

TOUT

MICROLOISIRS



INFERNAL

**TOUS LES SOFTS
D'EPOUVANTE**

SOS AVENTURE

LES HITS DU SIECLE!

ANIMATION

**LES SECRETS DES
PLUS GRANDS
SPECIALISTES**

SIKOB

LE CHOC ATARI

**AMIGA, ST, APPLE II GS
CREATION GRAPHIQUE,
ACTION, SIMULATION...**

M 3085 - 55 - 20,00 F



3793085020007 00550

1985 MENSUEL JUIN 1988 - 20 F. BELGIQUE: 140 FB. SUISSE: 6 FS. CANADA: 3,50 \$ CAN. MAROC: 20 00 DH. ESPAGNE: 350 PTAS. ISSN 073 - 6948



ATARI 520 ST.
On connaissait l'arme pour détruire.
Voici l'arme pour créer.



2990 F TTC*

Capacités graphiques couleur, puissance et rapidité, richesse de l'environnement graphique GEM, interface MIDI intégrée, foisonnement des logiciels, toutes ces qualités font du 520 ST, le micro-ordinateur idéal pour entrer dans l'univers ATARI. Grâce à son câble péritelévision, le 520 ST peut se connecter directement à une télévision ou à un moniteur couleur. Avec le 520 ST, ATARI rend définitivement accessible à un prix extrêmement compétitif toute la puissance de la technologie 16/32 bits.

Caractéristiques techniques : technologie 16/32 bits, microprocesseur 68000, 512 Ko de RAM, lecteur de disquette intégré 3 1/2", souris, palette 512 couleurs, nombreuses interfaces intégrées (câble péritelévision, MIDI...)

* 520 ST = 2 990 F TTC - 2 522 F HT. 520 ST + moniteur couleur** = 5 490 F TTC - 4 629 F HT. Prix publics conseillés.

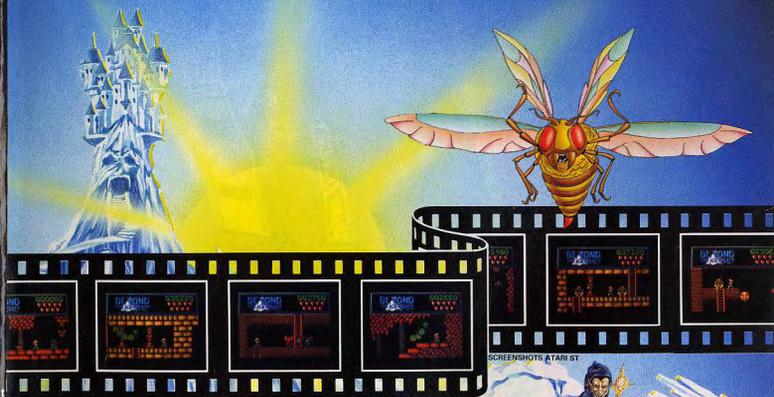
** Offre spéciale avec moniteur SC 1425 fabriqué spécialement par Philips pour Atari France.

Service informations : Tél. 45 06 31 31.

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



BEYOND THE ICE PALACE



Elite Systems S.A.R.L. 1, Voie Felix Eboué 94000, Créteil, Paris
Tél. 43 39 23 21 Telex: 220064 ext. 3076

SYSTEM	FORMAT
Spectrum	Cassette
Amstrad/Schneider	Disc
Amstrad/Schneider	Cassette
Commodore 64	Disc
Commodore 64	Cassette
Atari ST	Disc

elite

THUNDERCATS



Elite Systems S.A.R.L.
1, Voie Félix Etoué
94000, Créteil, Paris
Tel: 43 39 23 21
Telex: 220064, ext. 3076

**NOUVEAU!
POUR
ATARI ST**

BUGGY BOY



BUGGY BOY

Une conversion du palpitant jeu de course 3D que l'on trouve dans les salles de jeux. Pour le jouer, vous avez besoin de qualifications de pilotage automobile de réactions ultra-rapides, mais aussi d'un peu de stratégie afin de réactions ultra-rapides, en version ST est fera sortir tout ce qu'il y a de mieux de votre ordinateur.

SCREENSHOTS ATARI ST



THUNDERCHATS

Lord Liono, le héros de la télévision et le Seigneur de tous les Thundercats, se met en route pour une mission: venir à la rescousse de ses camarades et retrouver "L'Œil de Thunder" qui a été dérobé. Basé sur les célèbres vidéos et séries télévisées, Thundercats contient une précision de graphisme extraordinaire, beaucoup de vivacité, et vous venez qui vous serez tellement émerveillés que vous ne pourrez plus vous en passer!

SCREENSHOTS ATARI ST



elite

TILT MICROLOISIRS

2, rue des Halles, 75001 Paris Cedex 09

Tel: (1) 48 24 46 21, Téléc: 648932 Edmond

REDICTION

Directeur en chef

Jean-Michel Blomery

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert

Rédactrice en chef adjointe

Alexandra de Fanelles

Secrétaire de rédaction

Francine Caudebat

Chefs de rubrique

Mathieu Bisou, Denis Scherer.

Rédaction

Dany Bouchard, Jean-Philippe Delolmeche.

Premier maquettiste

Gérard Lavrot

Maquette

Christine Couratlet

Documentaliste

Michèle Goussier

Secrétariat

Catherine Van Cauwenbergh

Ent collaborateurs à ce numéro

Michel Bakker, Eric Cabré, Pierre Fouille, Jeremy Ga Hy,

Jacques Hébert, Olivier Huet, Françoise Hermelin,

Alain Hughes-Lacour, Kit, Emmanuel Le Cou, Jean-Loup

Renaud, Olivier Rogé, Ivan Rossi, Thierry Schel, Florence

Serpette, Brigitte Soudakoff, Jérôme Tessonier,

Charles Villaret.

ADMINISTRATION - GESTION

2, rue des Halles, 75001 Paris Cedex 09

Tel.: (1) 16 1 48 24 46 21

Editeur

Catherine Franconi

Directeur de la publicité

Clara Vitère

Chefs de publicité

André de Garmont

Luc Marabier

Assistante

Christine Lefebvre

Excution

Sophie Baun

Ventes

SOC Philippe Brunet,

Chef des ventes

24, bd Pasteur, 75009 Paris

Tel.: (1) 45 23 25 68. Té. ven: 06 21 32 07

Service abonnement

Tel.: (1) 61 65 45 54

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

Etranger: 1 an (12 numéros): 265 F

(incl. taxes) (Taux hors sous conseil)

Les règlements doivent être effectués

par chèque bancaire, mandat

ou virement postal (3 virements)

BP 73 77987 Saint-Jargues-Pihery, Cedex.

Promotion

Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier

Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

EDITEUR

Tilt 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

Durée de la société: 99 ans à

compter de 19/12/1980.

Principal associé: Séver

Siège social: 2, rue des Halles, 75001 Paris Cedex 9

Président-Directeur général:

Francis Morel

Directeur délégué:

Jean-Pierre Rogé

La reproduction, même partielle, de tous les

articles parus dans la publication (copyright Tilt) est

interdite. Les informations relatives aux

problèmes dans "Tilt Microloisirs" sont

libres de toute publicité.

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au

ML: (1) 16 1 48 24 46 21.

