonné à l'adresse ci-dessus. Veuillez prolonger mon abonnement de six numéros.

Ci-joint mon étiquette adresse à porter sur mon numéro d'abonné.

A retourner à TILT - ABONNEMENTS 2, rue des Italiens 75440 PARIS CEDEX 09

## TUBES

### VYPER

#### Un déluge de bombes

Top Down, nouveau venu dans le monde des éditeurs de softs, démarre avec deux programmes, très classiques, mais qui bénéficient d'une réalisation de qualité. Après Foot Man, le second logiciel, Vyper est un « shoot them up » dans la lignée de Galaxian. Vous affrontez des hordes d'aliens qui descendent inexorablement vers vous à une vitesse incroyable en vous voyant sous un déluge de bombes. Rien de bien original donc, mais la réalisation fait la différence et rend l'action d'autant plus passionnante. Les graphismes sont très réussis, les couleurs bien utilisées, le bruitage impressionnant et, surtout, l'animation est un modèle du genre. Les vaisseaux, variés, se déplacent à une vitesse folle en un mouvement particulièrement fluide, et chaque virage vous attaque d'une manière différente. Une animation extraordinaire qui laisse loin derrière ses concurrents sur



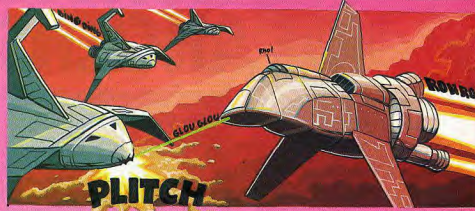
micro et n'a rien à envier aux réalisations pour salles d'arcade. De plus les scores sont sauvegardés sur la disquette, ce qui est appréciable dans ce type de jeu. Un « shoot them up » efficace et passionnant. (Disquette Top Down pour Amiga.) A. H.-L.

Type	shoot them up
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★★ C

### OIDS

#### Transformations

Un thème très classique pour ce jeu d'action qui n'est pas un « shoot them up ». Vous devez libérer les Oids des pinces mal intentionnées des Bioréacteurs. Ces derniers les transforment en distributeurs automatiques ou en appareils électro ménagers ! Vous avez le choix entre plusieurs planètes, de difficulté croissante. Un paysage à la Defender, un vaisseau qui est le frère jumeau de celui d'Asteroids. Le jeu débute par une soucoupe qui libère un de vos vaisseaux : les effets de la gravité se font aussitôt sentir. On met les gaz pour compenser... trop tard, on va percuter une paroi !



Pas de panique, un mouvement du joystick et le bouclier magnétique nous évite le pire. Puis vient la séquence délicate : atterrir en douceur pour récupérer les Oids après avoir détruit les installations Bioréacteurs. L'adversaire, quant à lui, ne se laisse pas faire, missiles à tête chercheuse, mine flottante et téléspecteurs sont des dangers permanents. En outre, le jeu est un succès constant. Voilà donc un jeu d'action sympathique qui, sans être très complexe, donne beaucoup de fil à retordre à celui qui ose



s'aventurer sur une des planètes. Les graphismes sont très corrects ainsi que l'animation et le bruitage. Une option très intéressante : le « Oids Construction Set » qui vous permet de créer vos propres planètes avec une facilité déconcertante. A vos joystick ! (Disquette FTL pour Atari ST.) D.

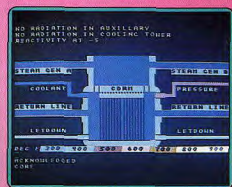
Type	action
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★★ D

### THE CHERNOBYL SYNDROM

#### Scénario catastrophe

Cette simulation de pilotage de centrale nucléaire est une retombée imprévue de la catastrophe de Tchernobyl. Le sort de millions de personnes est entre vos mains. L'ordinateur de contrôle de la centrale vous

renseigne en permanence sur l'état du moindre robinet et vous permet, à l'aide d'un quinzième de commandes, de maîtriser et de surveiller tous les paramètres de fonctionnement du réacteur : mise en



service des circuits de refroidissement, chargement ou vidange du cœur, contrôle de la réaction par réglage des barres de commandes, etc.

Les très larges éventails d'actions nécessaires à la mise en service rend indispensable une bonne connaissance du principe de fonctionnement des centrales atomiques. Des schémas vous aident à réparer les éléments constitutifs du réacteur et à en comprendre le rôle. Pourtant, à tout moment pesé la menace d'une défaillance technique dont les conséquences peuvent être aggravées par des erreurs humaines. Parviendrez-vous à éviter le pire en gardant votre sang-froid lorsque retentiront les alarmes ? De caractère statique et d'apparence ternie, plus vraisemblable que réaliste (celui vaut d'ailleurs mieux pour nous !), cette simulation, unique en son genre, perdurant malgré tout à distiller un sentiment d'angoisse permanent, lié au présage d'un accident imminent. De là à avoir avec elle des atomes crochus... (Disquette U.S. Gold pour Commodore 64. Notice partiellement en français.) J.-P. D.

Type	simulation
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Prix	★★★★ n.c.



# COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet de conserver intacte votre collection d'anciens numéros et de les consulter facilement. Elle est conçue pour recevoir 12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER, ET A RETOURNER A :

TILT, 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DESIRE RECEVOIR ..... RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus) et vous adresse ci-joint mon règlement de ..... Francs par  chèque  mandat à l'ordre de TILT

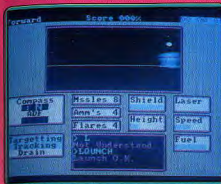


NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL [ ] [ ] [ ] [ ] VILLE .....

## TUBES



### ACADEMY (TAU CETI II)

#### Stratégies en action

Dans les bureaux de la Galcorp Academy, le jeune pilote choisit son vaisseau, en modifie les composants puis sélectionne sa première mission : l'invasion de robots sur la planète Eventide, un simple « launch » pour lancement et c'est parti ! Un décor 3D très détaillé met en place le cockpit de l'écran. L'ordinateur signale bientôt une horde de kamikazes, petits points qui grossissent à l'horizon pour ensuite larguer leurs missiles. Tir laser, envoi de bombes ou de mines, il faut sans cesse tourner sur place pour localiser l'adversaire puis avancer au plus vite vers la prochaine offensive. Le but de cette mission : réunir 90 % de taux de réussite et rentrer à la base pour réparer les dégâts et accéder à une mission plus complexe encore... Academy possède deux atouts majeurs : la continuité de son jeu (sauvegardes, missions de difficulté croissante) et la souplesse de son animation. Les phases action sont bien sûr assez répétitives mais la difficulté du combat suffit largement à tenir le joueur en haleine... (Disquette CRL pour PC et compatibles.) (J.H.)

Type	action et stratégie
Intérêt	14
Graphisme	***
Animation	****
Brutalité	****
Prix	C

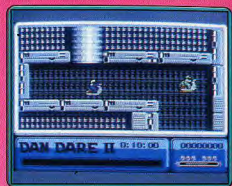
### DAN DARE II

#### Pilote de l'espace

Voici le retour de Dan Dare, l'un des plus grands héros de la bande dessinée anglaise. Le premier programme était un excellent jeu d'arcade/aventure, mais avec le second nous changeons de genre pour passer à un shoot them up. Le pilote de l'espace affronte une fois de plus son ennemi de toujours : le Mekon. Celui-ci dispose d'un gigantesque vaisseau spatial dans lequel il crée artificiellement une nouvelle race de super-guerriers avec laquelle il compte envahir la terre.

Chevauchant une moto volante vous pénétrez dans le navire de votre éternel ennemi afin de déjouer ses plans de conquête. Pour y parvenir vous devez détruire toutes les créatures que vous découvrez au hasard

des couloirs de ce labyrinthe. Vous explorez chaque niveau en affrontant les troupes de votre ennemi, mais attention, il faut faire vite car vous avez activé un mécanisme d'auto-destruction. Avant qu'il n'explose vous devez nettoyer tout ce secteur et passer dans le suivant.



Si vous êtes fatigué de jouer les héros, choisissez d'être le méchant. Vous tenez alors le rôle du Mekon et votre tâche consiste à empêcher Dan Dare de remplir sa mission. Les amateurs d'action apprécieront, mais on peut toutefois regretter que ce programme ne laisse pas plus de place à la stratégie. (Disquette Virgin pour C64.)

Type	A.H.L.
Intérêt	13
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutalité	****
Prix	B

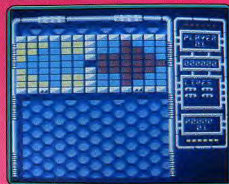


### ARKANOID REVENCE OF DOH

#### Le passe-muraille

Après les nombreux clones d'Arkanoid qui ont envahi nos micros, voici la suite officielle de ce grand classique. À l'aide d'un nouveau vaisseau spatial, le Vaus II, vous affrontez à nouveau Doh. Mais laissez-nous ce scénario peu convaincant qui n'apporte rien à ce casse-briques traditionnel.

Cette nouvelle version est tout à fait dans la lignée de la précédente. Tous les ingrédients qui ont fait le succès de l'original sont au rendez-vous des pouvoirs nouveaux. Certaines vous donnent une seconde



raquette ou créant un fantôme qui vient à la rescousse, tandis que d'autres permettent à votre balle de traverser les briques sans rebondir ou de se scinder en cinq. En revanche l'une d'elles réduit de moitié la taille de votre balle, ce qui vous met dans une position très inconfortable.

Ce programme, bien réalisé, est proche de la version originale tant par les graphismes que par l'esprit du jeu. Imaginez un visiblement choisi de jouer la carte de la continuité avec ce nouvel Arkanoid. Cela devrait satisfaire les incantationnels du genre, mais on pourra lui reprocher de ne pas se distinguer de ses innombrables concurrents. (K7 Imagine pour C64.)

Type	casse-briques
Intérêt	13
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutalité	*****
Prix	B

### JINKS

#### La balle et la batte

Ce programme offre la particularité d'être le premier casse-briques à scrolling horizontal. L'objectif consiste à guider la balle, jusqu'à un but situé à l'extrémité droite du terrain. Au passage, vous rencontrez des obstacles divers : des barrières, des objets mobiles qui peuvent détruire votre balle ou la faire rétroci, ainsi que des blocs qui vous procurent une balle ou une raquette supplémentaire.

Lorsque vous parvenez à introduire la balle dans le but vous passez alors à un écran intermédiaire avant de repartir dans une autre zone. Une fois traversés les quatre premiers secteurs, vous recommencez une nouvelle série rendue plus difficile par la présence de créatures dont le contact est plus dur et qui tentent d'enraver votre progression.

La réalisation de ce programme est de bonne qualité : les décors sont très soignés et le scrolling fluide. Le tout agrémenté par d'excellents effets sonores. L'action, quant à elle, est assez déconcertante. En effet, la balle est difficilement contrôlable car elle se déplace plus rapidement qu'il ne le semble. Parfois, elle se fait voler le but par elle-même ensuite à l'autre bout du terrain. Ce logiciel, au concept original, est assez prenant mais, toutefois, il souffre,

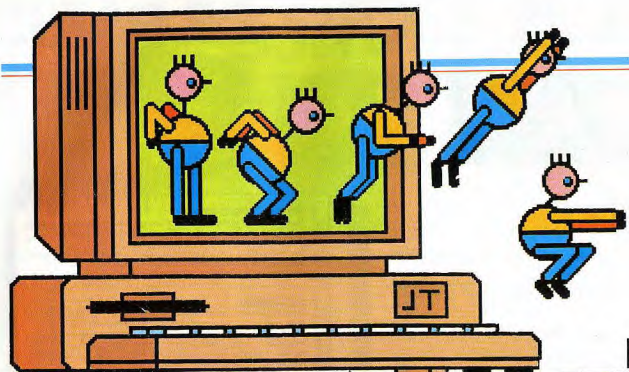












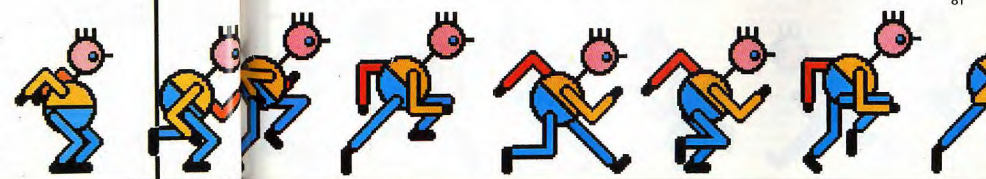
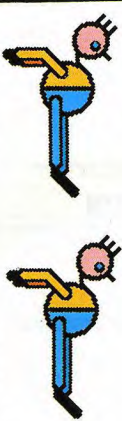
# Pixy Symphonies

Comment insuffler la vie à vos créations graphiques, animer un jeu ? Deux questions qui appellent deux réponses distinctes. Le premier volet de notre enquête vous aide à choisir les meilleurs logiciels d'animation. Le mois prochain, les plus grands programmeurs vous révéleront leurs « trucs » et leurs méthodes de travail...

Les jeux informatiques sont de plus en plus fréquemment animés par une sorte d'icône fixe ; ressembler à des films ou à des dessins animés. Cinemaware en a même fait, avec un certain succès, le concept de base de ses jeux, et d'autres créateurs s'engouffrent dans cette voie. Mais l'animation d'images sur micro-ordinateurs ne concerne pas seulement les jeux. Les progrès accomplis par les logiciels d'animation leur permettent désormais d'aborder des applications plus professionnelles, comme la réalisation de petits films publicitaires, ou de génériques pour les émissions de stations de télé locales par exemple. Ces progrès logiciels mettent naturellement en évidence les insuffisances du matériel. Les capacités de stockage requises sont énormes (il est impossible de descendre au-dessous d'une vingtaine d'images par seconde sans nuire à la fluidité du mouvement) et la puissance de calcul nécessaire à la réalisation d'animations en temps réel

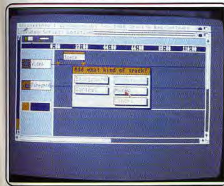
**Fantavision GS :** avec *Fantavision*, Broderbund reste fidèle à sa tradition d'éditeur de logiciels conciliant performances, simplicité et convivialité. Ce programme d'animation existait déjà sur *Apple II* etc mais il a été totalement réécrit pour le GS afin de tirer parti de ses capacités graphiques et sonores. Le principal intérêt de *Fantavision* vient de sa technique d'animation bien particulière : l'animation vectorielle. En effet, la quasi-totalité des softs de ce

DOSSIER



Fantavision utilise le procédé vectoriel...

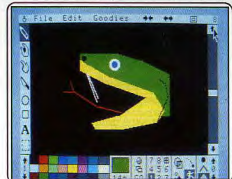
genre ont recours à des animations en « bit-map » : l'utilisateur dessine la « forme », le sprite qu'il souhaite animer. Il doit ainsi dessiner par étapes l'animation d'un sprite ; le programme se contentant d'afficher le premier, de l'effacer puis d'afficher le second... et ainsi de suite. Ce procédé a l'avantage de permettre des animations réussies car il est possible de réaliser des sprites très soignés mais demande, en contre partie, beaucoup de travail car chaque étape de la séquence doit être dessinée (et souvent au point par point). A l'inverse, le procédé vectoriel réalise des animations moins fouillées, tout en restant satisfaisantes, avec une facilité déconcertante.



Deluxe Video : schéma réglant le découpage.

tant. Il s'agit de dessiner l'élément de départ de votre séquence, à l'aide de formes simples (lignes, cercles, rectangles...), puis de faire de même pour la dernière image et *Fantavision* se charge de calculer toutes les évolutions intermédiaires entre ces deux images. L'écran est divisé en quatre parties. Le haut est occupé par des menus déroulants qui

gèrent les accès disques (sauvegarde, chargement...), les fonctions d'édition (copier/coller, dupliquer...) et des options permettant de faire pivoter, d'étirer, de modifier un objet ou d'utiliser le zoom. Il est possible de sonoriser ses animations et de modifier les divers paramètres de chaque



... et génère les images intermédiaires.

« bruitage ». La droite de l'écran est constituée par une représentation d'un film qui permet de savoir quel est le nombre de « poses » que comporte votre animation, d'en modifier ou d'en sélectionner un rapidement. A gauche de l'écran, des icônes permettent de créer les objets (formes élémentaires, pinceau, insertion de texte...). Le dernier menu, situé au bas de l'écran regroupe sous forme d'icônes, la palette de couleurs, une zone donnant le statut de l'objet et le nombre d'objets à l'écran. Une case de contrôle permet de sélectionner les différentes animations disponibles (normale ou avec des effets spéciaux) et celles-ci sont limitées à huit objets par écran. *Fantavision* est un formidable outil d'animation par sa simplicité et son côté intuitif. Mais il n'en demeure pas moins que l'animation vectorielle peut se révéler un peu frustrante pour qui privilégie le côté « artistique », car elle ramène tout à des formes géométriques aisément manipulables et procure ainsi une animation fluide, mais dont la simplification se fait parfois au détriment de la beauté des objets animés. (Disquette Broderbund pour *Apple II* GS et *Apple II*)

**Deluxe Video :** quatre disquettes, un manuel de deux cents pages... L'ambition de ce programme, qui va au-delà de l'animation graphique au sens strict, pourrait presque se mesurer au poids de la boîte. Les icô-



La simplicité d'emploi rejoint celle des dessins.

nes du logiciel — une caméra vidéo, un microscope ou des cassettes — donnent le ton ; l'analogie avec les techniques vidéographiques est poussée à son paroxysme.