Les exemplaires de Tilt non encore

conservés sous coffret (70 F port compris)

Réglement annoncé (voir notice ou

mandat) à l'ordre de:



Mondial manifestation: 30, rue Croix-de-la-Tour, 94700 Maisons-Alfort, Tel: (1) 43 36 33 30

Converteur: Jérôme Tessonier et Lucie Villodrogue

Trappe de ce numéro: 108 00 00

TILT

MINITEL 3615 1007

N° 55 JUIN 1988

TILT JOURNAL

8 Le mois des Salons. Le Sicob 88 propose superbement que la micro de loisir existe en mettant l'accent, cette année, sur les applications. Applications présentes aussi au Salon international du Son et de la Vidéo et à Parigraph où la cinquième dimension est en route. La micro est partout.

COUP D'ŒIL

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

TILT PARADE

36 Oblitération. Great Giana Sisters, Return to Genesis, Thexder, Buggy Boy, des jeux d'action éblouissants qui requièrent des nerfs solides et des réflexes à toute épreuve. Superski pour les sportifs, The Art of Chess pour les plus intellectuels et Graphics Studio, enfin, pour les artistes.

TUBES.

52 Vingt et une pages consacrées aux softs du mois passés au crible impitoyable des spécialistes de Tilt.

ACTUEL

72 Tout sur les secrets de l'animation attachés aux programmeurs de Gunship, Pirates, Defender of the Crown, l'Arche du Captain Blood, Explorist!

DOSSIER

80 Voyage au bout de l'enfer pour les valeureux reporters de Tilt. Cousses d'ail en bandoulière, pieu de bois et marteau en main, ils ont affronté, sous les flots d'hémoglobine et les torrents de sang noyant leur écran, les loups garous et autres vampires qui hantent les scénarios des logiciels d'épouvante... Soft comme l'enfer?

KID'S SCHOOL

90 La livraison du mois des logiciels éducatifs, pour les bons élèves...

SOS AVENTURE

92 Ombres et lumières aux confins de l'univers et du temps. Douze pages qui mettront en haleine les aventuriers de tous bords. Des quêtes harassantes les attendent dans Ultima V et Alternate Reality et l'espace infini s'ouvrira devant les passagers de Voyager 10 ou Starflight... Beaucoup d'autres titres encore, à découvrir d'urgence!

TAM TAM SOFT

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

CHER TILT

114 Le rendez-vous des lecteurs. Vos questions et suggestions et les réponses des spécialistes de Tilt.

INDEX PETITES ANNONCES

116 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 106 et 109. 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.

Les exemplaires pour la Suisse de ce numéro comportent un encart publicitaire entre les pages 108 et 109. Directeur de la publication: Jean-Pierre Rogé. Dépôt légal: 2^e trimestre 1988. Photo-composition et photogravure: DIMA, 94700 Maisons-Alfort. Impression: Sima, Tarcy-Impression, 77200 Tarcy. Distribution: N.M.P. - Numéro de commission paritaire: 64 71.

Sicob 88: l'âge de raison

Grande nouvelle : la micro-informatique de loisir existe ! Le Sicob, trente-neuvième du nom, le prouve superbement. Les grandes croisades contre les « sauterelles », ces jeunes avides d'informations en tout genre — c'est-à-dire vous et nous ! — semblent bel et bien terminées. Les stands Atari, Commodore, Amstrad, Thomson, les plus courus du salon, font désormais jeu égal avec les plus grands noms de l'informatique professionnelle. Toute l'équipe de Tilt était là : nouveaux micros, applications attendues depuis longtemps et spectaculaires prouesses technologiques à peine sorties des laboratoires des géants de la micro ont été traquées comme jamais...



C'est du 25 au 30 avril 1988 que s'est tenu à Villepinte le 38^e Sicob : y'a...!



AMSTRAD La force tranquille

Fabricant majeur en France et en Europe aussi bien en matière de micro familiale que professionnelle, la firme d'Alan Sugar se devait d'être présente au Sicob. Peu de nouveautés mais signaux tout de même. La sortie d'une imprimante compatible Epson et IBM qui dispose d'une tête vingt-quatre aiguilles et imprime sur cent-trente-deux colonnes en qualité courtoise, à la vitesse de 96 cps (288 en qualité brouillon) : la LQ 5000 d. Sa principale caractéristique réside toutefois dans la présence en version de base d'une double interface de connexion type Centronics et sortie série.

Destinée avant tout aux professionnels, elle sera commercialisée dès juillet 1988 aux alentours de 5 400 F. D'autre part, cette trente-neuvième édition du Sicob a été l'occasion pour Amstrad-France de faire le point sur l'année écoulée.

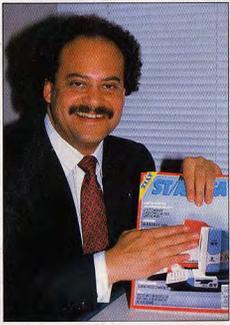
Il est acquis que la filiale française est la première du groupe tant en fonction du volume des ventes que de la place sur le marché. Le chiffre d'affaires de 1987 s'éleva en effet à 950 millions de francs (exercice clos au 30 juin 1987) mais sur l'année calendaire il se monte à 1 milliard 200 millions ! En terme de vente, près de 900 000 PC et 150 000 ordinateurs familiaux ont trouvé preneurs. Et nous ne citons pas les imprimantes, chaînes haute-fidélité et autres mégascopes... Bref, Amstrad marche bien en France et l'on comprend que les structures mises en place ici soient plus ou moins reprises sur les marchés jugés stratégiques par Amstrad.

ATARI : ST vs PC

Haute technologie et applications sérieuses telles que bureautique, création graphique et musicale, étaient à l'honneur. Outre la carte Transputer (voir article en page 20), Atari présentait son lecteur de CD Rom. Relié à un Mégast, il tentait une incursion dans l'avenir en présentant un dictionnaire multimédia et polyglotte réalisé par une société québécoise. L'apparition de ce périphérique est intéressante mais en raison de ses capacités à lire des CD audio, il sera taxé en France comme produit de luxe (TVA 33,3 %).

Le prix public devait toutefois rester dans les limites du raisonnable et seul le manque de programmes, c'est-à-dire de CD Rom édités, risque de limiter la diffusion de ce lecteur. Autres périphériques, mais présentés par une société indépendante d'Atari, les Mégastion 16 et 19 : de grands écrans proposés par Micro Vision, une firme française déjà connue pour ses écrans sur Macintosh et PC. Proposant une résolution d'environ 1024 par 1024, ils sont compatibles avec les applications écrites pour respecter l'intégrité du GEM et permettent l'utilisation d'un autre écran. Ainsi, vous pouvez à loisir travailler sur le Mégastion en ayant vos menus présents sur un écran plus classique tel le SM 125, par exemple. Dernière précision : ce système est déjà disponible et coûte près de 15 000 F pour le modèle dix-neuf pouces.

De son côté, Octet Azur présentait le VM 410, un genlock semi-professionnel permettant de synchroniser et de mélanger deux sources vidéo avec les images générées par l'ordinateur. Cette



Un nouveau ST en 89 ? S.Tramiel répond page 110

extension, vendue près de 15 000 F, permet de constituer autour d'un ST une mini-station de création graphique. Fost, importateur des logiciels de création musicale Hybrid Arts s'apprete à éditer MT Designer, un programme

de création de sons pour expander Roland MT 32. Enfin, signaux, en live, la sortie de GFA Basic en version 3.0, le lancement par Atari de la solution complète micro-édition à base de Mégast, du compilateur graphique Imagic d'Applications System, d'un réseau local nommé A Net sur support MIDI avec transmission par fibre optique, et autres. Bref, la dynamique générée par le groupe ST n'est pas une légende et l'on comprend pourquoi Atari la met en avant, quitte à laisser de côté la gamme de PC.