La construction d'une « vidéo » commence par la définition d'un schéma général, d'un découpage temporel réglant l'apparition des scènes et des illustrations musicales. Sur les traits horizontaux représentant l'écoulement du temps sont alignés des carrés correspondant aux différentes scènes qui composent la vidéo. Deux pointeurs mobiles associés à chacun des carrés permettent de déterminer avec précision le début et la fin de chaque scène. Il suffit de



Deluxe Video : noter la boîte de commande.

cliquer sur un des pavés représentant les scènes pour accéder à un niveau inférieur de l'organisation de la vidéo, pour se rapprocher des détails élémentaires. La représentation graphique de l'organisation d'une scène est similaire à celle qui décrit la structure générale de la vidéo : on retrouve donc, sur ce deuxième écran, les lignes représentant l'écoulement du temps pour



**Tagada, tagada...  
 Oumff! Oumff!  
 Plop, plop, plop...**

chacun des éléments de base (brûlage, image de fond, objet, textes, etc.), mais les carrés fléchés commandent cette fois-ci l'exécution d'un certain nombre d'opérations telles que le chargement ou l'effacement d'une image, le déplacement d'un objet au premier plan ou l'émission d'un bruit digitalisé. Des fenêtres de dialogue permettent un paramétrage précis de chacune des fonctions invoquées dans le schéma. Le programme se sert bien entendu d'images créées avec *Deluxe Paint*, mais la palette utilisable est limitée à huit couleurs. Les fichiers de musique peuvent quant à eux provenir des logiciels *Instant Music* ou *Deluxe Music Construction Set*. L'image d'une télécommande disposant d'un chronomètre, de touches d'avance et de retour rapide, de défilement à rebours ou d'arrêt sur image permet d'intervenir sur le déroulement de la vidéo. Si l'on s'en tient rigoureusement aux critères de qualité retenus pour ce dossier, *Deluxe Vidéo* est plutôt décevant : l'animation manque de fluidité, la palette de couleurs est limitée, les fonctions proposées ne



Outils graphiques déplace des bulles...

ordinateur est sans doute une voie pleine d'avenir, mais qui reste encore hors de portée de la micro d'aujourd'hui. (Disquettes Electronic Arts pour Amiga. Notice en anglais.) J.-P.D.

**Outils graphiques** : les logiciels du ST ont peut-être encore en mémoire les images du clip publicitaire d'Atari, dans lequel on pouvait voir un globe terrestre tournoyant et rebondissant à l'écran de l'ordinateur. C'est avec ce logiciel, sobriement intitulé « Outils graphiques », que Jean-Yves Corre a réalisé l'animation montrée dans la publicité. Cet ensemble de trois programmes qui travaillent indifféremment avec des images



Le menu principal d'Animatic.



Dans la fenêtre, l'objet à animer.

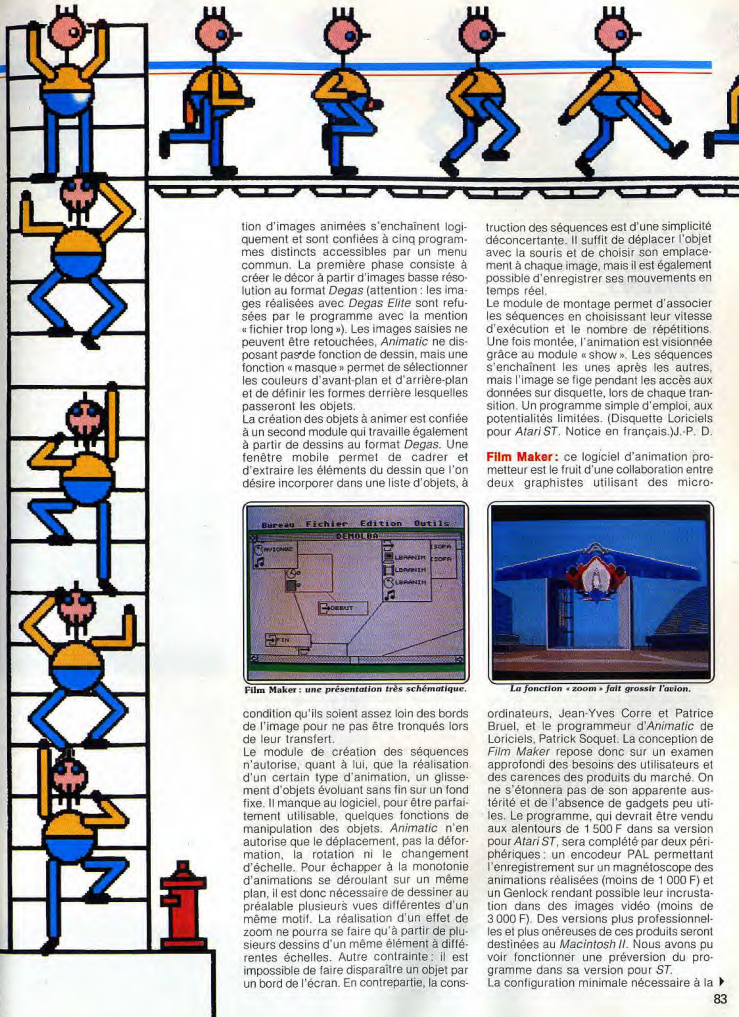
permettent pas la réalisation d'animations très complexes. Ce logiciel a plutôt pour vocation la création de petites séquences de présentation, d'information ou de publicité à l'aide de fonctions gérant l'animation des textes et des caractères, travail généralement facilité par son organisation claire et rigoureuse. Mais il vaut trop haut et rate en partie sa cible : la réalisation de vidéo sur



... et projette des images sur une sphère.

ou *Néochrome*. Une fois définie la taille de la bulle, il reste à tracer son parcours. La taille de la bille peut encore être modifiée grâce à une option « zoom », de sorte que l'animation paraisse se dérouler dans l'espace et non dans un seul plan. L'effet produit est très réaliste, et les déformations dues à la courbure de la bille (effet de loupe) sont bien restituées. Le second programme permet d'ouvrir jusqu'à seize portes dans un dessin préalablement chargé en mémoire. La construction de l'animation est aisée : définition des zones, du sens et du mode d'ouverture puis, éventuellement, chargement d'une image de fond. Le troisième effectue des projections d'images planes sur des surfaces sphériques dont il gère la rotation et le déplacement selon un parcours défini par l'utilisateur. L'image choisie peut-être placée en totalité ou en partie sur toute la sphère ou sur une ou deux hémisphères. Selon le mode choisi, la sphère est totalement opaque, ou en partie transparente, laissant apparaître l'image du fond (la couleur de transparence est dans ce cas automatiquement sélectionnée par le logiciel). Comme pour les deux autres programmes, chaque image est ensuite calculée et sauvegardée sur une disquette vierge (une disquette double face peut en contenir vingt-deux), la relecture étant assurée par un programme de visualisation. Conçu pour répondre à des besoins très particuliers, ces outils graphiques faciles à mettre en œuvre ne peuvent se substituer aux logiciels d'animation « généralistes » (Disquette YLE pour Atari ST. Notice en français.) J.-P.D.

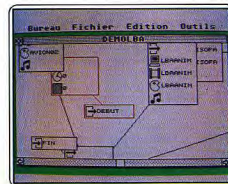
**Animatic** : saluons la simplicité d'utilisation de ce logiciel qui un manuel de dix pages suffit à maîtriser. Les étapes de la réalisation



d'images animées s'enchaînent logiquement et sont confiées à cinq programmes distincts accessibles par un menu commun. La première phase consiste à créer le décor à partir d'images basse résolution au format *Degas* (attention : les images réalisées avec *Degas* *Attention* : les images réalisées avec *Degas* *Attention* sont refusées par le programme avec la mention « fichier trop lourd »). Les images saisies ne peuvent être retouchées. *Animatic* ne disposant pas de fonction de dessin, mais une fonction « masque » permet de sélectionner les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan et de définir les formes derrière lesquelles passeront les objets. La création des objets à animer est confiée à un second module qui travaille également à partir de dessins au format *Degas*. Une fenêtre mobile permet de cadrer et d'extraire les éléments du dessin que l'on désire incorporer dans une liste d'objets, à

truction des séquences est d'une simplicité déconcertante. Il suffit de déplacer l'objet avec la souris et de choisir son emplacement à chaque image, mais il est également possible d'enregistrer ses mouvements en temps réel. Le module de montage permet d'associer les séquences en choisissant leur vitesse d'exécution et le nombre de répétitions. Une fois montée, l'animation est visionnée grâce au module « show ». Les séquences s'enchaînent les unes après les autres, mais l'image se fige pendant les accès aux données sur disquette, lors de chaque transition. Un programme simple d'emploi, aux potentialités limitées. (Disquette Loricels pour Atari ST. Notice en français.) J.-P.D.

**Film Maker** : ce logiciel d'animation prometteur est le fruit d'une collaboration entre deux graphistes utilisant des micro-

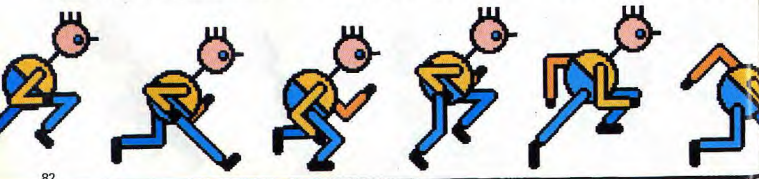


Film Maker : une présentation très schématique.

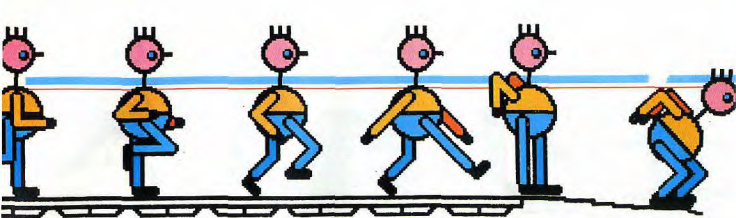


La fonction « zoom » fait grossir l'action.

ordinateurs, Jean-Yves Corre et Patrice Bruel, et le programmeur d'*Animatic* de Loricels Patrick Soquet. La conception de *Film Maker* repose donc sur un examen approfondi des besoins des utilisateurs et des carences des produits du marché. On ne s'étonnera pas de son apparente austérité et de l'absence de gadgets peu utiles. Le programme, qui devrait être vendu aux alentours de 1500 F dans sa version pour Atari ST, sera complété par deux périphériques, un encodeur PAL permettant l'enregistrement sur un magnétoscope des animations réalisées (moins de 1000 F) et un Genlock rendant possible leur incrustation dans des images vidéo (moins de 3000 F). Des versions plus professionnelles et plus onéreuses de ces produits seront destinées au *Macintosh II*. Nous avons pu voir fonctionner une préversion du programme dans sa version pour ST. La configuration minimale nécessaire à la

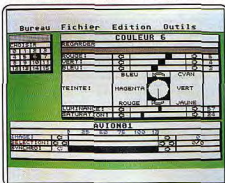






## Zboing... wizz! (Crunch, crunch...) Shplouff!

réalisation de séquences d'animation d'une durée acceptable comprend un 1040 ST accompagné d'un disque dur, le logiciel travaillant à vingt-cinq images par seconde. Le programme, qui utilise des images au format Degas, ne possède aucune fonction de dessin. La construction des séquences d'animation ne se fait pas à partir des dessins eux-mêmes, mais d'un schéma constitué de repères préalablement tracés (lignes de contour par exemple). Ces animations sont ensuite manipulées comme des objets, grâce à des fonctions puissantes et simples d'emploi. Faire apparaître et



Film Maker: écran de contrôle des couleurs.

grossir un avion, puis lui faire prendre un virage et le faire sortir de l'écran ne nécessite qu'un seul dessin et s'obtient en quelques mouvements de souris: il suffit de faire intervenir à la fois les fonctions de zooming, de rotation et de déplacement. Un écran spécial permet de définir à l'avance la durée de la séquence, le logiciel se charge de générer les images dans les limites fixées.

Un autre menu sert à l'établissement, sous une forme arborescente, des liens entre objets devant se déplacer de manière identique. La gestion des variables de couleur est confiée à un programme spécifique doté de fonctions mises en œuvre à la souris, en temps réel. La version finale du programme devrait comporter une fonction d'interpolation assurant automatiquement le passage graduel d'une couleur à une autre. La phase suivante, la réalisation du montage des séquences, fait appel à un programme distinct. L'enchaînement des séquences est également présentée sous une forme arborescente, et il est possible de définir des conditions de passage ayant pour effet de rendre l'animation plus interactive. L'animation pourra suivre un chemin différent selon la touche frappée ou la zone de l'image sélectionnée avec la souris. Le temps de compilation des animations réalisées est fonction du nombre d'objets animés présents simultanément à l'écran. Le compactage d'une séquence de quatre secondes peut prendre près de deux heures! Il est possible de limiter la taille du fichier en ne sauvegardant qu'une image sur deux ou sur trois, l'ordinateur faisant durer plus longtemps chaque image lors de la restitution. *Film Maker*, créé pour se plier aux exigences de la réalisation de petits « films » publicitaires ou didactiques sur ordinateur, prend place parmi les meilleurs programmes d'animation graphique sur micro et fait apparaître de manière flagrante, à la lumière de son ambition, l'insuffisance des capacités de stockage du matériel actuel. (Disquette LBA pour Atari ST 1040)

**The Animator:** homonyme d'un programme tournant sur ST, ce logiciel déjà ancien utilise une technique d'animation particulière qui donne des résultats immédiatement identifiables. L'animation n'est pas produite par des déplacements de spri-

tes, mais par simple translation des traits définissant les contours des formes dessinées. Cette méthode impose quelques contraintes. Les lignes courbes sont donc prosrites, et doivent être approchées à l'aide de petits segments de droite qui donnent aux dessins une allure géométrique. La multiplication des segments pose en outre des problèmes de mémoire, et il faut veiller à en limiter le nombre. Mais la contrainte la plus lourde provient du fait que tous les dessins d'une même séquence d'animation doivent obligatoirement comporter le même nombre de traits. Un compteur de lignes placé en bas de l'écran facilite le respect de cet impératif, mais il est toujours possible de tricher en superposant plusieurs traits. Une fois les principales étapes de l'animation créées, le programme se charge de générer des images intermédiaires.



The Animator: sectoriel mais sommaire.

qui ne sont en réalité que des moments du déplacement de leurs traits constitutifs. L'ordre de traçage des lignes revêt une importance capitale, chaque trait d'un dessin venant remplacer le trait du même rang dans le dessin suivant. L'animation ne prend donc pas à priori l'apparence d'un déplacement d'objets. Le dessin se décompose, les traits dissociés bougent et se recomposent pour former l'image suivante.



Le programme dispose de nombreuses fonctions de dessin: tracé au point par point (chaque point étant alors considéré comme un segment), tracé de lignes ou de polygones, coloration des surfaces fermées (se méfier des débordements de couleur lors de l'animation!), duplication, déformation, réduction, agrandissement ou rotation de portions d'images... L'édition des séquences animées est facilitée par des options de duplication, d'insertion ou de suppression de planches. La vitesse d'affichage des images peut être ajustée.

La longueur maximum des animations dépend à la fois de la complexité des dessins et de la taille de la mémoire centrale de la machine. Avec un CPC 6128, *The Animator* peut produire des animations près de cinq fois plus longues qu'avec les CPC 464 et 664. Un programme intéressant quoique



Grapho: écran de présentation de motifs.

limité, dont les résultats s'apparentent souvent plus à des effets spéciaux qu'à de véritables dessins animés. (Disquette Discovery pour CPC. Notice en anglais.) J.-P.D

**Grapho:** plus ambiteux que *Animator* sur CPC, *Grapho* est aussi beaucoup plus difficile à maîtriser. Contrairement à la plupart des logiciels d'animation qui prennent l'utilisateur par la main grâce à des fonctions

puissantes lui permettant d'intervenir tout au long de la chaîne de production des images, *Grapho* l'oblige à se saïler les doigts à l'encre des listings. La réalisation des motifs et des décors est confiée à un éditeur graphique plutôt rudimentaire et d'une convivialité spartiate, dont les fonctions sont accessibles à partir des touches du clavier. Tout ce qui concerne l'animation de ces motifs est géré par une quarantaine d'instructions RSX (extension du Basic de l'Amstrad) présentes sur la disquette. Les inconvénients de ce procédé sont heureusement compensés par de nombreux avantages, dont on ne peut profiter qu'en programmant un peu. Alors que les logiciels d'animation commercialisent généralement leurs utilisateurs au spectacle de démonstrations, les images de *Grapho* peuvent être intégrées dans des jeux en Basic et bénéficier d'une animation interactive grâce aux paramètres acceptés par les commandes RSX. Il est ainsi possible de charger au cours d'un jeu des images présentes sur la disquette, d'afficher instantanément des motifs ou des décors stockés dans les quatre écrans invisibles (zone-mémoire utilisées comme espace de stockage d'images). Les RSX proposées couvrent l'essentiel des besoins des programmes de jeux: gestion des scrollings horizontaux, déplacement des motifs ou des séquences de



Artist: créer le lutin élément par élément.

motifs, dont on peut également tester la rencontre ou l'entrée dans une zone de l'écran préalablement définie... (Disquette CTS pour Amstrad CPC 6128. Notice en français.) J.-P.D

**Artist:** Artist est d'abord un logiciel de graphisme fantastique. Il est en même temps un logiciel d'animation. Inutile de se jeter sur la copie de la dis-





## Spitch, splotch Hééé... Hop! Zou.

quette du copain : les fonctions animation d'Artist exigent de suivre attentivement le manuel. Car si certaines fonctions d'animation sont commandées par le menu graphique, elles se limitent à la création de lutins par déformations de fenêtres. A ce stade vous obtiendrez des résultats spectaculaires à souhait : déformations, rotations, cycle de couleurs.