COMMODORE Graphisme et musique

Structuré selon un schéma similaire à ceux d'Amstrad et Atari, le stand Commodore était l'occasion pour de nombreux importateurs de présenter leurs produits. Amiga et graphisme étaient donc à l'honneur : démonstration des digitaliseurs Digi-View et Frame Grabber, programmes de créations graphiques tel Sculpt 3D (qui dispose enfin d'un manuel en français), applications diverses mêlant vidéo et informatique. Plusieurs genlocks étaient présents et la société de production « Vidéo de poche » se livrait à d'éblouissantes démonstrations à partir d'une station vidéo constituée autour d'un Amiga.

Signaux aussi la présentation d'un filtre électronique RVB destiné aux digitaliseurs qui prohibe l'utilisation de films colorés et transparents pour la saisie d'images en couleur. En ce qui concerne la musique, signaux la présence du séquenceur MIDI 48 pistes KCS de Dr T.U. Puisant mais d'une convivialité discutable, il prouve que l'Amiga dispose aussi de certaines armes dans le domaine musical : le retard pris par rapport au ST dans ce domaine pourrait bien finir par disparaître.



Le lecteur de CD Rom Atari devient enfin une réalité tangible et nous seulement une « bête » de salon.



Outre leurs bonnes résolutions, les Mégastion permettent l'utilisation simultanée de deux écrans.



Le traite nouveauté n'était pas sur le stand Thomson, mais devrille...



Graphismes et sons sur Amiga : impressionnants.

En ce qui concerne Commodore, signaux la présence de la carte 68200 pour Amiga 2000 dont nous vous avions entretenu à l'occasion du CeBIT de Hanovre (Tilt Journal n° 54).

En revanche, absence remarquée pour le moniteur monochrome dont on ne sait toujours pas quand il sera disponible en France. En ce qui concerne les bruits de couleur, signaux qu'une version 1.3 du Workbench devrait bientôt voir le jour. De même, il semblerait qu'une baisse des prix et notamment du 500, soit envisagée pour la rentrée. Mais, nous ne pouvons en dire plus pour le moment.

À l'inverse, c'est très officiellement que Commodore annonce une baisse de 20 % des tarifs de ses PC-1. Compatibles PC assez classiques (8088 à 4,77 MHz, 512 Ko de Ram, port d'extension, carte graphique CGA), qui s'avèrent désormais plus que compétitifs : avec un moniteur monochrome, ils sont commercialisés à environ 4000 F TTC, 5500 F avec écran couleur. Cette offre est attrayante, face à des machines comme le PC-1 Olivetti.

THOMSON Un nouveau PC

Prévu pour octobre 1988 en version 4 000 F TTC, le nouveau PC Thomson risque de faire parler de lui. En ce qui concerne la partie électronique, il s'avère pourtant d'un grand classicisme : microprocesseur 8088-1 à 4,77 MHz

commutable à 9,54, mémoire morte de 32 Ko, 512 Ko de mémoire vive en version de base, interfaces série et parallèle, connecteur pour souris ou manette de jeu par le biais d'un adaptateur, port d'extension au format PC pour connexion d'une carte demi-longueur, clavier Avery 84 touches, cartes graphiques MDA, CGA et Hercules. En revanche, il se distingue par la présence d'une prise péritel et par son lecteur de disquettes trois et demi de 720 Ko formaté. Le principal point fort de cette machine réside dans sa capacité et dans l'existence de périphériques originaux et intelligents. Ainsi, un écran à cristaux liquides optionnel sera proposé à moins de 2000 F.

De format identique à celui des Paprom, il se connectera sur le machine à l'interface d'emporter sa machine où il le désire. Attention cependant, cet ordinateur ne dispose pas d'alimentation autonome. Il s'agit donc d'un portatif et non d'un portable.

D'autres options sont prévues par Thomson : disque dur externe, modem, lecteurs de disquettes supplémentaires trois et demi ou cinq un quart, extensions Ram, extension Rom. Le nouveau PC Thomson sera le concurrent direct du PC Olivetti : les deux machines vivent le même marché. Cela promet de belles batailles ! Notez tout de même que la venue de ce nouveau modèle dans la gamme Thomson risque de faire mal aux TO 80 et TO 16 PC. Autre nouveauté Thomson, dont nous vous avions déjà parlé le mois dernier dans notre reportage sur le CeBIT de Hanovre, le Quadrisim, un écran multi-résolution peu coûteux. Il dispose en effet d'une résolution limitée mais convient à la grande majorité des applications et propose une image caractérisée par de forts beaux contrastes et une grande stabilité. Tout cet homme bien que notre fabricant national de micro n'aura pas ses efforts pour rester dans la course.

Et les autres

Présenté par Silvio Berlusconi, il est le premier scanner, imprimante photocopieur du marché. Disponible pour PC et ST, cet appareil original possède une résolution de 200 points et imprime exclusivement sur papier thermique pour photocopier. Le principe réside à faire à son égard est que l'on ne puisse s'en servir comme d'une véritable imprimante.

Un logiciel, livré avec le PC, permet de pleinement tirer parti des capacités de ce système. La version Atari est bien plus évoluée que celle pour PC et se présente comme un petit laboratoire de traitement des images. Après avoir numérisé une image, il est possible d'opérer ou de réduire une partie, de la modifier, de dessiner, d'écrire, etc. Une fois le résultat voulu atteint, l'on imprime et il ne reste plus qu'à diffuser après l'avoir photocopié, à l'aide du Spot bien évidemment... Bref, malgré certaines limitations, ce périphérique est fort intéressant, d'autant plus qu'il est commercialisé à moins de 8000 F T.T.C. Enfin, notez qu'une version Macintosh est prévue.

De son côté, Tandy exposait le premier



Archivé 2000 : demain, le futur se conjugue au présent.

compatibilité PS, commercialisés par un constructeur indépendant d'IBM. Coûteux, performant et haut de gamme, le Tandy 5000 n'est pas prêt d'entrer en concurrence avec les PC bas de gamme provenant du Sud-Est asiatique. Toutefois, il démontre avec éclat qu'IBM ne s'oppose pas à la venue de compatibles PS et que, sans nul doute, le paysage informatique mondial en sera littéralement envahi d'ici quelques années. Comme quo l'histoire ne se répète pas : elle bégaye... Présent sur le stand Olivetti, des mini-robots à base de Lego étaient connectés sur des PC et il constituait la grande attraction système déjà présenté le mois dernier dans notre article sur le CeBit de Hanovre).

Les consoles arrivent (ter)

La micro-informatique et les consoles de jeu ont fait une timide réapparition au Salon international du Son et de la Vidéo qui s'est tenu du 9 au 12 avril 1988 au Palais des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris. La présence des micros était tout à fait marginale et anecdotique. Seul le stand Amstrad présentait, au côté des chaînes Hi-Fi de la marque, la gamme complète de ses ordinateurs



La micro confirme sa volonté d'intégrer la chaîne audio/vidéo de demain...