Mais le travail sérieux commence avec le passage à un deuxième menu, entièrement consacré à l'animation. Vous agissez



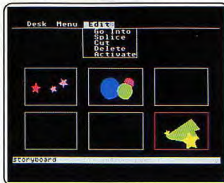
L'animation démarre devant un fond complexe.

comme dans un studio de montage : vous récupérez chaque lutin, sélectionnez celui qui vous intéresse, décidez de quand commence et finit l'animation en choisissant l'étape précise de son mouvement. Vous pouvez choisir un fond et décider du déplacement du lutin sur l'écran. Il est possible d'appeler plusieurs lutins sur le même écran. Les touches de direction commandent un « déroulement » image par image. En fait le lutin en mouvement est composé des étapes au nombre choisi par l'utilisateur, mais créées par la machine entre la forme d'arrivée et celle de départ. Au cas où le lutin se déplace, c'est le programme qui s'arrange pour rendre cohérent le mouvement et la transformation. Puis vous pouvez enchaîner les scènes et créer des films. Un seul ennui : les multiples sauvegardes à effectuer car le Méga ST « plante » souvent avec ce programme (choisi par le manuel). Une seule limitation : la mémoire vive : avec 1 Méga octet de RAM Artist peut monter jusqu'à deux mille scènes, le film

occupera jusqu'à cent kilo-octets, mettra en œuvre soixante-quatre groupes et cinq cent douze lutins. Passer à quatre MO autorise huit mille scènes mais laisse les autres valeurs inchangées.

Un fichier annexe, appelé « Interpreteur Run Only », sait exécuter des films réalisés avec Artist sans l'aide du logiciel, un autre fichier se livre à la fusion de films. Vous bûterez moins vite sur le marque de place en mémoire centrale que sur la capacité des disquettes. (Disquette Micro Application pour Atari ST 1040) D.S.

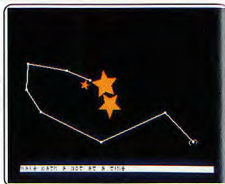
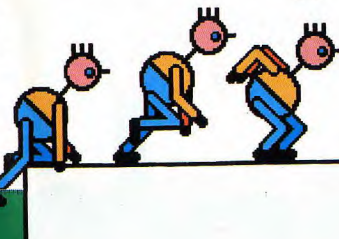
**Aegis Animator :** initie en douceur à l'animation. Sur Amiga ou sur ST réalisez des films, plan par plan. L'animation repose ici sur la déformation d'objets en deux dimen-



Aegis Animator ST : six animations ensemble.

sions. Principe différent de celui d'Artist où le mouvement provient de la déformation de fenêtres entières parfois plaquées sur des formes en relief, différent aussi des logiciels qui, comme Film Director, font gérer le déplacement de lutins par la machine, mais vous imposent de dessiner toutes les images correspondant aux étapes de leurs déformations. Aegis Animator rassemblerait plus aux animations des logiciels de « Conception Assistée par Ordinateur », la troisième dimension en moins.

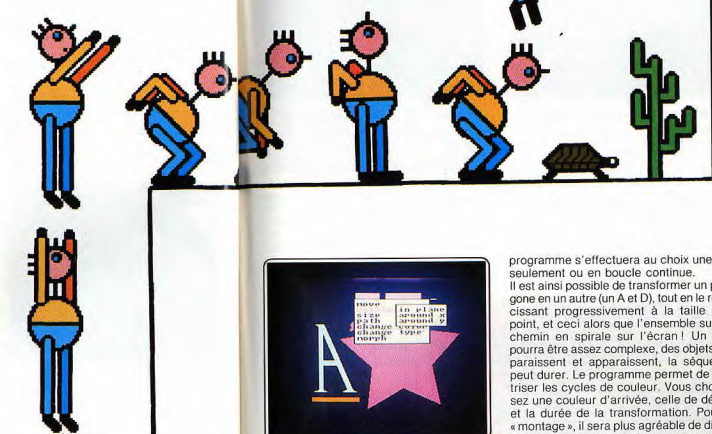
Le copieux manuel, cent cinquante pages en anglais pour la version ST, illustré de nombreuses photos d'écran est indispensable pour rentrer vite dans le logiciel.



Sur ST : le sentier que suivent les étoiles.



Le crochet tire un des points des étoiles.



Aegis Animator Amiga : le menu des mouvements.

Le travail, très simple, se fait en plusieurs étapes : créez votre dessin à l'aide de polygones, cercles, étoiles et segments de droites. Puis décidez de l'animation du plan. Vous sélectionnez un élément, ou plusieurs, voire tous, et vous leur appliquez des transformations de deux natures. Premier cas, celui des transformations homothétiques (qui conservent les proportions) : ce sont des réductions et agrandissements, des déplacements selon des sentiers rectilignes ou sinueux.

Deuxième possibilité : les déformations, qui peuvent affecter tous les points, (comme les rotations dans l'espace), soit seulement certains d'entre eux. Les couleurs changent aussi. Choisissez le rythme d'exécution. Le

programme s'effectuera au choix une fois seulement en boucle continue. Il est ainsi possible de transformer un polygone en un autre (en A et D), tout en le réduisant progressivement à la taille d'un point, et ceci alors que l'ensemble suit un chemin en spirale sur l'écran ! Un plan pourra être assez complexe, des objets disparaissent et apparaissent, la séquence peut durer. Le programme permet de maîtriser les cycles de couleur. Vous choisissez une couleur d'arrivée, celle de départ et la durée de la transformation. Pour le « montage », il sera plus agréable de disposer de séquences relativement courtes.

Aegis permet d'enchaîner les séquences en films. Les versions Atari et Amiga présentent peu de différences. L'écran de synopsis, du schéma du film, représente six petits écrans sur ST contre neuf sur Amiga. En revanche la version Atari peut capturer pour des fonds ou des décors, voire des objets, des images au format Néochrome, tandis que la version Amiga récupère les fichiers au format « pic » issus de Aegis Image. Un programme annexe intitulé Jouer (player), sait seulement exécuter les animations. Aegis Development en recommande la copie et la diffusion !

Aegis Animator peut faire des merveilles, à condition d'accepter ses limites. (Disquette Aegis Development pour Amiga et Atari ST)

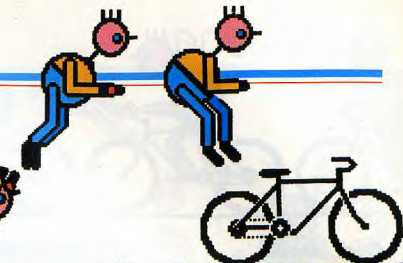
**Animatix :** les nombreuses icônes de l'écran de travail d'Animatix suggèrent une certaine simplicité d'emploi, l'impression immédiatement démentie par la pratique. L'écran affiche simultanément l'ensemble des dessins d'une animation, dont le nombre est inversement proportionnel à la taille. On ne dessine pas directement à l'intérieur des fenêtres à l'aide d'un curseur libre, mais par pointage au bas de l'écran d'une rangée de huit carrés contigus symbolisant les segments horizontaux de huit pixels sur lesquels travaille le logiciel. Chaque segment n'accepte que deux des seize couleurs proposées. Les poids de ces contraintes fait grandement apprécier la fonction qui permet de dupliquer le contenu d'une fenêtre dans une autre. Pour venir à bout de la construction d'une animation, il suffit donc le plus souvent de recopier le dessin initial et d'y apporter ensuite quelques modi-



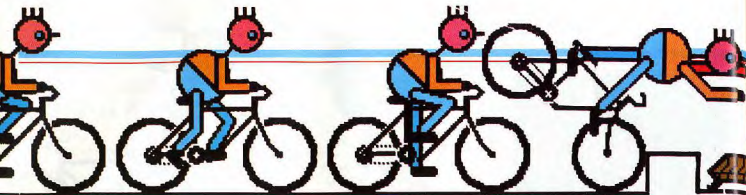
Studio : décomposition du mouvement d'un objet.

fications. Le résultat peut-être visualisé instantanément en cliquant sur l'icône représentant un projecteur. Les choses se compliquent dès qu'il s'agit d'utiliser les animations créées avec Animatix, puisqu'il faut nécessairement s'en remettre à de petits programmes écrits en Basic. Animatix ne remplit pas sa mission jusqu'au bout, et le manuel trop succinct laisse parfois l'utilisateur perplexé. (Disquette ou cassette Informatiques pour Thomson T08, T09 et T09 - J.P.-D.

**Studio :** ce programme prend en charge toutes les étapes de la réalisation d'animations complètes, depuis le dessin du décor de fond jusqu'à l' tracé de la trajectoire des

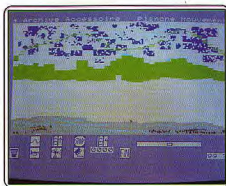






## Crick, crack... Ouch!! Zdoing... shplaaaaff!

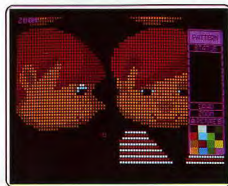
lutins animés. La répartition des multiples fonctions entre quatre « ateliers » disposant de leur propre écran clartie et segmente le travail de construction des animations. Avec ses outils (loupe, pinceaux, gomme, etc.), sa palette de seize couleurs et de six motifs, ses fonctions de duplication de parties de l'image et de changement d'échelle, l'atelier de création des décors s'apparente à un logiciel de dessin ordinaire. Seul signe distinctif, une fonction gère le défilement horizontal d'une ou deux portions de l'image sans toutefois permettre le « scrolling » de l'ensemble du décor.



Studio : traçage du parcours de l'objet animé.

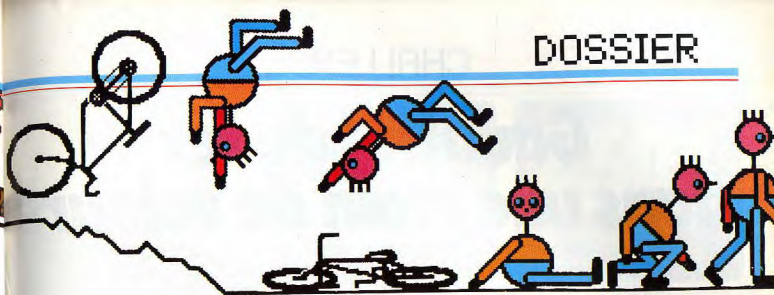
travail se fait point par point sur une grille ou le dessin apparaît fortement grossi tandis que l'image en taille réelle s'inscrit simultanément dans un cadre. Il reste ensuite à définir un ordre d'apparition de ces dessins et à contrôler la cohérence du mouvement en cliquant sur l'image d'un projecteur. L'atelier d'animation permet de tracer les trajectoires des sujets animés sur le décor de fond et d'enregistrer leur mouvement. Ces plans peuvent ensuite être assemblés grâce à l'atelier de montage.

Comme *Animatix*, *Studio*, fonctionne dans



Film Director : il faut tracer pixel par pixel...

un mode graphique de *Thomson* qui ne permet de sélectionner que deux couleurs par segment de huit pixels. Si l'on ne prend garde à restreindre le nombre de couleurs du décor aux endroits où passent les sujets mobiles (eux-mêmes imperativement monochromes), on s'expose à des débordements intempestifs de couleurs sur les pixels voisins. La contrainte est lourde, et les résultats sont souvent décevants. Clairement présenté et rigoureusement organisé, accompagné d'un manuel très bien fait et d'une bande des-



## DOSSIER



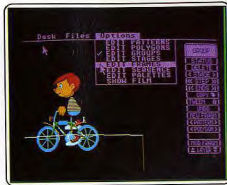
... chaque étape des lutins avec la loupe.

séance explicative, *Studio* se maîtrise facilement mais ne permet pas de réaliser des animations d'une grande variété.

(Cartouche FIL pour Thomson T07-70, T08, T09, T09+. Notice en français). J.-P.D.

**Film Director** : distribué par Mirrorsoft. *Film Director* est le fruit du travail des programmeurs hongrois d'Androméda Software. Lui aussi organisé comme un studio de montage, il diffère de *Artix* dans le principe de construction des lutins : vous dessinez, à l'aide d'une grille et pixel chaque étape du mouvement des lutins. Vous devez travailler très précisément pour donner l'impression de continuité dans les mouvements. Des fonctions graphiques vous aident à créer des fonds, tandis que d'autres gèrent les déplacements des lutins. La technique se rapproche donc beaucoup du *Studio* de FIL sur ST, et du dessin animé, et s'oppose à celle d'*Aegis Animator* et des animations vectorielles aux coordonnées calculées.

Avec *Film Director*, la réalisation des mêmes éléments vous fera gagner beaucoup de place, ainsi le film de démonstration paraît très long, et compte près d'un millier d'images. Il explore une autre



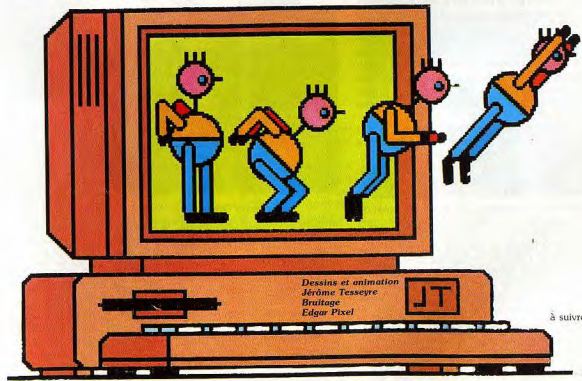
Le studio de montage pour des films longs.

voie que les logiciels concurrents sur ST, mais hélas, à la différence des logiciels purement graphiques, les logiciels d'animation ne sont pas compatibles entre eux.

D.S.  
Dossier réalisé par Jean-Philippe Delalande, François Hermelin, Denis Schärer.

## 13 logiciels d'animation au Tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	SUPPORT	ORDINATEURS	INTERPOLATION DE FORMES	ACCESSIBILITÉ	POTENTIALITÉ	INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT'N'
<b>AEGIS ANIMATOR</b>	Aegis Development	Disq.	Amiga	oui	*****	****	15	F	35 p. 60
<b>AEGIS ANIMATOR</b>	Aegis Development	Disq.	Atari ST	oui	*****	****	15	F	—
<b>ANIMATIC</b>	Loricels	Disq., K7	Atari ST	non	*****	****	14	C	—
<b>ANIMATIX</b>	Infogrames	Disq.	Thomson TO 8, TO 9, TO 9+	non	***	**	11	C	28 p. 43
<b>ANIMATOR (THE)</b>	Discovery	K7, Disq.	Amstrad CPC 464, 664, 6128	oui	****	**	12	E	35 p. 59
<b>ARTIST</b>	Micro Application	Disq.	Atari ST 1040	oui	***	****	14	E	—
<b>DELUXE VIDEO</b>	Electronic Arts	Disq.	Amiga	non	*****	****	14	F	38 p. 58
<b>FANTAVISION</b>	Broderbund	Disq.	Apple II GS (Apple II)	oui	*****	****	14	E	34 p. 66
<b>FILM DIRECTOR</b>	Mirror Soft	Disq.	Atari ST	non	****	****	14	F	—
<b>FILM MAKER</b>	LBA	Disq.	Atari ST 1040	non	*****	*****	17	F	—
<b>GRAPHO</b>	CTS	Disq.	Amstrad CPC 6128	non	*	****	14	D	53 p. 55
<b>OUTILS GRAPHIQUES</b>	YLE	Disq.	Atari ST	non	*****	***	12	E	—
<b>STUDIO</b>	FIL	Cartouche	Thomson T07-70, T08, T09, T09+	non	*****	***	13	F	37 p. 69



à suivre...



## CHALLENGE

# Gauntlet de fer dans une main de velours

Les enfants de *Gauntlet* affichent un air de famille qui ne trompe pas et restent souvent dans l'ombre de leur illustre ancêtre. De bonne facture, ils manquent toutefois d'originalité sauf *Time Bandit*, *Druid*, *Ranarama*... qui, par la richesse de leurs scénarios et réalisations, gagnent haut la main !...



Gauntlet

**Gauntlet** : est-il encore nécessaire de présenter *Gauntlet*, le père spirituel de tous les programmes de ce challenge. Le formidable succès du jeu d'arcade est dû principalement à la possibilité de jouer à plusieurs simultanément. Depuis, les clones ne se comptent plus et il faut reconnaître qu'il est le jeu le plus imité depuis *Pacman*. L'autre idée originale qui a contribué à son succès est d'avoir conçu un jeu d'action pur en utilisant les personnages et les décors des jeux de rôle. Les amateurs de donjons et dragons retrouvent ici la plupart des éléments qui leurs sont familiers, ce qui crée une ambiance particulière, alors que *Gauntlet* n'est en fait qu'un simple « shoot them up ».

La version pour *Atari ST*, très proche de l'original, présente d'excellents graphismes et un scrolling multidirectionnel de qualité. C'est la meilleure adaptation sur micro, un classique ! (Disquette US Gold pour *Atari ST*)

A.H.L.

**Deeper Dungeons** : ce deuxième volet de la saga de *Gauntlet* n'est pas décevant mais il a comme un petit goût de réchauffé. Dans la foulée du succès du premier programme, US Gold ont décidé de se plier aux mêmes. Après tout pourquoi pas, leurs concurrents ne s'en sont pas privés non plus ! Le résultat est un jeu plaisant mais qui est strictement le même que le précédent. Bien sûr, la disposition des donjons est différente mais c'est le principal programme dans la disparition des bœufs qui cause le plus d'ennuis. Cette version présente des graphismes légèrement améliorés par rapport à ceux de la précédente, mais le principal programme dans la disparition des bœufs qui cause le plus d'ennuis. Cette version présente des graphismes légèrement améliorés par rapport à ceux de la précédente, mais le principal programme dans la disparition des bœufs qui cause le plus d'ennuis.



Deeper Dungeons

inverse et rendent plus difficile le contrôle de votre personnage. D'autres éléments nouveaux font leur apparition parmi lesquels ceux des pièges qui vous immobilisent quelques instants, des champs de force qui pompent votre énergie ainsi que des murs mobiles qui risquent de vous emprisonner. Cette version présente des graphismes légèrement améliorés par rapport à ceux de la précédente, mais le principal programme dans la disparition des bœufs qui cause le plus d'ennuis. Cette version présente des graphismes légèrement améliorés par rapport à ceux de la précédente, mais le principal programme dans la disparition des bœufs qui cause le plus d'ennuis.

lorsqu'on jouait à deux. Les nouveaux éléments

apportent un plus mais néanmoins, le jeu reste, pour l'essentiel, le même. La seule véritable différence est la difficulté qui offre un challenge sans commune mesure avec le trop facile *Gauntlet*. Cette fois, il faut vraiment s'accrocher et vous ne serez pas trop de deux pour affronter les multiples dangers qui vous guettent. Pas de grandes innovations donc dans ce *Gauntlet II*, mais les inconditionnels seront satisfaits. (Disquette US Gold pour *C64*)

A.H.L.



Gauntlet II

ments apportent un plus mais néanmoins, le jeu reste, pour l'essentiel, le même. La seule véritable différence est la difficulté qui offre un challenge sans commune mesure avec le trop facile *Gauntlet*. Cette fois, il faut vraiment s'accrocher et vous ne serez pas trop de deux pour affronter les multiples dangers qui vous guettent. Pas de grandes innovations donc dans ce *Gauntlet II*, mais les inconditionnels seront satisfaits. (Disquette US Gold pour *C64*)

A.H.L.

**Druid** : alors que *Gauntlet* faisait des ravages dans les salles d'arcade, on attendait avec impatience l'adaptation sur micro. Et c'est *Druid* qui est arrivé le premier. Firebird a donc réussi à battre ses concurrents dans la course de vitesse qui s'était engagée alors. Cela est d'autant plus méritoire que ce programme, loin d'être bâclé, n'est pas une pâle copie du jeu d'arcade. L'originalité de *Druid* repose sur l'utilisation de la magie qui joue ici un rôle déterminant et donne une autre dimension à l'aventure.

Le druide Hasrmaxx est confronté à de nombreuses créatures différentes tout au long des huit étages d'une tour mais il ne lui suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge pour se sortir d'affaire. Encore faut-il utiliser les sorts correspondant à chacune des créatures rencontrées. De plus, contrairement à la plupart des autres programmes de ce challenge, les munitions ne sont pas inépuisables. La stratégie joue ici un rôle très important : le druide ouvre des coffres qui contiennent divers sorts, il ne peut en prendre qu'un seul, mais lequel ? Et quand l'utiliser ? Les concepteurs de ce logiciel



ont également fait preuve d'originalité en ce qui concerne le second joueur. En effet, l'un des sorts disponibles permet au druide de faire apparaître un Golem, sorte de brute épaisse, dont le rôle consiste à le protéger. Vous pouvez programmer son comportement par l'intermédiaire du clavier ou bien il peut être contrôlé par un second joueur. Celui-ci doit faire preuve d'abandon car il n'a qu'un rôle d'appoint et ne dispose pas d'un score individuel. Néanmoins, il est amusant de diriger ce garde du corps, massif et maladroit, et cela permet de progresser très loin dans ce jeu. Ce programme, bien conçu, est l'un des plus originaux de ce challenge. Une réussite. (Disquette Firebird pour *C64*)

A.H.L.

**Druid II** : le druide repart vers de nouvelles aventures dans la continuité des précédentes. Cette fois-ci il doit traverser diffé-



Druid



Druid II

pant. Malgré cela, il faut reconnaître que ce jeu est très intéressant. (Disquette Firebird pour *C64*)

A.H.L.

**Garrison** : surtout ne le répétez pas, mais *Garrison* est vraiment le frère jumeau de *Gauntlet*. Pourquoi ne porte-t-il pas le même nom vous demandez-vous ? Les mauvaises langues répondront que ce doit être pour des problèmes de licence. Et puis il y a au moins une différence : la page de présentation n'est pas la même. Elle est très belle, du reste, et s'accompagne d'un excellent thème musical. Tiens, mais ça ressemble comme deux gouttes à un morceau de *Dire Straits* ! C'est vrai, mais il doit s'agir également d'une coïncidence.

Cessons là de faire du mauvais esprit : le fait bien reconnaître que ce programme est très réussi. La réalisation est irréprochable et les graphismes et l'animation n'ont rien à envier au *Gauntlet* sur *ST*. Et puis, il y a quand même une innovation : les personnages sont cinq et surtout vous pouvez tous les sélectionner si vous le désirez. Avant chaque donjon vous choisissez celui que



Garrison

vous désirez incarner en tenant compte des caractéristiques de chacun. Et avant qu'ils n'aient tous épuisé totalement leur énergie vous aurez pu visiter de nombreux donjons. Ce programme vous tiendra longtemps en haleine car il offre pas moins de cent-vingt-huit salles qui se succèdent de manière aléatoire.

*Garrison* est un programme qui manque d'originalité mais qui n'en est pas moins passionnant. Et puis, l'*Amiga* était bien le seul micro à ne pas disposer d'un *Gauntlet* dans sa ludothèque. Cet oubli est mainte-



# CHALLENGE



Garrison II

nant réparé pour le plus grand plaisir des amateurs d'arcade. (Disquette Rainbow Arts pour Amiga.)

**Garrison II :** voici le retour de Garrison dans de nouvelles aventures qui, cela n'est pas vraiment une surprise, rappellent étrangement *Gauntlet II*. De nouvelles créatures se sont jointes à celles du premier épisode pour vous mener la vie dure. Heureusement, de temps à autre vous pouvez améliorer votre armement, temporairement, ce qui vous permet d'abattre certains monstres particulièrement redoutables. La seule véritable nouveauté de cette version est le niveau de difficulté élevé. *Garrison II* semble être conçu pour deux joueurs, car si vous êtes seul vous ne ferez pas de vieux os. Même si vous utilisez les cinq personnages, il vous sera très difficile de progresser. Pour vous en sortir une seule solution : ramenez un copain à la maison. Le jeu devient alors passionnant et offre un challenge de taille. En revanche, si vous aimez jouer en solitaire évitez ce programme sous peine de frustration.



Eagle's Nest

Comme le précédent, ce logiciel bénéficie d'une réalisation très soignée. Hélas, il présente le même défaut que la version antérieure, quelque soit le personnage que vous choisissez, la représentation graphique est la même, ce qui est particulièrement gênant lorsque vous jouez à deux. (Disquette Rainbow Arts pour Amiga.)

**Eagle's Nest :** ce clone de *Gauntlet* transpose l'action dans une forteresse allemande lors de la dernière guerre mondiale. Un commando de trois hommes s'est infiltré

dans le quartier général ennemi avec pour mission de le faire sauter. Ils ont été capturés alors qu'ils avaient réussi à plancher des charges d'explosifs reliées à des détonateurs qu'ils n'ont pas eu le temps d'activer.

Selon l'option que vous choisissez vous devez trouver et déclencher ces détonateurs et éventuellement libérer les prisonniers. Vous explorez les quatre étages de la forteresse en affrontant des compagnies de soldats ennemis que vous abattez à la mitrailleuse. Dans chaque étage vous devez trouver un détonateur ainsi qu'un passe vous permettant d'utiliser l'ascenseur, seul moyen de transport vers les autres niveaux.

La particularité de ce programme repose dans le fait qu'il n'est pas possible de tirer à tout va et ce pour deux raisons : tout d'abord, vos munitions sont limitées et si vous ne parvenez pas à vous réapprovision-



Duet

ner à temps, c'est, hélas, la fin. D'autre part, il vous faut prendre garde à ne pas tirer dans les caisses de dynamite qui se trouvent dans presque toutes les salles sous peine de sauter avec. Ces deux éléments pimentent le jeu en vous obligeant à ne tirer qu'à coup sûr.

Les graphismes sont très agréables et seul un scrolling par à coups, du plus mauvais effet, gâche un peu le plaisir. Ce *Gauntlet* très classique compense son manque d'originalité par une action très prenante. (Disquette Pandora pour Atari ST.)

**Duet :** ce programme est un clone de *Gauntlet* avec un zest de *Commando*. Pour la petite histoire, ce jeu avait été annoncé dans les publicités sous le nom de *Commando 86*, mais il ne sortit qu'en 87 et il faut bien le rebaptiser. Vous êtes un mercenaire, armé d'une mitrailleuse, qui part à l'assaut des terrains militaires ennemis. Vous affrontez des soldats et des tanks, qui curieusement, sont plus petits que vous. Au passage, vous collectez toutes sortes d'armements, dont des pinces qui vous permettent de couper les barbelés vous barant le chemin.

La réalisation n'est certes pas le point fort de ce logiciel ! La médiocrité des graphismes est tout à fait indigne d'un *Commando 64*. Ce jeu banal est la lanterne rouge de ce challenge. (Disquette Elite pour Commodore 64.)



Dandy

**Dandy :** tous les ingrédients de *Gauntlet* sont repris ici : les donjons infestés de monstres, les clefs et les réserves d'énergie qui il faut ramasser. En revanche, aucun élément original n'a été rajouté à ce programme très classique. La réalisation est qu'un médiocre : les graphismes rappellent nettement le *Spectrum* et l'animation n'est guère convaincante.

Contrairement à l'usage, dans ce type de programme, il n'y a pas de scrolling multidirectionnel, ce qui pose parfois des problèmes lorsqu'on sort de l'écran pour passer à un autre tableau. Ce logiciel, guère soigné, qui souffre d'un manque d'originalité, supporte mal la comparaison avec ses concurrents. Toutefois, il fait bien reconnaître que malgré ses défauts on peut quand même se laisser prendre au jeu, le temps de quelques parties. (Disquette Electric Dreams pour C64.)

**Time Bandit :** sorti en 1986, *Time Bandit* fut le premier programme développé par Microdeal sur ST. Pour un coup d'essai ce fut un coup de maître. Cet excellent logiciel



Time Bandit

n'a pas vieilli et il reste encore un des meilleurs jeux d'action sur cette machine. Tous les ingrédients qui ont fait le succès de *Gauntlet* sont présents : les salles peuplées de monstres qu'il faut abattre ainsi que les bonus à ramasser avant de trouver la sortie. Mais, contrairement à la plupart de ses concurrents, il ne s'agit pas d'une copie servile du grand succès d'arcade. *Time Bandit* est un logiciel très original, d'une richesse incroyable. Il présente seize univers auxquels vous accédez par les portes du temps. Vous pouvez choisir de visiter



Styfe

tous les lieux disponibles ou bien revenir toujours dans le même. A chaque fois que vous entrez à nouveau dans un édifice la disposition des salles n'est plus la même et de nouvelles créatures encore plus agressives, vous y attendent. Chacun des lieux différents peut être visité seize fois. De plus, ce superbe jeu d'action renferme un jeu d'aven-

ture. En effet, dans certains endroits vous êtes confronté à des énigmes et vous pouvez dialoguer par l'intermédiaire du clavier. Néanmoins, les amateurs d'action pure ont la possibilité d'ignorer cette partie du programme, ce qui est désirable. *Time Bandit* est un jeu bien réalisé avec des graphismes fins et seule l'animation saccadée des personnages laisse quelque peu à désirer. Vous pouvez jouer à deux simultanément, option qui présente deux particularités très inhabituelles : dans ce cas, chaque joueur dispose d'un écran et lorsque l'un meurt, il revient sous forme d'une ombre. Il ne peut plus marquer de points, mais il lui est toujours possible d'aider ou d'agresser le survivant. Un must. (Disquette Microdeal pour Atari ST.)

**Styfe :** une des missions les plus mouvementées qu'ait connu le *CPC* en la matière. Parions graphisme tout d'abord avec un terrain de jeu aussi joli que précis.

Ouf, votre personnage, tout à tour parcourt les salles d'un château, les jar-



Storm sur PC

diés qui l'entourent, la forêt ou le désert, contenus dans ce vaste royaume. Le décor est très fouillé, soutenu par des couleurs vives et bien choisies. La vue aérienne procure à l'effet 3D superbe. Le joueur visualise une grande étendue de terrain. Le personnage est certes très petit mais cette disposition à l'avantage d'offrir un cocktail de dangers impressionnant...

Deuxième atout de l'aventure, son animation. Difficile de couvrir plus vite que ce petit croque-mort par une kyrielle d'ennemis. Ces derniers quittent leurs repaires pour lutter contre votre quotient vital. Il faut tirer en tout sens mais surtout découvrir une stratégie de jeu susceptible de bloquer l'adversaire dans une voie sans issue : une technique particulièrement séduisante en mode « deux joueurs » ! La collecte des indices et la mémorisation simultanée de l'emplacement des diverses parties du décor obligent le joueur à une parfaite concentration. *Styfe* profite alors au mieux de la précision graphique de ses décors. Impossible de compiler sur la chance. La victoire dépend uniquement de votre entraînement au jeu ! Un très bon titre. O.H.

**Storm :** Storm l'invincible et son compagnon de lutte Agravin partent à la recherche de Corine, la femme de notre héros... Scénario classique pour un *Gauntlet* malheureusement mal adapté sur PC. Le graphisme de cette mission utilise bien sûr la plume de cette machine mais présente de grands défauts et évolue, tout comme tableau, dans une seule et même salle. Pas de scrolling, Storm saute d'écran en écran par les portes latérales. Le décor de l'aventure est judicieux : Storm et Agravin passent sous des passerelles, tournent sans cesse le long des couloirs anguleux et ouvrent enfin des issues secrètes en collectant certains indices. La difficulté de cette progression met en place une ambiance de jeu convaincante. L'ennemi surgit de chacun de ses repaires, encercle votre personnage et agresse lentement son énergie ! En réponse à ces assauts, le joueur est malheureusement handicapé par le manque de précision du maniement du joystick. Poussee latérale pour tourner sur place plus pression avant pour marcher et s'avancer, un mode de jeu difficile à prendre en main, notamment sur la version PC qui souffre, de plus, d'un





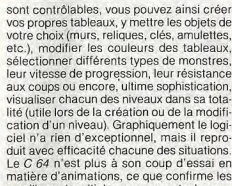
# CHALLENGE



Storm sur C.P.C.

graphisme bien trop précaire. Couleurs fades, dessins grossiers qui ne favorisent jamais la reconnaissance des objets décoratifs, un handicap difficile à supporter... Le graphisme bien meilleur de la version CPC montre pourtant la cohérence de cette partie. La collecte des sortilèges ou bonus d'énergie, l'enchevêtrement complexe des salles et surtout le très plaisant mode « deux joueurs » restent finalement très séduisants sur CPC. (Disq. et KT Mastertronique, Amstrad CPC et PC.) O.H.

**Demon Stalkers :** traditionnellement les grands jeux entraînent l'apparition de la centaine de reprises généralement de moindre qualité. Dans le cas présent, ce logiciel s'inspire incontestablement de Gauntlet, mais en aucun cas n'en lui est inférieur, car de nombreuses fonctions et possibilités lui ont alors inédites lui ont été apportées. Pour la petite histoire il s'agit de combattre une entité malveillante du nom de Calvrak qui a pour ancre un donjon disposant de cent niveaux superposés. Comme vous ne dédaignez pas les richesses, vous profitez de vos incessantes batailles pour ramasser les trésors traitant de ca., de la. En effet, un grand nombre de paramètres



Ranarama

à des pouvoirs magiques que vous obtenez en détruisant les nombreux sorciers qui hantent les huit étages d'un donjon. Ranarama s'inspire indiscutablement de Gauntlet mais il ne manque pas, pour autant, d'originalité. L'innovation repose sur les pouvoirs magiques que vous pouvez vous procurer en échange des runes que vous arrachez aux sorciers. La stratégie joue un rôle important dans ce programme et le succès dépend des choix que vous faites entre les différents pouvoirs magiques qui vous sont proposés. Le plus important est d'améliorer au plus vite votre puissance de tir ainsi que d'activer le sort qui vous permet de voir, sur la carte, où se trouvent les sorciers. Mais n'oubliez pas de toujours garder en réserve quelques runes pour rester votre niveau d'énergie, quand nécessaire.

Ranarama est un jeu bien conçu qui bénéficie d'une réalisation de qualité. Contrairement à la plupart de ses concurrents, il n'offre pas la possibilité de jouer à deux simultanément. Mais cet inconvénient est compensé par ses nombreuses qualités. C'est l'un des programmes les plus originaux de ce challenge. Un jeu passionnant. (Disquette Hewson pour Atari ST.) A.H.-L.