Ensuite, il est possible de le récupérer afin de l'utiliser en l'intégrant dans une publication créée en PAO, par exemple. Rapide et puissant, cet ensemble est réservé aux entreprises mais annonce ce que pourrait être un système documentaire personnel à mi-chemin entre CD-ROM et DON (Disque Optique Numérique). Ce treize-niveau Sicob s'est, comme à l'accoutumée, montré intéressant par la diversité des produits. Toutefois, peu de nouveautés étaient présentes. Dans leur grande majorité, ils avaient déjà été vus soit au CeBit de Hanovre, au Forum PC ou bien dans d'autres salons. Est-ce une volonté de la part des exposants ou bien un concours de circonstances? Autrement dit, le Sicob parviendrait-il à conserver son importance en tant que salon micro face à la montée en puissance d'expositions plus axées vers l'informatique et moins vers l'équipement bureautique? L'avenir le dira... Mathieu Brisou

CPC et PC. Les consoles de jeu étaient en revanche mieux représentées. After Burner, en versions arcade et console, faisait les beaux jours du stand Sega. « On a estimé qu'il fallait profiter du Salon pour élargir notre marché et toucher le grand-public, en positionnant la console comme périphérique de la télévision » explique Babette Duché, responsable du Marketing de Mastergames qui distribue Sega en France. « Nous avons constaté que le produit était peu connu du grand-public et des revendeurs. » Même discours sur le stand Nintendo. Patrick Lavantant, directeur de Nintendo-France, insiste lui aussi sur la nécessité « d'officialiser la présence de la marque auprès du grand public et des revendeurs qui ont parfois besoin d'être rassurés ». Allusion implicite à la méfiance persistante d'un public autrefois échaudé par l'échec de consoles dont il s'agit aujourd'hui de redorer le blason. « Nous nous intéressons aux magasins spécialisés en Hi-Fi et en télévision. La console est un périphérique de la TV et appartient à la même famille de produits » poursuit Patrick Lavantant. Soixante-seize copies nouveaux auraient ainsi été ouverts à l'occasion du Salon. Présentés sur le stand, La Légende de Zelda, Road Racer, Top Gun, Metroid, Castelanima, Goonies II, Grandias, Punch Out et Pro Am (une course de véhicules dérapant à chaque virage) devraient être bientôt commercialisés. Mais si l'informatique se montrait peu à visage découvert, les micro-processeurs naviguaient en passagers clandestins des coffres à lecteurs de disques compacts audio et vidéo, des magnétophones à conversion numérique de l'image — qui permettent de réaliser des incrustations, des zoomings, etc. — ou des téléviseurs à mémoire de trame. Thomson présentait le MOD (magno-optical-disc), un prototype de lecteur-enregistreur de disques compacts utilisant un procédé magno-optique d'inscription des données. Un faisceau laser d'écriture, modulé



Consoles et magnétophones même combat? Oui, répondent Sega et Nintendo.

par le signal numérique, chauffe localement la couche magnétique déposée à la surface du disque et modifie l'orientation du champ magnétique. La lecture des informations est confiée à un autre faisceau laser, de moindre puissance, qui se réfléchit sur la couche magnétique en se polarisant dans une direction variable en fonction du sens de l'animation. D'une capacité de 450 Mo, enregistrable plusieurs fois, le disque serait insensible aux perturbations magnétiques et pourrait être utilisé pour stocker de la musique, des images vidéo ou des données informatiques. La compatibilité avec les CD actuels est unilatérale, le MOD étant capable de lire les disques compacts ordinaires sans que les lecteurs de CD soient en mesure de relire ses disques. L'absence d'accord entre constructeurs autour d'un standard commun de CD enregistrable explique-t-elle la prudence de la société nationale, peu pressée, semble-t-il de lancer ce nouveau produit? Aucune date de commercialisation, aucun prix ne sont avancés pour l'instant, et l'avenir du projet semble encore incertain. En saura-t-on plus du prochain salon? J.-P. Delalande

PC Facile, l'alternative aux 16/32?

Le nouveau hors-série de Tilt est en vente ! Indispensable à tous les vrais passionnés et à ceux qui vont acheter un micro...

Si vous vous demandez ce qu'est un compatible PC, à qui est un DOS, ce que signifie « formater » et/ou « dupliquer », ce que représente une mémoire vive de 256 Ko ou une vitesse de 8 Mhz, le prochain hors-série de Tilt est fait pour vous. Initialement « PC Facile », il s'adresse à ceux qui s'intéressent au PC, mais ne comprennent rien au jargon ; à ceux qui en ont déjà utilisé un, mais voudraient en savoir beaucoup de nuances de couleurs. Actuellement en classe de troisième, il se destine à des études

Il n'est pas facile a priori de pénétrer dans l'univers des PC. Le langage y est trop mystérieux, les caractéristiques sont trop spécifiques, les explications loin d'être inutiles. C'est pourquoi « PC Facile » vous guide pas à pas grâce à une démarche résolument novatrice dans l'univers des PC. Les sujets y sont traités clairement et simplement : ce qu'est un PC, pourquoi choisir aujourd'hui un PC plutôt qu'un autre micro, comment ne pas se laisser démolir par les revendeurs, etc. Nos enquêteurs sont allés, une fois encore, visiter inconnites les boutiques. L'accueil qui leur a été réservé à beaucoup évolué par rapport à celui qu'ils avaient rencontré il y a quelques mois. Les revendeurs



semblent connaître de mieux en mieux leur sujet. Pour faciliter sa lecture, ce numéro a, de plus, un aspect interactif : une sorte de roman-dont-vous-êtes-le-héros. L'autre héros étant le PC lui-même. Les compatibles y sont classés par catégorie de prix. A chaque catégorie, le matériel présenté relève de des logiciels ou à des périphériques. Que ce soit pour vous-même, pour un autre membre de votre famille ou de votre entreprise (c'est le moment ou jamais de faire plonger votre père dans la micro), « PC Facile » s'adapte donc à tous les profils d'utilisateur. Enfin, un glossaire vient compléter ce numéro spécial avec une définition des termes qui appartiennent au jargon de la micro. Indispensable, le hors-série « PC Facile » est en vente en kiosque dès le 31 mai 1988, au prix de 35 F.

Le graphiste du mois

Il a fallu une dizaine d'heures de travail à Hacine Lahrech pour réaliser, dans le cadre du XIII^e Arrondissement de Paris pour réaliser ce dessin sur Atari ST et Art Director. Hacine Lahrech utilise également Spectrum 512 pour figurer certaines images qui demandent beaucoup de nuances de couleurs. Actuellement en classe de troisième, il se destine à des études



scientifiques et rêve de travailler dans l'industrie aérospatiale. De la science-fiction à la science, il n'y a qu'un pas...

Micro du désert

C'est à l'occasion du 8^e Rallye auto-moto de Tunisie que nous avons découvert la société Organisoft. Sa spécialité ? Gérer, à l'aide d'ordinateurs, le classement des concurrents de chaque épreuve sportive que ce soit... La tâche n'est pas simple, loin d'être facile. Pas facile de transporter des PC en plein désert... Mais, la petite équipe de quatre personnes n'a pas rencontré de problème technique majeur malgré le sable, la poussière et la qualité des pistes africaines. Forte de son expérience en « Rallye-Raid », Organisoft a mis au point un programme « sécurisé-concurrents » qui permettra de repérer les concurrents égarés. Au milieu des 405 Turbo 16, Buggy et autres bêtes de course, le fourgon Organisoft, chargé de trois compatibles AT de marque Tulip, prenait la piste tous les matins jusqu'au bivouac de l'étape pour y installer son poste de travail et enregistrer ses informations sur un programme spécifique aux Rallyes. De cette manière, les journalistes spécialisés sont informés dans les meilleurs délais. Une autre société micro était présente sur ce 8^e Rallye de Tunisie. Il s'agit d'ÉAC Macro, première entreprise à mettre un hélicoptère à la disposition de la presse. Bref, comme que le micro prend l'air... F.S.