Demon Stalkers

Ranarama : dans ce programme original, vous tenez le rôle d'un jeune magicien qui a été transformé en captif. Ne paniquez pas qu'il lui suffira d'embrasser une charmante princesse pour redevenir humain, la réalité est moins romanesque. Vous ne pourrez retourner à votre état naturel que grâce

LOGICIELS	MARQUE	SUPPORT	ORDINATEURS	DEUX JOUEURS	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	PRIX
<b>DANDY</b>	Electric Dreams	Disq.	C 64	Oui	10	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
<b>DEEPER DONGEONS</b>	US Gold	Disq.	C 64	Oui	11	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
<b>DEMON STALKERS</b>	Electronic Arts	Disq.	C 64	Oui	15	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
<b>DRUID</b>	Freibird	Disq.	C 64	Oui	15	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
<b>DRUID 2</b>	Freibird	Disq.	C 64	Oui	13	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
<b>DUET</b>	Elite	Disq.	C 64	Oui	8	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
<b>EAGLE'S NEST</b>	Pandora	Disq.	ST	Non	12	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	C
<b>GAUNTLET</b>	US Gold	Disq.	ST	Oui	15	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	C
<b>GAUNTLET 2</b>	US Gold	Disq.	C 64	Oui	12	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
<b>GARRISON</b>	Rainbow Arts	Disq.	Amiga	Oui	15	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
<b>GARRISON 2</b>	Rainbow Arts	Disq.	Amiga	Oui	12	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	C
<b>RANARAMA</b>	Hewson	Disq.	ST	Non	15	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	C
<b>STORM</b>	Mastertronik	Disq.	Amstrad	Oui	12	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
<b>STORM</b>	Mastertronik	Disq.	PC	Oui	12	★★	★★	★★	★★	B
<b>STRYFLE</b>	Eve Inform.	K7	Amstrad	Oui	15	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	C
<b>TIME BANDIT</b>	Micondal	Disq.	ST	Oui	16	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	C

## A la découverte de la terre

Là sort d'un éducatif de géologie n'est pas chose courante dans le domaine des didacticiels et peut constituer un événement en soi. Et de surcroît, lorsque l'on apprend que le dit logiciel tourne sur Atari ST, alors, on ne nous sentons plus de joie. Quelle surprise nous réserve donc Coktel Vision avec A la découverte de la terre.

Hélas, notre enthousiasme est de courte durée. Conçu sur le même mode que ses prédécesseurs A la découverte de la vie et A la découverte de l'homme, ce logiciel ne nous surprend guère. Il tente de couvrir de façon assez exhaustive et traditionnelle le programme de géologie de quatrième et de troisième, et ce, en proposant deux types d'approche.

Dans le premier cas, argile, granit, sables et grès, craie, roches volcaniques et métamorphiques, sables et craie de la Région Parisienne sont passés au tamis. Après un court exposé illustré de shémas plus ou moins réalistes, le programmeur laissant à désirer, notamment en ce qui concerne la représentation parfois fantaisiste de certaines roches, nous invite à répondre à un certain nombre de questions. En fonction de la note obtenue, vous ajoutez une couche à votre collection. Important : lorsque l'on s'agit qu'il en faut au moins six pour accéder à la deuxième partie. Cette dernière vous emmène dans quatre régions géologiques du globe. De la Californie, en passant par l'Italie ou par les montagnes de l'Éverest, les volcans, les mines sismiques, volcaniques et orogéniques sont étudiés de façon vivante et colorée. J'ai apprécié tout d'abord l'ensemble un outil cohérent et facilitant la compréhension des grands phénomènes terrestres. (Disquette Coktel Vision pour Atari ST et Atari ST, Thomson et Amstrad.)

Maître : géologie 6r et 5r  
Contenu pédagogique : ★★  
Intérêt : ★★  
Prix : C/B

## KID'S SCHOOL



## Partir à la découverte de la terre, de l'allemand, du pluriel et de l'histoire.

tout dans le confort d'utilisation qu'il met à notre disposition. En effet, pendant toute la durée des exercices, huit options restent en permanence affichées en haut de l'écran, permettant ainsi à tout moment de changer de direction de paramètres d'application ou de lire les résultats ou les explications, sans pour cela interrompre le programme. L'utilisateur n'est donc pas enfermé dans un carcan immuable et peut lui-même donner l'orientation qu'il désire à son travail. Ceci apporte une petite fantaisie non négociable dans des logiciels qui demeurent, malgré tout, très scolaires. (Disquette Carrat Éditions pour PC et compatibles.)

Maître : français CE, CM  
Contenu pédagogique : ★★  
Intérêt : ★★  
Prix : C/B

très précisément comment écrire Thure. Fort de ces explications, le travail peut alors commencer. Une période surmontée d'une grosseur apparaît à l'écran. Ses anguilles indiquent Thure que l'éleve doit écrire en lettres capitales. Un signal sonore valide les bonnes réponses, un signal lumineux les mauvaises. A la troisième erreur, la solution s'affiche. Même scénario, ou pas s'en faut, pour « Scheck ». On a ici le choix de remplir un cahier dont le montant est indiqué en chiffres ou de le lire et ce, en progressant dans la difficulté. Dans les deux cas un bilan donne le pourcentage de réussites. Voici donc un logiciel qui ne batte pas par son originalité et qui prouve encore une fois que l'apprentissage par la répétition semble être le parti-pris de bien des concepteurs d'éducatifs. (Disquette Cedric/Nathan pour Thomson TO 8, TO 8 D, TO 9, TO 9 +, et Nano Réseaux.)

Maître : allemand 6r et 5r  
Contenu pédagogique : ★★  
Intérêt : ★★  
Prix : B

## L'Histoire et la vie

Enfin une révolution de taille dans le monde de l'éducatif, avec la venue de ce logiciel qui, non seulement répertorie l'un des premiers en la matière, mais en outre, propose que ludique et pédagogique peuvent faire excellent maître. Il était grand temps ! Avec L'histoire et les jeux de Free Game Blot, nous assistons à l'abandon d'un certain traditionalisme auquel nous ne pouvons que succéder. L'histoire de France, et non parti les moins fécondes en événements, répartis en cent ans jeux. Telle est la démarche de ce logiciel. Du Moyen Âge et le Grand à la Révolution Française, en passant par le XIXe siècle, vous êtes invité à jouer à tour mi en situation de maître à jouer une mission. A chaque époque correspondant une phase du jeu. Si vous optez pour la quête du Graal, vous serez assailli plénié dans l'ambiance des châteaux forts et votre recherche ne pourra aboutir que si vous faites preuve de logique, de mémoire et de perspicacité. En effet, vous serez amené à résoudre des énigmes, à découvrir des analogies et des mots cachés, à vous sortir d'un labyrinthe, et même temps qu'il vous faudra répondre à une série de questions concernant la période considérée. Au départ, vous disposez d'un capital qui, si est bien géré, vous donne des atouts supplémentaires. A vos de faire fonctionner l'Vest donc un logiciel vivant, enrichissant et qui concilie subtilement apprentissage et amusement. Une époque aussi amusante à travers les âges ! (Disquette Free Game Blot pour Thomson TO 8, TO 9, TO 9 +, Nano Réseaux, MO 5, TO 7, TO 8, MO 5, MO 6, cassette pour MO 5, MO 6.)

Maître : histoire  
Contenu pédagogique : ★★  
Intérêt : ★★  
Prix : C/B



A la découverte de la terre



Le pluriel des noms



Allemand volume 1



L'histoire et les jeux

Brittge Souadkoff



# TILT CONCOURS UBI

proposé par TILT - UBI SOFT - ELECTRONIC ARTS

## NIGEL MANSELL'S E.O.A.

# GRAND PRIX



- 1<sup>er</sup> prix : **1 WEEK END pour 2 personnes au GRAND PRIX DE FRANCE 2 - 3 juillet 88**  
 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> prix : **1 TÉLÉVISEUR PORTABLE NOIR & BLANC**  
 4<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix : **1 SWEAT SHIRT et 2 JEUX**



- Question n° 1 : Quel âge aura Nigel Mansell au Grand Prix de France 1988  
 34  35  36
- Question n° 2 : Quelle est la vitesse indiquée au compteur au dos de la jaquette Nigel Mansell's Grand Prix?  
 4  5  6
- Question n° 3 : Depuis quelle année Nigel Mansell pilote-t-il une Williams?  
 1983  1984  1985
- Question n° 4 : Quel est le temps de qualification pour le Grand Prix dans Nigel Mansell's Grand Prix?  
 67 secondes  78 secondes  83 secondes
- Question n° 5 : Combien de fois Nigel Mansell a-t-il gagné le Grand Prix de France sur le Circuit Paul Ricard?  
 1  2  3

### BULLETIN RÉPONSE A RETOURNER AVANT LE 27 MAI 1988 MINUIT

à TILT - CONCOURS NIGEL MANSELL  
 2, rue des Italiens - 75009 PARIS

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

ABONNE A TILT OUI  NON

MARQUE DE VOTRE ORDINATEUR .....

Règlement du concours sur demande à TILT. 2 rue des Italiens 75009 Paris



Harrier

vous parle, des valeureux guerriers s'apprent à affronter le terrible sorcier Mangor et leur chance de vaincre est mince... très mince. Soyez patients bonnes gens de Skara Brae, ces héros ou demi-dieux que vous attendez viendront un jour... Voilà comment pourrait se terminer le conte du Barde (The Bard's Tale), fleuron de la catégorie jeu de rôle produit par Electronic Arts.

L'objectif est simple, il faut délivrer Skara Brae du joug de Mangor et Mage. Les moyens d'y parvenir sont d'une assez grande difficulté. Le jeu est un challenge intéressant pour les aventuriers confirmés sans pour autant rebuter les débutants. Pour commencer, lisez attentivement la documentation fournie, elle possède des indices importants.

Pour la création des personnages, vous choisissez parmi sept races telles que les humains les elfes ou les gnomes. Pour les classes, vos personnages peuvent se répartir entre quatre goupes. Dans le premier vous avez cinq types de combattants dont le guerrier, le paladin ou le chasseur. La groupe de magiciens est constituée de l'illusionniste, le magicien, le sorcier et le mage. Quant au barde il représente à lui tout seul le troisième groupe. Ancien guerrier, il pratique la magie à travers ses chants. Il n'a pas besoin de points d'énergie pour chanter mais il lui faut régulièrement se rincer la gorge dans une bonne taverne! Le rogue est également l'unique représentant du dernier groupe, celui des voleurs. Bien entendu, des attributs définissent vos personnages, ceux-ci sont classiques: force, intelligence, dextérité, etc. La définition de vos personnages est une phase qui mérite une attention particulière. Notons que le système de jeu confère une rapidité et une facilité d'utilisation appréciables pour cette phase. Prenez donc tout votre temps et recommencez autant de fois qu'il est nécessaire pour trouver un personnage avec des attributs les plus élevés possibles.

Un groupe d'aventuriers comporte un maximum de six personnages et les hommes de magie peuvent changer de profession à l'intérieur de leur groupe. Seules deux professions sont accessibles d'emblée: illusionniste et magicien. La classe de sorcier est à la portée d'un disciple qui possède déjà trois niveaux de

sorts (il y en a sept en tout). Le même principe est valable pour la profession de Mage mais il faut trois niveaux de sorts dans deux professions. Un disciple qui possède sept niveaux de sorts dans les quatre classes est un archermage, le personnage le plus puissant de Bard's Tale. Ajoutons que toutes les professions de magie ont besoin de points d'énergie pour lancer des sorts.

#### Vos personnages



Paladin

Plusieurs combinaisons gagnantes sont possibles pour la constitution de votre groupe. J'ai, par exemple, terminé le jeu avec un paladin, un barde, deux sorcier-mages et deux archermages. Comme on peut le constater les magiciens constituent l'essentiel de l'équipe. La raison en est évidente: pas de victoire envisageable sans une puissante équipe d'archermages. Le paladin est un excellent combattant mais aussi résistant à certains sorts magiques.

Le barde, lorsqu'il combattant, vous rendra de multiples services grâce à ses chants et ses instruments magiques, utilisables par lui seul. Développez un sorcier et un mage dès le début du jeu. Le sorcier possède des sorts très utiles dans les donjons, comme par exemple ceux qui déclinent les pièges, les escaliers et les endroits spéciaux. Le mage est capable d'invoquer un monstre qui combat à vos côtés. Il est prudent de créer deux personnages au début du jeu: un pour imposer les classes choisies pourvu qu'il ait un nombre égal de guerriers et de magiciens. Premiers objectifs, aventuriers et vous entêcher. Lors de vos explorations initiales constituez des équipes de trois guerriers et trois magiciens. Placez vos guerriers en tête, car les trois premiers sont en contact direct avec l'ennemi pendant les combats. Apprenez à connaître les forces et les faiblesses de vos aventuriers. Par exemple, observez pendant les combats, l'ordre d'intervention des personnages. Si les membres de votre équipe attaquent toujours après vos adversaires c'est qu'ils n'ont pas une bonne destination. Par voie de conséquence vos hommes les plus rapides doivent toujours attaquer les monstres les plus dangereux.

Les passages de niveaux se font au *Review Board*. Vous constaterez que certaines professions montent plus rapidement de niveaux que d'autres. Votre attention devrait se porter sur les hommes de magie. Les magiciens et les illusionnistes montent plus vite que les sorciers,

landis que les mages sont les plus lents à se développer. Tenez compte de ces données lors des changements de classes pour obtenir des archermages.

#### La ville de Skara Brae



Bard

Son exploration est une phase nécessaire pour aguerir vos aventuriers. Vous y trouvez des tavernes qui vendent des boissons et des renseignements. L'armurier est situé à quelques mètres de la Guilde des aventuriers, votre base. Les temples sont, dans les premiers temps, votre seul recours en cas de blessures, morts ou envoltements. Attention, ils sont coûteux! Mettez-vous à la recherche du *Review Board*, seul organisme habilité pour les passages de niveaux, de changements de classes etc., il se trouve dans Trumple Street. N'oubliez pas Roscoe qui vend des points d'énergie aux magiciens, lui se trouve à l'angle de Serpent et Gran Plaza. Les rencontres nocturnes sont plus dangereuses, rentrez donc avant la tombée de la nuit, du moins dans les débuts.

#### Les donjons et le château



Sorcier

Seize niveaux vous attendent. Vous y trouvez armes et objets magiques puissants, surtout ceux qui sont utilisables uniquement par un barde. En sus des pièges et téléportations classiques, on y découvre des bouches magiques qui possèdent des énigmes ou donnent des indices. La trame du jeu est faite de façon qu'un donjon donne accès au suivant dans un ordre croissant de difficulté. Le premier (quatrième niveau) se nomme Sewers (égouts) vous y lrez, au dernier niveau le moyen d'accéder au donjon suivant. Ce dernier se trouve dans les catacombes (niveau six) sous le temple du Dieu Fou. Evitez d'y aller si vous n'avez pas encore de mage. Vous devez y trouver la tombe du roi-sorcier Aldreth et combattre son spectre.

Le château est l'étape suivante: une bouche magique et un sorcier vousissent chacun une énigme. La solution de la première rime avec un des mots de l'énigme. La deuxième est la description d'un monstre bien connu. Au troisième niveau, vous trou-





contre Mangar demande une bonne connaissance des faiblesses de nos adversaires, de vos sorts magiques et de la stratégie.

## Les combats



Wizard

Les combats sont parmi les plus durs que je connaisse dans un jeu de rôle. Vos adversaires sont nombreux (parfois plusieurs centaines !) et très dangereux. Le souffle d'un démon ou d'un dragon peut vous retirer cent points de vie !

Imaginez alors ce qui se passe quand vous tombez sur six démons et six dragons à la fois ! Certains sorts permanents vous permettent de vous protéger efficacement... mais c'est la puissance d'attaque de votre équipe qui fait la différence. En outre, avez toujours le bon réflexe

d'invoquer un monstre pour qu'il intègre votre équipe. La stratégie devient plus importante dans les deux derniers donjons. Un mauvais choix, dans les options de combats et c'est la sanction !

Dans *Bard's Tale* comme dans tous les jeux de rôles, faites un plan des donjons et surtout notez tous les messages et indices. Fouillez toutes les pièces des donjons, des objets aux formes géométriques et des clés s'y trouvent disséminés. Ils sont vitaux pour terminer le jeu. Quant aux petits malins qui seraient tentés d'éteindre l'ordinateur en cas de situations désespérées dans le but d'éviter une mort certaine à son groupe et revenir au stade de la dernière sauvegarde, sachez que vous serez sanctionné par la perte de tout votre or ! Bonnes nuits blanches et que la force soit avec vous ! (Disquette Electronice Arts pour Amiga, existe sur *Apple II, II GS, C 64, PC et Atari ST.*)

Dany Boolauck

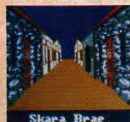
Le moyen de pénétrer dans le donjon suivant : Kyrelean's Tower (un niveau). C'est un des niveaux les plus durs du jeu. L'énigme de la première bouche est facile, vous en obtenez la solution en questionnant les taverniers. La solution de la deuxième correspond à... et puis non, ce serait trop vous faciliter la tâche. Une bonne réponse à cette énigme ouvre une porte plus loin dans le donjon. Le donjon final est la Tour du Mangar (cinq niveaux). Sa principale difficulté consiste à trouver sept mots-clés pour accéder au quatrième niveau. Sachez que les solutions de ce problème se trouvent dans le donjon, les explorateurs patients et persévérants seront récompensés. Le combat final



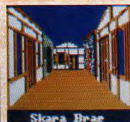
Skara Brae



The guild



Skara Brae



Skara Brae



Empty building



The Shoppe



Great gods



Sinister Inn



Review board



Cellars



Wolves



Dwarves



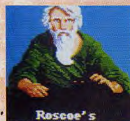
Robolds



Barbarians



Spiders



Roscoe's



Skara Brae



Hights



Samurai



Sorcerers



Magicians



Castle



Skara Brae



Storm giants



Zombies



Jade monks



Old statue



Amber Tower



Spectres



Shadow



Feed



Swordsmen



Mouth...