Loricicls : VROAAR !



Loricicls sponsorise la Porsche Turbo de René Metzger ! Superbe initiative qui lance de manière incontestable une société de soft-jeu française dans la communication réellement grand-public. Un logiciel de compétition automobile devrait suivre, élaboré avec la complicité de René Metzger.

Danyx chez les Grands-Bretons

Le succès de l'industrie britannique du logiciel fait des envieux ! Possèdent-ils des recettes, des martingales, ont-ils la baraka ?

Un agent secret de Tilt est allé voir sur place...

Revenons six ou sept ans plus tôt. Les logiciels pour micro-ordinateurs qui envahissent l'Europe sont surtout des produits américains.

Les éditeurs français et européens semblent apathiques et subissent la loi du géant yankee.

Plusieurs faits expliquent cela. Insuffisant et hétéroclite, le parc de machines européennes trop restreint pour susciter une industrie européenne du logiciel. Le porte-monnaie des consommateurs est, de plus, rudement mis à l'épreuve lorsqu'il s'agit d'acheter un ordinateur : le 520 ST, par exemple, coûtait dix mille francs à ses débuts ! Et nous ne parlons pas des jeux souvent hors de prix. Rappeliez-vous, il fallait déboursier environ 750 F pour *Ultima IV* sur Apple. Puis le comportement du consommateur s'est mis graduellement à changer, il admettait, enfin, l'idée d'avoir un ordinateur chez lui.

Des motivations d'achats avaient été créées : le marché européen existait bel et bien. Il y avait du profit dans l'air et il n'en fallait pas plus pour générer une industrie à succès dans nos contrées. Néanmoins, nous constatons qu'au sein de cette Europe, les Britanniques ont quelques foulées d'avance. Leurs produits remportent un succès en France, l'inverse est moins évident. C'est la raison pour laquelle Tilt est allé voir quelques sociétés anglaises connues du public français pour mieux comprendre ce phénomène.

C'est sous le sigle **British Telecom** (BT), l'équivalent de nos P.T., que se cachent les labels **Rainbird** et **Firebird**.

Cette société se veut présente sur les différents secteurs du marché. Elle produit des jeux bas, moyen et haut de gamme, cette dernière tranche étant le domaine de Rainbird. C'est la seule société britannique qui procède de la sorte. Cette structure permet de bénéficier d'une image de marque apportée par les logiciels Rainbird et qui rejillit sur l'ensemble des produits BT. Curieusement, mais c'est une politique délibérée, sa collection haut de gamme (surtout des jeux d'aventure) ne correspond pas au marché britannique, essentiellement tourné vers le «shoot them up». Il n'y a pas de secret, les jeux Rainbird méritent un petit aboutissement alors que le jeu moyen de gamme est disponible au bout de six mois. Ainsi BT peut s'offrir le luxe (et le bon goût) de nous servir des **Carrier Command**, **Verminator** et **Indxer**.

Qu'il s'en plaignent !

Palace Software (PS) ne prend aucun risque et produit des jeux qui correspondent à une forte demande : l'arcade pure ou l'action/aventure. On n'a à assurer que cette société ne produit jamais un programme qui ne leur plaise pas et dont le bel essentiel serait de faire de l'argent.

C'est une équipe qui veut se faire plaisir en créant avant tout des jeux qui lui aiment.

Grand Slam (GS) est une société qui se cherche encore. Elle reconnaît avoir eu une

période où ses logiciels n'étaient pas de grande qualité, mais affirme être dans une phase ascendante, grâce à une nouvelle direction plus dynamique. Au vu de leurs prochains produits, nous constatons que GS manque de programmeurs imaginatifs et talentueux, ce qui se traduit par des jeux très novaux, comme tenu des ambitions de la société.

Microdeal : ici le franc-parler est de rigueur : ils font des jeux pour qu'ils se vendent ! Toutefois, l'artiste qui crée un logiciel selon ses goûts est dédité pourvu que sa réalisation soit susceptible d'être rentable : business avant tout...

Néanmoins, la qualité est une valeur appréciée (ex. : *Anglewood*).

La définition d'un jeu typiquement britannique ? Un «shoot them up» avec scrolling horizontal.

U.S. Gold est le premier éditeur britannique. Ces professionnels font de l'excellent travail mais ne prennent pas de gros risques : ils n'adaptent que des hits. Cela procure l'avantage de vendre des jeux déjà connus et appréciés.

Le marketing est un outil important pour toutes les sociétés mais, on le perçoit plus fortement ici au détriment de chaque conservation.

Ça marche très fort pour eux et leur prochaine étape (qui a déjà commencé) est le développement de produits originaux.

Des professionnels vous dis-je !

Greenix's Graphics (GG) appartient en partie à U.S. Gold, «mais la compétition est réelle entre nous». Ici même son de cloche chez U.S. Gold. Les tendances du marché priment mais, GG supporte des machines en légère perte de vitesse comme l'Amstrad. C'est la seule société qui s'affirme être prête à soutenir un ordinateur s'il le considère comme valable. Ici aussi, l'équipe de programmeurs et de créateurs est constituée d'une bande de copains qui font du bon travail et qui, de plus, se font plaisir.

Pagnosis est la société dont je conserve la meilleure impression. On y recherche la qualité avant tout et les produits sont tous des hauts de gamme. Pagnosis se veut libéral de qualité. Tout est mis en œuvre pour atteindre cet objectif.

Le développement des jeux est long et méthodique, le conditionnement est soigné. Le consommateur est très écouté, n'oubliez donc pas de renvoyer la carte de suggestions lors de vos achats de leurs produits.

Autre chose, on y considère les créateurs comme de véritables artistes.

Elite est spécialisée dans les jeux d'arcade. C'est la société qui présente toujours des jeux de bon goût et qualité. On y travaille dans une constante recherche de la perfection et on se laisse facilement convaincre lorsqu'on voit *Space Harrier*, *Buggy Boy* ou *Beyond the Ice Palace* sur ST.

Une constante ressource de ce tour d'horizon, ces sociétés possèdent un marché national

essentiellement tourné vers le jeu d'arcade. C'est Monsieur Symes de Microdeal qui l'a bien résumé dans sa définition du jeu british.

Or, le jeu d'arcade est un produit presque exclusivement visuel, donc facilement exportable. Sans un marché national de ce type l'industrie britannique du logiciel de loisirs n'aurait peut-être jamais atteint le développement qu'elle connaît. Une dernière constatation, l'industrie de l'informatique de loisirs a bel et bien terminé sa période d'appoint sorcier. Je ne serais pas étonné de voir dans les années à venir les produits, le titre, les couleurs de la boîte, etc., testés sur panels. Le danger serait alors une production de produits assésifiés, sans la touche personnelle du programmeur. Mais d'autres éditeurs pourraient prendre le relais...

Dany Broulaux

Transputer: la puissance brute



Transputer Atari : coûteux mais puissant.

Le Transputer Atari est enfin annoncé pour la fin 88. Le prix public n'est pas encore fixé, mais la version de base devrait tourner aux alentours de 60 000 F.

Mais au fait, qu'est-ce que le Transputer ? Il s'agit d'une carte d'extension architecturée autour d'un processeur assez spécial proposé par la firme britannique Immos, la Transputer. La particularité de ce dernier réside dans son architecture interne. Vrai 32 bits, il met en œuvre la technologie RISC et dispose de noyaux de communication. Ceux-ci permettent de relier entre eux plusieurs transputers et de constituer un réseau interne de traitement des données.

En vente chez tous les bons revendeurs dont :

- fnac
- Fruchan
- CONFORAMA
- TANDY

Infos : 01 42 52 11 33 + Téléx 831748 F

SPACE RACER

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
THOMSON MOB-TO8-T09+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
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

3 MANIÈRES

10-3-1-10

SPACE RACER

CHIFFRE GARANTI
VIGNETTE 100% RÉALISÉ

81 rue de la PROCESSION
92500 RUEIL MALMAISON

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

TÉL. : (01) 42 52 11 33 + Téléx 831748 F
DISTRIBUTION Tél. : (01) 42 52 18 18

T 155

De plus en plus fort

Voici la nouvelle génération de machines d'échecs et de backgammon ! Programmes puissants, prix attractifs.

Saitek, alias Sciaps, met sur le marché trois nouveaux ordinateurs de jeux. Le *Turbo King* et le *Strato* sont dédiés aux Echecs, tandis que le *Sensory Backgammon Computer* joue au backgammon sous nom l'Indique.

Le *Turbo King* est un échiquier semi-sensitif de look très semblable aux *Turbo S-24K* (Titl 49) et *Turbo 16K* (Titl 43), mais aux performances nettement améliorées.

Il pratique étonnamment toutes les règles de la Fédération Internationale d'Echecs et offre un grand nombre d'options complémentaires. L'afficheur LCD fournit un bon nombre de renseignements intéressants : pendules pour les deux camps, profondeur de la recherche, variante principale, nombre de positions examinées, évaluation de la position en centième de pion. Il est possible de demander conseil au programme, voire même de changer de camp en cours de partie. L'éventail des niveaux de jeux proposés est extrêmement vaste (soixante-quatre au total) : parties classiques avec temps moyens de réflexion s'échelonnant d'une seconde à trois minutes, tournois classiques ou modernes, niveaux « débutants » (S), niveaux « problèmes et mat » jusqu'à dix coups, niveaux « expérimentaux » (recherches à une profondeur donnée) et enfin une dernière série de vingt-quatre niveaux aux temps de contrôle très divers. On regrettera l'absence d'un niveau « temps égal » où l'ordinateur calcule son temps de réflexion sur le vôtre, mais vu l'éventail déjà proposé, il faudrait être bien difficile pour ne pas y trouver son bonheur.

La bibliothèque d'ouvertures est vaste de 100 000 positions auxquelles s'ajoutent les 4 500 programmables. Les lignes sont variées et s'étendent suffisamment loin pour ne pas mettre la machine en situation difficile en sortie de bibliothèque. D'autre part, les interventions d'ouvertures sont reconnues, et en milieu de partie le programme fait preuve de redoutables combinaisons. En finale il maîtrise bien la règle de carré ainsi que celle de l'opposition et n'hésite pas à sacrifier une pièce pour aller à promotion, mais il caoutille un peu dans les finales roi-tour contre roi. Une excellente machine qui saura tenir tête aux meilleurs joueurs de club, tout en restant à la portée du joueur débutant grâce à ses niveaux basés (Marque : Saitek. Prix : 2400 F.).

Le *Strato* est pour sa part un échiquier semi-sensitif au plateau de jeu en plastique (obligatoire pour le système d'enregistrement des déplacements adoptés) mais encadré de bois et fourni avec de belles pièces de bois elles aussi. Il offre les mêmes facilités que le *Turbo King*, tant au niveau des options complémentaires que

de la très grande variété des niveaux de jeu. Le programme est très proche du *Turbo King* et l'on ne note pas de différence notable au début ou milieu de partie. En fin de partie, en revanche, le programme paraît être encore un peu amélioré, mais peut-être est-ce dû simplement à la plus grande vitesse de fonctionnement du processeur (6 MHz contre 5 MHz pour le *Turbo King*). Une excellente machine qui séduira les amateurs de matière naturelle (Marque : Saitek. Prix : 2000 F.).

Le *Sensory Backgammon Computer* est le premier du genre à offrir un plateau de jeu semi-sensitif. L'alimentation est assurée par piles uniquement mais cela ne pose pas de problème majeur car un jeu de piles suffit pour 150 heures d'utilisation. Le programme pratique toutes les règles du jeu et offre en plus certaines facilités : retour arrière sur un coup, lancement des dés automatique ou manuel, jeu avec les Blancs, les Noirs ou un autre partenaire humain, entrée et analyse d'une position pour les problèmes. Le programme dispose de neuf niveaux aux temps de réflexion tous rapides. Il se différencie surtout par son manière de jouer : jeu stratégique, agressif, lute positionnelle, jeu de barrière, double agressif. Le programme joue très correctement, ce que se soit pour éviter de se faire frapper un blot (prendre un pion qui va alors sur le tableau), pour vous bloquer et éviter de l'être lui-même et surtout pour le videau (double). Ce dernier point est souvent la bête noire des machines de Backgammon. En effet, il ne suffit pas de bien jouer ses déplacements, ce qui n'est pas très difficile à programmer, en se basant sur les statistiques. Un programme qui gagne dix manches simples et perd la première ou le videau est multiplié par seize perdra tout simplement la partie ! Une bonne machine très agréable d'emploi dont le programme solide risque de mettre en difficulté plus d'un amateur... (Marque : Saitek. Prix : 1000 F.) J.H.

Roulez jeunesse

Pour le prix d'une BMW (120 000 F.), les auto-écoles vont pouvoir s'offrir le *Simobile*, un simulateur de conduite automobile développé par la société Mercuriel. Si la machine ressemble extérieurement aux jeux d'arcade évolués, elle en diffère par sa vocation pédagogique et par les solutions techniques adoptées. Le *Simobile* veut recréer les conditions de la conduite réelle pour que les candidats au permis puissent se familiariser avec les commandes d'un véhicule lors des premières heures d'apprentissage. Gilles Adjéjo, directeur général de Mercuriel, affirme que l'objectif principal du *Simobile* est d'abaisser le coût du permis : « A terme, on peut espérer une augmentation de l'efficacité de la formation. Le *Simobile* ouvre un nouveau marché aux auto-écoles, celui de la conduite anticipée à partir de seize ans. Si elles ne s'attachent pas à ce marché, c'est l'Education nationale qui se chargera de la formation des jeunes conducteurs ».

Le poste de conduite est celui d'une Renault Super 5, accessoires compris, mais sous le capot de la machine on trouve un Amiga 2000 muni de la carte XT et couplé à un vidéodisque par



IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



LE MONDE ENFIN PACIFIÉ S'ENNUIE

SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAÎNE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES

LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAÎNER DANS LA MORT.

NE OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ÊTES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUTES LES COUPS SONT PERMIS...



28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TEL. : (1) 43 32 10 92

Imagineons un restaurateur qui serait à la fois cuisinier, serveur, caissier et plongeur. Aux heures de pointe, il serait rapidement débordé. Ce cas de figure correspond à un système simple équipé d'un seul processeur qui s'acquitte de multiples tâches.