Ogre lords



Basilisks



Blue dragons



Vampires



Eye spies



# BANZAI

## Cartouches en rafales dans l'empire des consoles

### KUNG FU KID

Vous avez pour mission de venger la mort de votre maître assassiné par l'ignoble Madanda. Vous devez vaincre les créatures démoniaques qui le Banzai avant d'atteindre le palais du Ciel, celui où il lui a quel final. Pour y parvenir, vous devrez traverser sept zones différentes. La mobilité est la clé du succès, à la manière de Yoda dans Kung Fu, vous avez la possibilité de sauter très haut. N'hésitez pas à en user, sautez, frappez avant d'esquiver. Vous ne disposez que d'un seul mouvement d'attaque, un redoutable coup de pied qui sera suffisant pour vaincre à bout de bras la plupart de vos adversaires. En revanche, à la fin de chaque secteur vous affrontez un guerrier, bien plus dangereux, dont vous ne tromperez pas aussi facilement. Une seule technique suffit et il faudra la juste avant de retomber plus esquivé. Si vous tentez de le prendre de front, vous aurez bien peu de chance contre lui. En chemin, vous découvrirez des talismans qui vous permettent de ralentir le jeu, des bichos qui feront remonter votre niveau d'énergie et des jarres qui vous protégeront des coups de feu que vous lancent certains ennemis. Ce bon jeu d'action offre de agréables graphismes, une animation rapide et une bande sonore de qualité. De plus, le scrolling fluide fonctionne dans les deux directions. Un programme simple et agréable. (Cartouche Sega pour console Sega.)

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

### GREAT FOOTBALL

Le football américain est un sport violent dans lequel la stratégie joue un rôle extrêmement important. Bien sûr c'est cet aspect qui prédomine dans cette simulation. Tout repose sur le choix des joueurs, ceux employés ainsi que sur le "timing" de leur réalisation. Ce programme vous offre un grand choix de lignes d'attaque que vous sélectionnerai avant chaque action. Vous jouerez avec un seul joueur, mais vous restez pas passif, car vous contrôlez le joueur qui a la balle et vos réactions sont alors très importantes. Il est d'abord de choisir le bon moment pour faire une passe, ou pour tenter de marquer un essai. L'idéal est bien sûr de garder l'offensive, mais si vous êtes acculé à la défense il faut alors essayer de donner la combinaison que l'autre équipe va employer et réagir très vite pour plaquer l'adversaire ou pour intercepter la balle.

Le tiran est vu de dessus, les graphismes et l'animation ne sont pas ce qu'on a vu de mieux sur cette console mais cela ne retire rien à l'intérêt de jeu. Les parties sont passionnantes, pour celui qui fait l'effort de se lancer dans ce jeu, très intéressant. (Cartouche Sega pour console Sega.)

Type	sport
Intéret	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

### GREAT VOLLEYBALL

Après le volleyball de Nintendo, voici la version de la console Sega. Ce sport qui n'a inspiré que très peu de programmes, en général peu réussis sur micro, n'a pas été abandonné par les développeurs de cette console. A la manière des "games" d'Égypte, vous choisissez tout d'abord votre pays et vous entendez l'hymne correspondant. Ensuite vous choisissez les caractéristiques de votre équipe en répartissant les points dont vous disposez sur trois domaines : service, jete et réception. Avant de commencer le match il est conseillé d'observer les attitudes des joueurs, les caractéristiques de votre équipe. En effet, ce programme est une simulation assez complète qui offre de nombreuses combinaisons de coups. Si vous parvenez à les maîtriser, vous pourrez,

alors, élaborer une stratégie efficace. Cela ne va pas sans une certaine corvée, mais heureusement vous disposez de la possibilité de vous entraîner et d'améliorer rapidement vos services et votre lancer de balle. Les graphismes sont clairs et agréables, mais l'animation laisse certainement à désirer. Le tout est accompagné d'une bande sonore de qualité. L'approche du jeu est intéressante et la stratégie l'emporte sur l'arcade. C'est une simulation très mais difficile, à savoir découvrir au début pourquoi les combinaisons ne jouent pas et qu'elles. (Cartouche Sega pour console Sega.)

Type	sport
Intéret	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

### GREAT BASEBALL

Ce baseball bénéficie de très bons graphismes et d'une animation de qualité. Et de plus il parle (en anglais bien sûr). Les différents scénars sont très agréables et permettent une vision très claire du jeu. Vous choisissez le nombre de joueurs et l'un des deux niveaux de difficulté. Dans le premier, les chasseurs courent automatiquement après la balle et dans le second vous les contrôlez, vous même. Ce programme très sonore, qui permet de contrôler les novices, présente de multiples options, choix des balles de spécialité et de votre niveau de résistance du sélection des joueurs et leur remplacement en cas de partie. Il est dommage que ce sport original soit méconnu en France. Une bonne acquisition pour les connaisseurs. (Cartouche Sega pour console Sega.)

Type	sport
Intéret	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

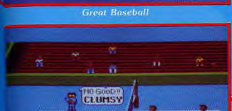
### GREAT GOLF

Cette simulation offre un parcours de dix huit types de jeux, dans le premier le vainqueur est celui qui termine en ayant joué le moins de coups, dans le second il s'agit de remplir plus de trous que l'adversaire.

Vous sélectionnerai les clubs dont vous disposez. Ne faites pas ce choix à la légère car vous ne pourrez pas en changer au cours de partie. Une fois équipé vous étudiez une vue aérienne du terrain avant de commencer le parcours. Prenez ensuite le club qui convient et ajustez la position des yeux de manière à obtenir un effet à court ou à long terme. Choisissez l'angle et la puissance de votre tir. Le jeu est très réaliste, vous devez également tenir compte des accidents de terrain ainsi que de la direction du vent. Les différents tableaux



After Burner



Great Baseball



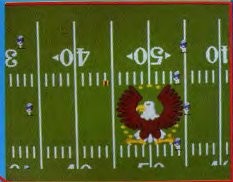
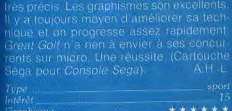
Great Volleyball



Fantasy Zone II



Great Golf



Great Football



Kung Fu Kid



Great Basketball



lures étranges à la solde de votre ennemi. Lorsque vous les abattez, certains peuvent échapper des pièces d'or et d'autres vous devez ramasser. L'argent ainsi obtenu vous permet d'acheter de nouveaux équipements pour améliorer votre armement, ou bien votre vitesse de déplacement. Fantasy Zone II est un programme sympathique et bien conçu. La progression du niveau de difficulté de l'action est parfaitement bien dosée en fonction du public auquel il s'adresse. Toutes ces qualités en font un excellent logiciel pour les plus jeunes, et pour les autres. (Cartouche Sega pour console Sega.)

Type	action
Intéret	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

### GREAT BASKETBALL

Un bon programme de basket qui vous permet d'affronter un autre joueur ou bien de participer à un championnat, avec sept équipes différentes. Comme dans Great Volleyball, vous choisissez votre pays avant de livrer un match qui se déroule en deux temps, de trois minutes chacune, entre les quelles vous avez droit à un intermède cho-

régraphique offert par les admirateurs de votre équipe. Lorsque l'adversaire a la balle, une flèche apparaît au-dessus du joueur que vous contrôlez, plus d'oiseau vous avez la balle, elle indique à quel vous pouvez faire une passe. Le jeu est assez réaliste. Il est possible de dribbler, de faire des passes ou de tirer au panier. De plus, deux coups-francs sont accordés au joueur qui a été gêné d'un fait, et vous devez prendre garde à ne pas perturber le joueur qui a la balle, vous écarterez d'une faute si vous le faites tomber. C'est un bon programme, rapide et précis, qui bénéficie d'une réalisation de qualité tant pour le graphisme et l'animation que pour la bande sonore. (Cartouche Sega pour console Sega.)

Type	sport
Intéret	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C



# QUE LA CHANCE SOIT AVEC VOUS !

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

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

**SKYROCK**  
LA SUPER RADIO

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

Attention ! Ecoutez bien SKYTOP, d'abord parce que c'est La Super Emission de la Super Radio, mais aussi parce que chaque jour, c'est en écoutant SKYTOP que vous aurez les réponses aux questions posées sur MINTEL 3615 code SKY, rubrique SEGA.

Pendant trois mois, 65 questions vont vous être posées, 65 questions... 65 chances de gagner, car chaque jour Petit Guillaume, l'animateur Star de Skyrock, tire au sort une et une seule bonne réponse reçue sur MINTEL, pendant l'émission SKYTOP en direct de 16h30 à 19h30.

**ATTENTION**  
Ce grand concours  
prend fin le 24 Juin 88  
à minuit !

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

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

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

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

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

Et là, qu'est ce qu'on gagne ... ?

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



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

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

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

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

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



... QUE  
LA CHANCE  
SOIT AVEC VOUS !

CONSOLES DE JEUX VIDEO

**SEGA**  
SACRES LOISIRS



# Balades étoilées

Dans le système de Bételgeuse, une petite planète vit un culte fanatique... D'ultime quête en intrigue, (presque) tous les chemins mènent vers le ciel étoilé... A moins que vous ne préférerez les rues mal famées de Washington (DC) ou le monde du silence de la fameuse cité engloutie qui vous attend à Atlantis...

## L'Ange de Cristal

Aidé par votre fidèle Xunk, arrivez-vous à percer le secret d'Antines et à enrayer la vague de fanatisme ? Une aventure haute en couleurs. L'Ange de Cristal est une nouvelle aventure du droit Crafon créé par Czara. Dans le système de Bételgeuse, une planète du nom de Kef, où vivent les

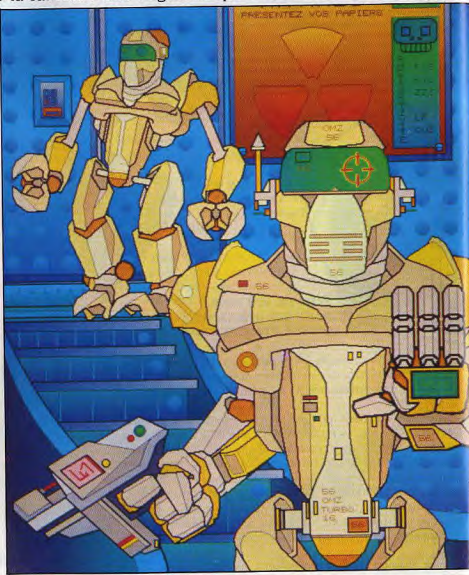


C'est en collectant les objets que vous ferez fuir les bestioles !



Vous approchez de la mystérieuse montagne où se pratique le culte.

Stiffiens et les Swapis, représente un danger potentiel pour la confédération des planètes. Les Stiffiens possèdent le pouvoir depuis toujours. Leur goût pour l'organisation et la discipline les caractérise. Les Swapis ont, en revanche, une mentalité d'instinctivement opposée. Dégoutés, ils détestent l'ordre et s'agitent la plupart du temps à leur passe-temps favori, le troc. De plus, le pouvoir semble être le cadet de leurs soucis. Une série de cataclysmes naturels ont frappé Kef simultanément et, depuis, une certaine secte religieuse stiffienne voit le nombre de ses adeptes augmenter dans des proportions inquié-



tantes. Cette secte pratique le culte d'Antines, mystérieuse construction située à l'intérieur d'une haute montagne. Farouchement gardée par des robots et truffée de pièges, Antines n'a jamais été profanée. D'importantes émanations radioactives interdisent l'accès à tout être vivant. Des indices récemment parvenus à la Confédération des planètes démontrent que ce renouveau religieux a fanatisé la population au point que les Stiffiens projettent de l'attaquer. Les Swapis, eux, souhaitent vivement mettre un terme à cette folle religieuse mais comptent sur l'intervention de la Confédération. C'est ici qu'arrive Craft-

ton, qui a pour mission de percer le secret d'Antines afin d'enrayer cette vague de fanatisme. L'aventure commencée près de la montagne Crafon, accompagné par son fidèle Xunk, doit trouver le moyen de pénétrer dans Antines. Les Swapis sont en mesure de vous aider dans ce sens si vous gérez leur confiance. Commencez donc votre exploration en visitant les maisons Swapis. Vous y trouverez des plaques en bois où sont inscrits des sobriquets. En les réalisant vous augmentez votre capital confiance à leur égard et mêlez-vous de certains actes qui risquent de le diminuer. Profitez de l'occasion pour

faire du troc d'objets avec eux. La plupart vous seront utiles pendant toute l'aventure, ils permettant généralement de se débarrasser temporairement d'une multitude de petites bêtes agressives qui vous pompent de l'énergie : bombe fumigène au sandwich ou dynamique... Hormis le troc avec les Swapis, ces objets sont facilement récupérables dans divers endroits du jeu. Les maisons des Stiffiens sont moins accueillantes que celles des Swapis mais tout aussi intéressantes.

Examinez attentivement le décor qui cache souvent des détails ou des objets importants. Vous avez également à résoudre le problème de pertes fréquentes d'énergie dues aux attaques. Il existe des moyens de se recharger mais nous vous laissons le soin de les découvrir. N'oubliez surtout pas Xunk qui vous suit partout. A part les troubles que peuvent lui causer la présence de la Xunquette, c'est un compagnon bien sage capable de vous rapporter une branche morte que vous lancez ou de trouver un objet de votre choix. L'Ange de Cristal bénéficie d'un scénario plus profond et complexe que Crafon et Xunk, qui est plutôt un jeu arcade/aventure. Les décors sont riches et colorés et pratiquement tous les objets présentés sur l'écran sont déplaçables. Les graphismes, le bruitage et l'animation sont corrects.



L'intérieur d'une maison Swapi. Profitez-en pour faire du troc.



Entrez dans le temple. Lieu de réunion des fanatiques Stiffiens...

Néanmoins, l'Ange de Cristal plaira aux amateurs de tous âges par son côté agréable et interactif visuel. Un bon programme. (Disquette Euc Informatique en français, pour Atari ST).

Dany Boulaire  
\_\_\_\_\_ aventure graphique  
Type Intéret 15  
Graphisme 4  
Animation 4  
Bruitage 4  
Dialogue 4  
Dialogue 4  
Prix C

## Intrigue

Monochrome et d'un graphisme simple, une aventure policière qui sait convaincre par la seule force de l'intelligence de son scénario, de l'ambiance et de l'humour, qui reste discret.

Ceux qui apprécient les vieux films policiers américains vont tomber sous le charme d'*Intrigue*, aventure policière et logique qui joue à un, deux, trois, voire quatre enquêteurs ou enquêteuses. Ce serait une grave erreur d'imaginer que le jeu commence dans le bureau de l'agence de détectives privés Joe the Shoe. Que vous voyiez par la fenêtre l'oblique qui singulière les mornes déca de Washington (DC), que le téléphone ne cesse de sonner, que vous compulsiez distraitement des dossiers qui traînent sur les bureaux, constituent autant d'appâts. Car vous êtes dans le pré-générique et, avant de commencer l'enquête, pour retrouver ce qui vient d'être enlevé, vous devez rentrer les codes sur lesquels repose la protection du jeu. Le but de l'enquête consiste à arracher Joe à ses ravisseurs et à élucider le vol du virus PF-13, récemment synthétisé par le professeur Lavright, à l'université Columbia. Les détectives mènent parallèlement leurs enquêtes. La notice donne un plan de la ville, vous savez où aller. Vous cliquez sur l'action



Ne dédaignez pas le petit personnel si vous voulez voir l'ambassadeur sur C 64.

à effectuer (fouiller, aller, sortir, parler, etc.), tandis qu'une zone de dialogue vous offre le choix entre plusieurs discours ou attitudes. Vos interlocuteurs ou interlocutrices en images nettes et blanc digitalisées savent sourire ou cligner de l'œil et ne manquent pas de répartie. Le jeu repose sur une intrigue assez complexe et des dialogues très « couleur locale », en argot américain, parfois mêlé d'espagnol (au point qu'un mini « spanish glossary » figure dans la notice). Le téléphone sera un des principaux instruments de travail, avec un zeste de bon sens et beaucoup de diplomatie. En monochrome, presque sans animation, doté d'écrans de paysages simples, mettant en scène un nombre limité de personnages, *Intrigue* convainc par la seule force de l'intelligence du scénario, de l'ambiance et de l'humour qui sait rester discret. Trois niveaux de difficulté rendent le scénario intéressant même pour les joueurs chevronnés. Une liste de sets conseils peut faire avancer les joueurs bloqués. Certains écartent la nature du scénario : « Envoyer

des fleurs à une femme pour la rendre plus amicale, à condition qu'elle sache qui vous êtes » ou : « Il y a nos chauffeurs de taxis différents, mais deux d'entre eux seulement apparaissent au cours d'un jeu. » Chaque partie nouvelle se déroule dans un environnement légèrement différent. D'où l'échange affirmé de la pochette : « plus de 2 000 solutions possibles ! ». Ce logiciel original sur Commodore 64 mérite une adaptation sur d'autres machines. Pratiquement pas diffusé en France, il devrait intéresser les anglistes amateurs de polars. (Disquette Spectrum Holobyte, en anglais, pour Commodore 64.)

Denis Schérier  
\_\_\_\_\_ aventure policière  
Type Intéret 15  
Graphisme 4  
Animation 4  
Bruitage 4  
Dialogue 4  
Prix n.c.

## Version Apple

La version sur Apple II+, IIe, IIc n'offre aucune différence apparente avec la version Commodore. Elle souffre des mêmes limites : absence de cou-



Au quartier général de l'FBI, le cerveau mal luné rêve de vous flanquer dehors.