Seconde possibilité : les affaires marchent fort et le restaurateur embauche du personnel (des transputers) afin d'améliorer le service. Il concocte les plats pendant que le plongeur nettoie les gamelles. Le serveur, lui, prend les commandes. Ce partage des activités est rendu possible parce qu'elles n'ont pas de liens directs entre elles. Cela dit, il ne faut pas confondre l'architecture parallèle à base de transputers et le système multitâche.

Le système présenté par Atari autorise l'emplot de seize transputers connectés en cascade. Le multitâche, en revanche, peut se satisfaire d'un seul processeur. C'est le cas de l'Amiga 2000. Le cuisinier n'embauche personne, il cumule les fonctions. Pendant que le ragout mijote, il pèle les tomates, calcule l'addition, etc. Donc, il profite d'un instant libre afin de se consacrer à une autre tâche.

D'autres avantages matériels font l'admiration. Le système Atari gère, en effet, quatre résolutions graphiques : 1 280 x 960 points en 16 couleurs parmi 4 096, pour la meilleure. La plus basse permet d'afficher 512 x 480 points en seize millions de couleurs !

Pour l'instant, la configuration présentée comporte un Mega ST auquel est ajouté un boîtier séparé contenant les cartes d'extension. Cette configuration est toutefois réservée aux développeurs et programmeurs. La version commerciale intégrera tous les composants dans un seul boîtier. Une démonstration est d'autant plus convaincante si elle est visuelle. Pour la circonstance, le programme choisi pour tester la performance de l'ensemble calcule et affiche une image fractale.

Avec un ST sans transputer, il faut compter une bonne demi-heure de calcul avant l'affichage complet. Ce même programme a tourné avec un seul transputer, puis deux, puis quatre, huit et douze. A chaque essai, le temps de calcul a été divisé (grosso modo) par deux. Grâce à l'écoulement de temps et à la qualité de l'affichage, les premières applications qui bénéficieront de la technologie à base de transputers concernent la synthèse d'images et la modélisation d'objets.

D'autres débouchés comme la gestion de réseaux locaux ou les applications scientifiques, tireront avantage de ces performances.

Une nouvelle architecture d'ordinateur nécessite un nouveau système d'exploitation. La réalisation en a été confiée à la société anglaise Périhélon. Cela n'implique pas que les logiciels tournent sur ST devenant obsolètes. La compatibilité avec GEM rest assurée. Quelle surprise de voir un tableau afficher trente-trois pages de tableaux avec des transputers alors qu'il n'en affiche que vingt sur un moniteur haute résolution (640 x 400) Atari.

Les possesseurs de 520 et de 1040 ST pourront ils transformer leur machine en système à base de transputer ? À priori non car ce système ne fonctionne que sur les Mega ST. Du moins, pour le moment... Ivan Roux

l'intermédiaire d'un Genlock. Toutes les informations du poste de conduite sont gérées par la carte XT de l'Amiga.
La durée de la direction accrôite avec la vitesse théorique du véhicule, et le siège s'incline vers l'avant ou vers l'arrière pour simuler le freinage ou l'accélération. Le réalisme de l'environnement du conducteur se double de celui des images vidéo qui permettent de prises de vues réelles. Grâce au Genlock, l'Amiga peut incuster dans ces images vidéo des dessins réalisés avec Deluxe Paint et représentant par exemple une voiture à dépasser, ou la signalisation routière. La vitesse de lecture variable du vidéodisque garantit la cohérence des séquences d'images et l'accès direct aux informations enregistrées permet le choix d'une direction aux intersections. Une partie seulement de l'image du vidéodisque est affichée par le Simoble, ce qui lui permet de simuler les déplacements latéraux du véhicule.

Les écarts excessifs sont signalés par des flèches apparaissant au bord de l'écran, mais l'évaluation précise du positionnement du véhicule sur la route reste assez difficile. Ce point devrait être amélioré. Reste à démontrer l'intérêt pédagogique du simulateur. Les quelques appareils qui seront placés en test dans une auto-école dès le mois de mai nous permettent d'en mesurer précisément l'efficacité. Gilles Adjedj espère pour sa part que le Simoble fera économiser une dizaine d'heures de formation aux candidats. Un objectif ambitieux dont la réalisation conditionne le succès commercial du Simoble.

Jean-Philippe Delalandre.

Le créateur du mois: Sean Barger

Sean Barger, vingt-trois ans, a mis deux ans pour réaliser son premier programme: *Dondra* qui est hybride du jeu de rôle et d'aventure. Après avoir frappé aux portes de plusieurs sociétés d'édition, c'est finalement Spectrum Holobyte (SH) qui a eu le bon réflexe de s'intéresser à ce jeune garçon plein de talents.

— **Parlez-moi de Spectrum Holobyte et de vos rapports avec cette société en tant que concepteur.**

— Vous devez sûrement connaître SH pour son célèbre *Gato* (simulation de sous-marin) ou son œuvre *Wilderness* (simulation de survie en contre-sauvage). Nos derniers produits sont *Falcon F16* et *Obitour*. Vous remarquerez que ce sont tous des simulateurs mais cette année SH change d'orientation avec *Dondra* notamment. Quant à mes rapports avec SH, ce sont les meilleurs qu'un concepteur puisse avoir avec un maison d'édition. Je n'ai certes pas de nom mais de toutes les boîtes que j'ai contactées, c'est celle qui offre les meilleures conditions de travail. J'ajoute que nous sommes constamment à la recherche de talents américains ou étrangers et sommes ouverts à toutes soumissions de projets.

— **Dondra est-il un jeu de rôle ou aventure?**

— Il n'appartient à aucun des deux genres: c'est un « Quest ». C'est une idée que j'avais en tête depuis le début en 1983. J'ai commencé à penser au projet *Dondra* en voulant faire un jeu avec des éléments traditionnellement attribués au jeu de rôle et à un système de jeu d'aventure. Vous créez un personnage qui gagne des points d'expérience en fonction de la manière dont vous jouez. Le joueur est sanctionné chaque fois qu'il fait une erreur et perd des points d'expérience. En outre, le score est très basé sur le nombre d'actions réalisées par le personnage mais par les temps passé pour résoudre le jeu.

— **On parle d'une série de « Questmasters ».**

— Oui, *Dondra* est le premier volet d'une saga de cinq épisodes. Le but des quatre premiers est de trouver un prisonnier de cristal et des objets qui permettront à votre personnage de devenir suffisamment puissant pour tuer Colnar (le méchant du jeu dans le dernier volet. Votre personnage est transférable d'un épisode à l'autre. Ceci a eu pour conséquence de voir des passionnés jouer et rejouer à *Dondra* pour obtenir le plus d'objets et de points d'expérience possible afin d'aborder le second épisode avec le maximum d'atouts. Le produit a ainsi une bonne durée de vie. Les quatre premiers épisodes ont été publiés en quatre premiers épisodes pour gagner le dernier, mais il est possible de ne jouer qu'aux deux premiers épisodes de la série et tenter de battre Colnar. Ce sera très dur.

— **Verrez-vous *Dondra* sur une machine 16-bits?**

— J'y venais justement, en ce qui concerne ces machines il est hors de question de faire une simple adaptation. En fait nous allons profiter de tous les avantages qu'offrent ces machines. De la souris par exemple, ainsi que des capacités graphiques et sonores. Il était impensable de garder le même système de jeu sur 8-bits.