Sur Apple II encore, vous apprenez les très austères rues de Washington.

leur, graphismes limités, animation réduite au changement d'expression des personnages, mais — et c'est l'essentiel — elle offre le même pouvoir de séduction. (Disquette Spectrum Holobyte pour Apple II.)

\_\_\_\_\_ aventure policière  
Type Intéret 15  
Graphisme 4  
Animation 4  
Bruitage 4  
Dialogue 4  
Prix n.c.



## Return to Atlantis

De superbes décors en 3D où vous croisez poissons et crabes métalliques. Votre but : protéger les richesses de la mer et retrouver Atlantis...

En route pour un long périple dans le monde du silence à la découverte de ses innombrables trésors et mythes. Et qui sait... peut-être serez-vous le premier à retrouver Atlantis, cette fameuse cité engloutie. C'est ce que vous propose *Return to Atlantis*, un jeu qui a d'emblée le mérite d'être original. Vous êtes un agent de la Fondation, une organisation à vocation écologique et pacifique. Son objectif : protéger la mer et ses richesses de l'avidité des hommes qui appauvissent la planète par leur système économique basé sur la société de consommation. Votre personnage est défini en fonction d'attributs tels que la télépathie, la force, la psychologie, etc. Soyez particulièrement attentif pendant cette phase et recensez autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que votre personnage soit autorisé à accéder aux trois points (niveau) pour chaque attribut. Ceci fait vous êtes enfin prêt pour la grande aventure : quatre missions, à remplir dans un



Le sous-marin vous servira de centre de bases et de ravitaillement. ordre précis... La tenue des missions est variée : récupération de trésors, sauvetage de sous-marin en détresse... Après un rapide briefing dispensé par un dignitaire de la Fondation vous avez la possibilité de vous lancer directement au cœur de l'action ou de vous aborder un tour au café Sea-Thief. C'est un bon réflexe car ces personnages susceptibles de vous fournir des indices sur votre mission. Plaidoiries, menaces et soudoiment sont les seules possibilités de dialogues offertes. La touche « help » vous permet d'obtenir des informations sur le passé de votre interlocuteur. Rappelez-vous qu'une connaissance de sa personnalité peut vous aider efficacement dans le choix de l'attitude à adopter. Dans les premières missions, ne perdez pas trop de temps à questionner les personnages. Les minutes passées au bar sont décomptées du temps qui vous est alloué pour réussir la mission. Cette séquence est une réussite du point de vue graphique : personnages remarquablement dessinés, visages très expressifs. L'aventure commence réellement quand vous montez à bord du *Victory* pour vous rendre sur les lieux de la mission. Jet ultra-sophistiqué, le *Victory* est



Dirigez les fonds sous-marins pour y découvrir le trésor.

équipé d'un ordinateur nommé ART et un petit sous-marin cybernétique télécommandé par télépathie. Les autres pièces du vaisseau servent de salle médicale et d'entrepôt pour les objets récupérés. ART remplit des fonctions vitales telles que l'envoi de messages, de téléportation d'objets, de balayage radar du fond sous-marin, etc. Le sous-marin nommé RUF est un compagnon indispensable pour vos explorations sous-marines. Programmable, RUF est capable de chercher dans un secteur déterminé des objets qui correspondent aux données que vous lui avez communiquées. Avant de le laisser en plongée, faites un balayage radar, localisez les endroits « intéressants » et prenez leurs coordonnées. Une fois sous l'eau vous êtes en contact constant avec ART et RUF. Envoyez RUF explorer un secteur et choisissez le votre. Un mini-scanner vous permet d'identifier des objets que vous pouvez utiliser pour cette mission ou la suivante.

Les missions ne sont pas sans dangers, dans les premières, des crabes métalliques vous lancent des bombes sous-marines. On sait seulement qu'ils sont dirigés télépathiquement par une puissance encore inconnue à ce stade du jeu. C'est le moment d'utiliser votre arme, un rayon d'énergie. Faire mouche demande un peu d'entraînement car le système de visée n'est pas pratique. Méfiez-vous des courants qui risquent de vous déporter de la zone dite d'intérêt. Contacter ART et RUF à intervalles réguliers est judicieux (RUF a l'honneur d'être inactif et vous le fait savoir). Pour chaque mission réussie, ART calcule vos gains en points d'expérience et d'attributs. Le programme vous donne la possibilité de recommencer la mission afin d'améliorer votre score.

Que dire de *Return to Atlantis* si ce n'est qu'il est passionnant. L'intérêt est tel dans les premières heures de jeu que l'on oublie souvent de vérifier les réserves d'oxygène pendant l'exploration du fond marin. Le système de missions courtes et successives permet au joueur de consacrer une soirée (ou nuit) à une mission et au sentiment réel d'avoir franchi une étape en cas de succès. Les décors en 3D sont peuplés de poissons et de crustacés de toutes sortes variant selon la profondeur. Les graphismes sont dans l'ensemble d'une qualité correcte. L'interface graphique est excellente. Pour amateurs de jeux de rôles. (Disquette Electronic Arts, en langue anglaise, pour Amiga.) Dany Boloaluck

Type	16	rôle
Individuel	16	
Graphisme	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Animation	★★★★	
Dialogue	★★★★	
Pris	★★★★	D

## Ultima IV

Accompagnée par une agréable petite musique médiévale, votre quête vous transporte dans un monde féérique... Devenez-vous l'Avatar ?

Après l'âge ténébreux du magicien Mondain (*Ultima I*), puis l'époque encore plus rude de son apprenti Minax (*Ultima II*) et la libération de Solaris (*Ultima III*), le pays s'est instauré dans le beau pays de Britannia. Un jour, alors que vous vous reposez tranquillement dans la campagne, vous voyez apparaître un portique sorti brusquement du sol. Il disparaît d'ailleurs quelques instants plus tard sous vos yeux incrédules. Agulonné par la curiosité, vous regardez de plus près et découvrez une amulette, symbole de Vie et de Renaissance et deux livres. Le Premier raconte l'histoire de Britannia, tandis que le second est plus ancien et plus mystérieux. À sa lecture, vous vous trouvez transporté dans un monde féérique. Une fois dans la roulotte de la diuesse de bonne aventure il vous faut répondre à certaines questions qui permettent de définir votre profil : honnêteté, volonte, justice, spiritualité, sacrifice, humilité, compassion et honneur. C'est à l'aide de ces différents éléments que les caractéristiques de votre aventurier sont établies.



Soyez prudents dans les forêts !

**Soyez prudents dans les forêts ! Votre progression est moins rapide.** Contrairement à *Ultima III*, vous ne disposez, au début, que d'un seul aventurier, sans arme et sans armure. Le monde dans lequel vous évoluez est extrêmement vaste et il est quasi impossible d'élaborer une carte détaillée. Pourtant, essayez tout d'abord de noter les endroits les plus caractéristiques. De nombreuses étendues d'eau vous barrent le passage et comme la nage vous est inconnue il vous faut les traverser en loquant un bateau. Le paysage est représenté en dessus, de manière très claire, des icônes symbolisant les types de terrains. Mais l'aspect final est loin d'être pleinement les capacités graphiques de la machine. Le type de représentation adopté n'est pas si responsable car des logiciels comme *Phantasia III* ont su donner un splendide rendu à ce genre de représentation.

Votre équipe est figurée par un petit personnage que vous contrôlez au clavier afin éventuellement de lui sours pour les déplacements. Il est d'ailleurs dommage que toutes les options ne soient pas accessibles par cette dernière. Comme la région regorge de monstres de toutes sortes, vous devez vous rendre à plus vite à la ville pour compléter votre équi-



pevant et tenter aussi de vous faire des compagnons de voyage. En effet, dans les villes vous trouvez et buvez et surtout jaugez de très intéressants renseignements sur un peu de or, épicerie ou à celle de votre équipe ont leur rôle à jouer. Ainsi un dialogue bien conduit avec un herboriste vous met au courant des secrets des plantes magiques indispensables pour acquérir vos sorts. C'est rencontres ne se font pas seulement en ville. Aussi plutôt que d'attaquer sauvagement toutes les créatures dont vous croisez le chemin, commencez par discuter avec elles et tentez d'en apprendre davantage. Mais parfois le combat est inévitable ou souhaitable. L'écran change, représentant alors séparément chacun de vos aventuriers. Ils attachent au corps à corps, à l'arme de jet, ils lancent un sort et cela dans la direction de leur choix. Les sorts disponibles sont variés, tant en attaque, qu'en défense ou en information. Mais les possibilités de combats à l'arme paraissent bien réduites face à des logiciels comme *Phantasia III* ou, mieux encore, *Wizard of Crown*.

prement et tenter aussi de vous faire des compagnons de voyage. En effet, dans les villes vous trouvez et buvez et surtout jaugez de très intéressants renseignements sur un peu de or, épicerie ou à celle de votre équipe ont leur rôle à jouer. Ainsi un dialogue bien conduit avec un herboriste vous met au courant des secrets des plantes magiques indispensables pour acquérir vos sorts. C'est rencontres ne se font pas seulement en ville. Aussi plutôt que d'attaquer sauvagement toutes les créatures dont vous croisez le chemin, commencez par discuter avec elles et tentez d'en apprendre davantage. Mais parfois le combat est inévitable ou souhaitable. L'écran change, représentant alors séparément chacun de vos aventuriers. Ils attachent au corps à corps, à l'arme de jet, ils lancent un sort et cela dans la direction de leur choix. Les sorts disponibles sont variés, tant en attaque, qu'en défense ou en information. Mais les possibilités de combats à l'arme paraissent bien réduites face à des logiciels comme *Phantasia III* ou, mieux encore, *Wizard of Crown*.



Entrez dans l'ouvrage. C'est là que circulent tous les sorts.

Après chaque combat victorieux, vous découvrez un coffre contenant un et/ou objets utiles. C'est dans les donjons que les monstres sont les plus nombreux et les plus redoutables. La représentation du dessus cède la place à une vue 3D simple mais claire. Ne vous y aventurez que lorsque votre groupe est de force suffisante. Par mesure de sécurité, vous avez d'ailleurs intérêt à sauvegarder le jeu à intervalles réguliers pour éviter d'avoir à tout recommencer en cas de problème. Une agréable petite musique médiévale vous accompagne tout au long de votre quête.

En conclusion, cette version d'Ultima IV aurait pu mieux utiliser la souris et les capacités graphiques du ST (bien que toute la phase de création du per-



Questionnez tous les personnages rencontrés dans les villes.

sonnage soit splendide) et les combats être améliorés. Mais même ainsi ce logiciel reste l'un des meilleurs jeux de rôle sur cette machine. (Disquette Origin Systems pour Atari ST.) Jacques Harbone

Type	16	jeu de rôle
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Dialogue	★★★★	
Difficulté	★★★★	
Pris	★★★★	C

### Quest of the Avatar

La barrière de la langue anglaise saute : *Ultima IV* est désormais disponible en français. Le livre de soixante-quatre pages illustrées que nous nous maintenait traduits dans la langue de Molière. Le résultat sur les écrans du jeu n'est pas toujours très satisfaisant. On continue à rentrer certaines commandes en anglais, mais Microgroove nous le promet : ils continuent à travailler pour améliorer encore cette version. Vérifiez donc la langue avant de schérer le logiciel !































# TAM-TAM SOFT

## Atari: no problème?

Des rumeurs courent toujours sur les problèmes qu'Atari France connaîtrait avec son SAV et avec l'approvisionnement en ST. Certains revendeurs reprochent à Atari de ne pas fournir les pièces détachées, de rejeter sur les revendeurs la responsabilité des problèmes posés par les pannes, d'avoir changé la carte mère en soudant les composants que l'on ne peut plus tester individuellement. Sur ceci, Eric Castered d'Atari, est très clair: "95% des pannes venaient de mauvais contacts entre circuits intégrés et supports; en soudant les composants nous augmentons la fiabilité". D'autre part, ajoute Jean Richen, directeur de la communication d'Atari France, si nous recevons une demande de SAV d'un acheteur, nous contactons d'abord son revendeur pour étudier avec lui la possibilité de réparation sur place. Si celle-ci est impossible, nous transmettons le dossier au SAV Atari. Il n'est donc pas question de faire porter la responsabilité au revendeur. Il faut également bien voir que beaucoup de cas litigieux sont causés par des extensions mémoire ou bien par des drives simple-face soi-disant en panne afin d'obtenir en remplacement un double-face. A ce propos, signalons que nous ne procédons pas systématiquement à cet échange car nous avons encore pas mal de simple-face en stock". En ce qui concerne l'approvisionnement en machines, il est difficile de se faire une opinion. Ainsi Marc Fajal d'Infomédia (8 av. de Bretagne, 66000 Perpignan) reçoit toujours ses machines au compte-gouttes. Il a perdu 50 à 70 ventes à Noël et s'est apitroivé chez des revendeurs parisiens. Situation qui, selon lui, durera encore.

M. Martinez de Microgiciel (81 av. du Maréchal Joffre, 34000 Montpellier) estime en revanche qu'il a pas de problème à partir du moment où une pré-commande a été effectuée. Quoiqu'il en soit M. Martinez pense qu'il est difficile d'estimer les pertes de Noël dues au succès des ST. Dernier cas: M. Lavaux d'Infolog (41 bd Baile, 13006 Marseille) a renoncé à vendre du ST depuis Noël. "Nous avons raté 30 ventes et avons eu d'énormes problèmes avec le SAV d'Atari: pour la première fois, nous avons eu un procès avec un client. Nous sommes devenus spécialistes Amiga et nous en vendons environ 15 par mois (quatre Amiga 2000 pour onze Amiga 500). En ce qui concerne le ST nous faisons du coup par coup grâce à un revendeur ST". Bref, la situation n'est pas très claire. Jean Richen reconnaît qu'il peut y avoir des problèmes. "Nous avons fait venir des machines par avion sans augmentation de prix. Si certains se plaignent c'est peut-être parce qu'Atari, pour des raisons commerciales, ne désire plus travailler avec eux. D'autre part, en remontant le niveau d'engagement (désormais Atari n'honore plus les commandes inférieures à huit unités), nous obligeons les petits revendeurs qui désirent commander une ou deux machines à travailler avec des intermédiaires car nous ne pouvons plus gérer de si petites quantités". En clair, Atari privilégie désormais les grossistes aux dépens des petits revendeurs de province. Est-ce un tort? L'avenir le dira... En attendant, nous restons à l'écoute de vos problèmes: service après vente défilant ou délais de livraisons excessifs, n'hésitez pas à nous contacter en cas de difficulté.

## Micro-informatique: les mémoires flanchent

C'est officiel: Amstrad augmente d'environ 5 % le prix de certains modèles de PC du fait du prix actuel des mémoires (augmentation de 150% en un an). Phénomène principalement dû aux pressions protectionnistes des USA sur les producteurs japonais afin de sauvegarder leur production nationale, les RAM sont donc désormais des denrées rares. Inutile de s'étendre sur les "vertus libérales" de cet accord que doit subir le consommateur européen car cette mesure n'aura pas l'effet escompté. Ainsi, Atari se fournit actuellement au Japon car son ancien fournisseur américain a rompu unilatéralement son contrat avec, en point de mire,

l'augmentation de ses tarifs. Une procédure judiciaire a d'ailleurs été engagée sur ce sujet par Atari. Pendant ce temps, les grands japonais des circuits intégrés se frottent les mains: leurs bénéfices étant encore plus importants que prévu. Pour conclure, signalons que par le biais d'une lettre expédiée à ses revendeurs, Atari vient d'annoncer qu'il n'aurait pas d'augmentation du prix des ST. En revanche, le traitement de texte "Le Rédacteur" ne sera plus livré avec les 1040 (mais le sera toujours avec les Mega ST), et la gamme de PC Atari est retardée afin d'économiser au maximum les RAM pour favoriser la diffusion des ST.

## Copieur!

Jeu à la mode en Asie du Sud-Est et notamment à Hong Kong... Le piratage ne touche pas seulement le logiciel mais aussi le matériel. Tout le monde se souvient des fameux Vidéo Génies, compatibles TRS 80, des Golem, compatibles Apple II ainsi que des multiples versions de compatibles PC venus des lointains rivages de la mer de Chine. Les spécialistes du clone de Hong Kong s'attaquent désormais à la console Nintendo qu'ils copient sans vergogne. Il faut dire que le gâteau est attrayant: 13 millions d'unités se sont vendues au prix fort... De là à importer en France une console compatible NES il n'y a qu'un pas que la société Rollet a tenté de franchir. Exposant pour la première fois au salon du coup en janvier 88, la console porte l'estampille Micro Genius. Concurrencer un géant japonais de l'électronique grand public sur son propre terrain n'est pas de tout repos et la société Rollet vient de l'apprendre à ses dépens. Atteinte en justice par Nintendo Company LTD, elle a été victime d'une saisie en contrefaçon et d'une procédure judiciaire dont la principale clause est le versement de plus de un million de francs de dommages et intérêts provisoires à Nintendo. Comme quel, de compatible à copie pure et simple, il y a un monde...

## P.A.O

Proposé par Cedic/Nathan, "Le journaliste" est le premier logiciel de P.A.O pour TO 8, TO 9 et Nanoréseau. Structuré autour de la notion d'atelier de travail, il dispose de quatre modules: Articles, Dessins, Montages et Fontes (saisie des textes, éditeur graphique, mise en page et gestion des caractères). Proposé à moins de mille francs, il risque de se tailler un grand succès dans les lycées et collèges de France pour la réalisation de fanzines.

## Bientôt...

Présenté par Thomson Audio-Vidéo au Salon du son et de la vidéo d'avril 88 à Paris, le MOD est un lecteur-enregistreur de compact disc. Basé sur les principes de magnéto-optique (variation de l'angle de réflexion d'un rayon laser en fonction de la polarisation du disque), le MOD permet de sauvegarder quelques 450 Mo de données. Prototypé non encore finalisé, il risque cependant de ne jamais atteindre le stade de la commercialisation du fait de l'attente 3M/Olympus qui aboutira à la commercialisation d'un système équivalent dès septembre 88.



# ELECTRONICS

Ouvert de 10h à 19h15 du lundi au samedi.

CREDIT CREG

immédiat

163, av. du Maine  
75014 Paris M<sup>tro</sup> Alésia

☎ 45 41 41 63 - 45 41 44 54

*Vous aimeriez connaître nos nouveautés, nos matériels, nos logiciels et nos prix ? Vous souhaitez passer une commande ? Contactez-nous sur minitel au 36 15 code ACTO mot clé JBG.*

## LA MICRO AU SUD DE PARIS

**ATARI 520 STF**  
4 jeux d'arcades  
1 joystick

2990 Frs

**ATARI 520 STF**  
Moniteur Couleur  
640 x 200  
4 jeux d'arcades  
1 joystick

4990 Frs

**ATARI 520 STF**  
Moniteur Couleur  
STAR LC 10

7380 Frs

**PROMOTION DISQUETTES**  
DF DD 11 Frs l'unité

**ATARI 1040 STF**  
Moniteur Mono HR SM 124  
Traitement de Texte  
10 Disquettes vierges  
1 Tapis de Souris  
5990 Frs

**ATARI PC 2**  
moniteur mono. HR PCM 124  
double lecteur 5.4 p  
512 Ko de RAM

5490 FHT

**ATARI PC 2 HD**  
un lecteur 5.4 p  
disque dur 30 Mo

8490 FHT

Reservez le des maintenant

Conditions spéciales pour les :

- Comités d'entreprises  
- Collégivités - Ecoles  
Renseignements au :  
45 41 26 04

\*\*\*\*\*  
**LOGICIELS**  
Toutes les nouveautés  
Importations U.S. et G.B.  
Sur ATARI ST et AMIGA  
Jeux et Bureautiques  
Téléphonez au :  
45 41 44 54  
Pour Disponibilité et prix  
\*\*\*\*\*

**ATARI 1040 STF**  
Moniteur Couleur  
Traitement de Texte  
10 Disquettes vierges  
1 Tapis de Souris  
6990 Frs

**AMIGA 500**  
4700 Frs

Lect. CUMANA 720 K 3.5 P 1850 f  
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P 2090 f  
Disque Dur SH 205 4990 f  
Imprimante LX 800 (+cable) 2690 f  
Imprimante LC 10 (+cable) 2690 f  
FREE BOOT N/C  
Moniteur MONO. SM 124 1390 f  
Moniteur COULEUR 2190 f  
Extension mémoire 990 f  
Tapis de souris 70 f  
Joysticks QUICKJOY III 140 f

**AUTRE MATERIEL DISPONIBLE :**  
SEGA - AMSTRAD - NINTENDO  
ET LEURS LOGICIELS.

LISTE SUR MINITEL :  
36 15 code ACTO mot clé JBG

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :  
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

Frais de port logiciels : 30 Frs. - Frais de port matériel : 100 Frs

### VOTRE COMMANDE

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

TEL .....  
CODE POSTAL .....  
VILLE .....

carte bleue  
Date exp. Signature



# COMPTEZ VOS POLITIQUES

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et nous retournant le bon de commande ci-dessous

ACTUEL	
Création d'entreprise (la) :	n° 22, p. 74
Cinq ans, cinquante numéros de :	n° 27, p. 20
Dessin assisté par ordinateur (le) :	n° 3, p. 18
Devenir programmeur : n° 3, p. 18	
Éditeurs de logiciels en France (les) :	n° 24, p. 118
Intelligence artificielle (l) :	n° 33, p. 118
Jeux d'arcade (les) :	n° 33, p. 98
Mémoires optiques (les) :	n° 41, p. 66
Micro en RFA (le) :	n° 42, p. 64

BANC D'ESSAI/MICRO STAR	
Amiga	B.E. n° 32, p. 106
Amiga 500	B.E. n° 42, p. 104
Amstrat CPC 464	B.E. n° 32, p. 106
Amstrat PC 1640 :	MS n° 23, p. 68
Apple II :	MS n° 25, p. 86
Apple II GS :	B.E. n° 38, p. 88
Archimedes (D) :	MS n° 30, p. 80
Atari ST :	MS n° 33, p. 92
Atari 130 XE :	B.E. n° 22, p. 72
Atari 800 XL :	B.E. n° 28, p. 86

Atari 800 XL	B.E. n° 9, p. 21
Atmos	B.E. n° 11, p. 40
Commodore 64 B.E. n° 7, p. 24	
Apple II	MS n° 29, p. 90
DXT/CX5M	B.E. n° 24, p. 108
EXL 1000	MS n° 35, p. 110
Macintosh	B.E. n° 17, p. 84
Mega ST	MS n° 34, p. 106
Miniel	B.E. n° 14, p. 24
MO 5 Thomson	MS n° 30, p. 80
MO 6 Thomson	B.E. n° 35, p. 108
MO 7 Thomson	B.E. n° 23, p. 62
M.S.X.II H. 500 Super	B.E. n° 37, p. 105
M.S.X.II H. 700 Super	B.E. n° 26, p. 92

Nintendo Entertainment System :	n° 45, p. 92
NMS 8250	B.E. n° 41, p. 102
PC et compatibles	B.E. n° 28, p. 86
PC 1512	MS n° 37, p. 108
Sega Master System :	MS n° 34, p. 114
Spectrum	MS n° 34, p. 114
Spectrum +2	MS n° 10, p. 22
SV 318	B.E. n° 10, p. 22
TI 99/4A	B.E. n° 2, p. 36
TO 7 Thomson	MS n° 35, p. 108
TO 8 Thomson	B.E. n° 35, p. 108
TO 9 Thomson	B.E. n° 25, p. 82
TR 5000	B.E. n° 46, p. 110
TRS 1000 EX	B.E. n° 17, p. 84
VGA 5000	B.E. n° 18, p. 46
Video 16	B.E. n° 24, p. 82
ZX 81	B.E. n° 24, p. 82

CHALLENGE	
Astrologie, Biorhythme :	n° 27, p. 148
Billards (les) :	n° 27, p. 148
Buildit Dash et Pac Man :	n° 52, p. 86
Bone :	n° 28, p. 116
Catch :	n° 50, p. 104
Controle aérien :	n° 34, p. 146
Échelles et plates-formes :	n° 34, p. 146

LU DIC	
Agde d'or (l) :	n° 12, p. 54
Bois de France :	n° 21, p. 68
Cauldron II :	n° 34, p. 34
Catfish et Nank :	n° 38, p. 92
Defender of the Crown :	n° 47, p. 112
Eight Ball :	n° 52, p. 92
Flyght Simulator II :	n° 16, p. 66
Galaxy Quest :	n° 35, p. 33
Mystère de Kikékanokoi (le) :	n° 10, p. 66
Pawn (the) :	n° 10, p. 66
Sorcery :	n° 25, p. 115
SpV Sp5 Sp9 :	n° 20, p. 52, n° 28, p. 122

SOLUTION LECTEURS	
Affaire Droids (le) :	n° 47, p. 122
Borrowed Time :	n° 41, p. 130
Eureka :	n° 50, p. 114
Forêt :	n° 21, p. 76, n° 22, p. 98
Forêt n° 138, n° 31, p. 141, n° 32, p. 153, n° 33, p. 147, n° 34, p. 162	
Forest at World's end (the) :	n° 28, p. 126
Hacker :	n° 39, p. 127
Hurry and Harry :	n° 42, p. 132
Le Chat Noir :	n° 37, p. 140
Masquerade :	n° 27, p. 170
Mini Shadow :	n° 35, p. 154
Mr. X :	n° 108
Opa (le) :	n° 40, p. 126
Passager du temps (le) :	n° 45, p. 120
Patch (le) :	n° 31, p. 142
Robinson Crusoe :	n° 51, p. 106
Scoop :	n° 26, p. 138
Sram :	n° 37, p. 172
Star Trek :	n° 45, p. 105
Taxi Time :	n° 44, p. 90
Tot Top secret :	n° 46, p. 106
Zin Sata Rim :	n° 47, p. 168
Zombi :	n° 38, p. 143
Zorro :	n° 49, p. 124

SOS AVENTURE	
Adventure Builder System :	n° 32, p. 149
Affaire (l) :	n° 36, p. 150
Affaire Vera Cruz (l) :	n° 30, p. 129
Alles :	n° 40, p. 129
Alternate Reality :	n° 21, p. 72
Antares :	n° 42, p. 131
Arzt Tom Revisted :	n° 23, p. 89
Billy Palmer :	n° 51, p. 190
Borrowed time :	n° 30, p. 128
Calisto Island :	n° 41, p. 123
Canal neutre :	n° 35, p. 146
Chasse des forgerons :	n° 51, p. 94
Cinéma :	n° 52, p. 97
Crisis :	n° 19, p. 70
Crupale (la) :	n° 44, p. 116
Craig Garrett :	n° 43, p. 118
Crucifixion :	n° 23, p. 91
Déjà vu :	n° 33, p. 143
221 B Baker Street :	n° 43, p. 148
Dondra :	n° 53, p. 101
Dossier Bourbaave :	n° 36, p. 136
Dragonovod :	n° 31, p. 131
Drone Zone :	n° 53, p. 100
Duress Maker :	n° 46, p. 130
Dungeon Master :	n° 52, p. 96
Dungeon System :	n° 43, p. 101
Épiphanal Danger (the) :	n° 49, p. 119
Fairy Tale Adventure (the) :	n° 46, p. 132

Fat Four protocol (the) :	n° 28, p. 132
Femme qui ne supportait pas les ordinateurs :	n° 47, p. 128
For et Flame :	n° 40, p. 124
Fortress (le) :	n° 56
F.R.E.E. :	n° 27, p. 163
Gateway (the) :	n° 42, p. 128
Geste d'Artillerie (la) :	n° 29, p. 129
Gunne Ranger :	n° 50, p. 116
Gunne Patrol :	n° 44, p. 94
Guid of Thieves (the) :	n° 45, p. 114
Han d'Oslonde :	n° 53, p. 102
Heure du serpent (les passagers du vent II) (l) :	n° 42, p. 129
Hitcher d'or :	n° 37, p. 160
Hitcher's Guide to the Galaxy (the) :	n° 49, p. 122
Hollywood Hijinx :	n° 44, p. 87
Incanization :	n° 47, p. 115
Intelligence :	n° 50, p. 110
Karma :	n° 47, p. 112
King of Chicago :	n° 40, p. 60
King Quest II :	n° 32, p. 150

Knighr Oro :	n° 49, p. 120
Land of the Lounge Lizards (the) :	n° 47, p. 113
Las Vegas :	n° 45, p. 116
Legacy of the Ancients :	n° 45, p. 116
Lord of the Rings :	n° 45, p. 116
Maître des arts (le) :	n° 50, p. 116
Manoir de Morville (le) :	n° 55, p. 148
Mandrone :	n° 39, p. 127
Meurtre sur Grandvite (le) :	n° 19, p. 72
Meurtre sur Atlantide (le) :	n° 30, p. 132
Meurtres en série :	n° 41, p. 124
Mindstoppers (le) :	n° 36, p. 152
Mur de Berlin va sauter (le) :	n° 45, p. 120
Murder on the Mississippi (le) :	n° 27, p. 162
Night and Magic :	n° 34, p. 151
Nines Princess in Amber :	n° 33, p. 142
OO Topos :	n° 38, p. 138
Osphar :	n° 50, p. 114
Orpheus (le) :	n° 29, p. 124
Passager du temps (le) :	n° 42, p. 130

TILT PARADE	
Advanced CCP Art Studio (the) :	n° 44, p. 36
Advanced OCP Art Studio (the) :	n° 39, p. 122
Angels Animator :	n° 52, p. 40
Angie Draw :	n° 53, p. 60
Airball :	n° 46, p. 76
Archie :	n° 40, p. 60
AMX Page Maker :	n° 43, p. 69

Animator (the) :	n° 35, p. 59
Applicatif GEOS :	n° 44, p. 57
Applo 180 :	n° 53, p. 42
Arche du Capitaine Blood (l) :	n° 51, p. 61
Art Director :	n° 43, p. 69
Art Director 2 :	n° 43, p. 69
Artist (the) :	n° 27, p. 62
Artist (the) :	n° 52, p. 39
Arrows :	n° 46, p. 77
Bivouac :	n° 49, p. 72
Bob Morane Chevalerie :	n° 51, p. 64
CAO :	n° 30, p. 56
CAD 3D :	n° 30, p. 57
CAD 3D 2.0 :	n° 50, p. 67
California Games :	n° 39, p. 72
CAO 21, 72 :	n° 51, p. 67
Choplifer :	n° 47, p. 70
Chopsticks Advanced Flight simulator :	n° 46, p. 78
Control aérien :	n° 29, p. 87
Crusades (the) :	n° 34, p. 48
Degas :	n° 32, p. 52
Delux Elite :	n° 39, p. 53
Defender of the Crown :	n° 40, p. 58
Deluxe Music :	n° 41, p. 60
Deluxe Music Construction Set :	n° 32, p. 54
Deluxe Music :	n° 53, p. 48
Deluxe Music Construction Set 2 :	n° 53, p. 44
Deluxe Music Construction Set 3 :	n° 58, p. 58
Digitaliser :	n° 36, p. 56
Digitaliser Music :	n° 37, p. 68
Digitaliser VID :	n° 40, p. 59
DIP Slide :	n° 34, p. 69
Distributed :	n° 40, p. 129
DTP PAO :	n° 47, p. 71
Light Pen :	n° 29, p. 86
Little Computer People :	n° 28, p. 51
LogoGraph :	n° 28, p. 50
Lunar Explorer :	n° 42, p. 59
Mach 3 :	n° 50, p. 66
Magic Sound :	n° 52, p. 38
Mail Maze :	n° 51, p. 66
Manoir Manor :	n° 45, p. 64
Music Maker :	n° 33, p. 59
Musik Pro :	n° 51, p. 69
Music Studio :	n° 41, p. 61
Music Studio (the) :	n° 37, p. 70
Music Studio G7 :	n° 32, p. 54
Music System (the) :	n° 31, p. 49
Music Writer :	n° 25, p. 44
Road Wars :	n° 44, p. 56
Newsworld (the) :	n° 24, p. 46
Newsworld Pro (the) :	n° 44, p. 58
Neochrome :	n° 32, p. 52

North Sea Helicopter :	n° 31, p. 51
Operation Mercury :	n° 29, p. 52
Paint Works :	n° 35, p. 62
Plusputat Couleur :	n° 45, p. 66
Studio :	n° 33, p. 61
Synthesis :	n° 42, p. 90
Système Expert :	n° 31, p. 49
Tau Cell :	n° 41, p. 60
Terrordis :	n° 45, p. 66
Tonic Life :	n° 49, p. 74
Trail Blazer :	n° 53, p. 43
Train (the) :	n° 55, p. 43
Turbos Basic :	n° 47, p. 73
Turbos CAD 3D :	n° 47, p. 70
Turbos Killer :	n° 53, p. 47
U.M.S. :	n° 53, p. 68
Vold solo :	n° 33, p. 60
Wanderer :	n° 51, p. 68
Westling Micro League :	n° 52, p. 37
Xenon :	n° 52, p. 37

## METTEZ VOS DISQUETTES SANS DESSUS-DESSOUS !!

Faites des économies! Écrivez sur l'autre face!  
 Choisissez le drive B à l'allumage du ST!  
 Le FREE-BOOT un produit 100 % électronique, efficace avec un lecteur double face, permet de booter un logiciel ALTOCHARGEABLE par face de disquette.  
 Les conversions suffisent à l'installation du FREE-BOOT.  
 Le FREE-BOOT se monte indépendamment sur tous les micros de la gamme ST.  
 • FREE-BOOT  
 les deux n°s d'AROBAS : 350 F  
 • INTERFACE MIDI UNIVERSEL ..... 490 F  
 (disque de 1 N, 1 THRU, 3 OUT pour AMIGA 500, 1000, 2000, compatible PC.  
 Il possède un PC pré-voit alimentation type calculatrice.  
 IP pour compatible PC pré-voit alimentation type calculatrice.  
 5 1/4 pour AMIGA ..... Prix N.C. (consulter votre revendeur)  
 Les produits AROBAS sont disponibles chez votre revendeur.

BON DE COMMANDE À RETOURNER À			
AROBAS 150 Ave. de Stalingrad - 94240 L'HAY LES ROSES			
Mon micro ordinateur est un :			
Nom	Prénom		
Rue			
Code postal	Ville		
Je joins mon règlement à l'ordre de AROBAS par chèque <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/>			
Montant TOTAL TTC			+ 30 F







































L'ARCHÈDU CAPTAIN

# BLOOD

DISPONIBLE  
SUR  
AMSTRAD CPC  
PC 1512  
ET COMPATIBLES



ILS sont cinq.  
ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée  
d'étoiles.

Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de  
numéro cinq.

ILS vous attendent....

**ATARI ST / AMIGA**

**METAL  
HURLANT**

LOGICIELS

SCENARIO  
PHILIPPE ULRICH  
REALISATION  
DIDIER BOUCHON  
MUSIQUE  
**JEAN MICHEL JARRE**  
TIRÉE DE L'ALBUM ZOOLOOK  
Mimage digital ULRICH  
Avec l'autorisation  
des DISQUES DREYFUS  
Reproduction strictement interdite