Le jeu sera donc totalement différent au point que nous allons nommer le jeu *Dondra Enhanced (Dondra+)*. Le système de jeu renfermera une vue aérienne et des graphismes de qualité, à la *Faery Tale*. Je précise que les programmeurs qui créleront les graphiques sont Scholtz et Winder qui ont fait *Dark Castle*. Le jeu sera entièrement animé et les combats seront des jeux d'action et nous pousserons les machines pour obtenir des graphismes superbes. Il n'est pas tout: sous *Dondra* se trouvent des centaines de données que nous appelons « pièces », chaque fois qu'un joueur créera un nouveau personnage, elles seront reconfigurées. Donc pour chaque personnage, le jeu sera différent.

— **Vous avez des dates de sortie?**

— Nous prévoyons avril 1988 pour C 64, fin juillet pour IBM EGA et CGA et octobre pour Amiga, ST et Mac.

— **Pourquoi nous fait une toute première sortie de *Dondra* sur Apple un 8-bits alors que la version 16-bits semble être encore plus passionnante?**

— Tout simplement pour des raisons d'accords déjà passés avec SH, ensuite le projet était déjà prêt pour être fait sur Apple et finalement j'avoue être un Applemanique.

Propos recueillis par Dany Boolack.

A vos manettes

Passionnés depuis de longues années par la micro-bolique nous nous sommes lancés à découvrir les stars du passé afin de les comparer avec ce que nous offre la technologie moderne, mais aussi pour relativiser les succès qu'effectuent régulièrement certains périphériques. C'est donc la lame à l'outil que nous avons débauché au Rollerball CBS, nommé *Roller Controller*, prévu à l'origine pour la console Colecoision. Mais qu'est-ce qu'un Rollerball? C'est un périphérique de saisie simulateur à une souris que nous avons converti. C'est-à-dire que la boule se situe vers le plafond et non vers le plancher. Par rapport à une souris le principal avantage réside dans la non mobilité du socle. Il est donc possible de s'en servir sur un bureau (ou une table) encombré de divers papiers, emballages de logiciels et verres de lait vides. Autre avantage du Rollerball: sa vitesse de réaction est bien plus importante que celle d'une souris. Toutefois, une grande concentration est nécessaire pour en tirer sa quintessence. Légèrement modifié, ce Rollerball est parfaitement compatible avec l'*Atari ST* et facilite la connexion des manettes de jeux. La boule fait office de souris et les boutons sont ceux du fameux Roller Controller. Il est possible d'enclencher les manettes sur les connecteurs situés sur le Rollerball. On peut alors passer par l'intermédiaire d'un simple commutateur de la commande par bille à celle par joystick: le révéla! Si vous êtes intéressé par cette version un peu spéciale du Roller Controller CBS, sachez que vous pouvez vous la procurer chez Electron pour environ 350 F. Mais, dépêchez-vous car le stock est assez limité.

Il en est d'ailleurs de même pour le Maxx de Alturas Corporation. Importé en France par CIEP, ce joystick un peu spécial est destiné aux amateurs de simulateurs de vol sur PC et compatibles. Il se présente sous la forme d'un volant d'ailerons sous lequel se cache un bouton désespérément quelle est la bonne touche pour tirer ni quelle est celle qui permet de descendre en piqué. Non, grâce au Maxx vous éprouverez des sensations très proches de celles ressenties avec un authentique manche à balai. Nous regrettons toutefois une sensibilité un peu trop grande à notre goût. Avec le programme *F 16 Falconer*, par exemple, il est fort difficile de maintenir l'appareil car le moindre déplacement a souvent des répercussions inattendues à grande vitesse... En revanche, le Maxx est fort performant avec *Flight Simulator* lorsque l'on pilote un bon Piper. Son prix est cependant dissuasif: il est en effet proposé à plus de 1 000 F. D'autre part, signalons la venue de manettes Spectravideo destinées aux possesseurs de consoles Nintendo et Sega. Habillées de couleurs assorties à celle de votre console favorite, les QX 112 et 115 proposent des connecteurs à microcassette. Toutefois, un socle muni de ventouses et une ergonomie très recherchée. Précises et maniables, elles se connectent en lieu et place des « manettes » d'origine qui elles remplacent d'ailleurs fort avantageusement. Dernier point: les QX 112 et 115: ils sont proposés aux alentours de 100 F TTC.

ENQUÊTE LECTEURS 50 000 francs gagnés.

Vous avez été très nombreux (plusieurs milliers) à répondre à l'enquête letcteur parue dans le dernier numéro de Tilt et nous vous en remercions. Nombreux donc, et très rapides puisqu'il a fallu vous départager par l'heure inscrite sur le cachet de la poste. Voici donc les noms des 50 d'entre vous qui recevront très prochainement la montre aux couleurs de Tilt.



- BHAUD Edouard (66); CONAN Henri (84); GIONNET Cedric (91); PARGANA Helder (42); DEL CONT Christophe (77); CHELLE Philippe (65); HONNART Denis (89); GALLOUX Damien (21); HENRY Stéphane (59); NETO Paulo (53); LE CORLLER Thierry (44); NOIRON Yvan (94); BERTHELTO Florent (59); REY Jean-Paul (42); VAN WASSENHOVE Yann (62); SCHALCK Pascal

- (67); VILLAIN Baptiste (92); DELATOIR Patrick (41); MOREAU Stéphane (77); MARCESSAUX François (13); HAGUETTE Christophe (91); FRANQUENQ Omer (77); DEVAUX Christophe (59); VO THAN Nhan (78); JARREGA Francisco (92); DEPREUX Blaise (Suiss); LEIGHT Xavier (14); GRAS René (21); MORA Pascal (92); DEVARIS Bruno (13); ASQUIN Fabien (60); CHEVALLIER Laurent (61);

- MADENSPACHER Hervé (68); CANAS Frédéric (10); PAOLINI François (91); DELPRAT Julien (92); LOISELFEUR Stéphane (14); VERNIER Edy (60); CHALUMEAU Lionel (94); HELD Didier (57); SOMONT Benoit (94); CARTON Olivier (83); DELZARDIERE Louis Frédéric (85); JAMORS Jérôme (37); ISTACE Charles (92); GROGNET Franck (75); CHALANDARD Nicolas (84).

36.15 CODE TILT

Vous êtes de plus en plus nombreux à vous connecter sur le service minitel Tilt pour dialoguer, donner votre avis, poser des questions, rechercher une information ou jouer. Fort de ce succès, le 36.15 code Tilt ne cesse de s'étoffer et de proposer de nouvelles rubriques.

Pas moins de 25 mots clé au sommaire pour accéder le plus vite possible à ce qui vous intéresse.

Tout d'abord un accès direct par type de machine (10 types d'ordinateurs proposés) où vous trouverez le catalogue des logiciels, nos aventures, les bidouilles, les petites annonces et le hit parade, spécifiques à votre ordinateur. Ensuite des accès directs aux débats, au forum, aux P.A.

Par le mot clé **COEUR** vous accèderez directement à la rubrique « Coup de Cœur Coup de Gueule »: une première appréciation des nouveaux logiciels par la rédaction avant leur test complet dans Tilt. Enfin des jeux primés accessibles dès le sommaire:

— une phrase mystère à décoder et un style calculatrice à gagner chaque jour. Rally: un parcours tout-terrain de 4 x 4 pour gagner un mini appareil photo chaque jour. Sega: un jackpot qui met à l'épreuve vos connaissances en micro avec jusqu'à 17 juin une radio FM carte de crédit par jour et une console SEGA par semaine à gagner.

LA MONTRE "MICROLOISIRS"

**Elle inaugure
la Boutique que
nous créons pour
nos lecteurs.**

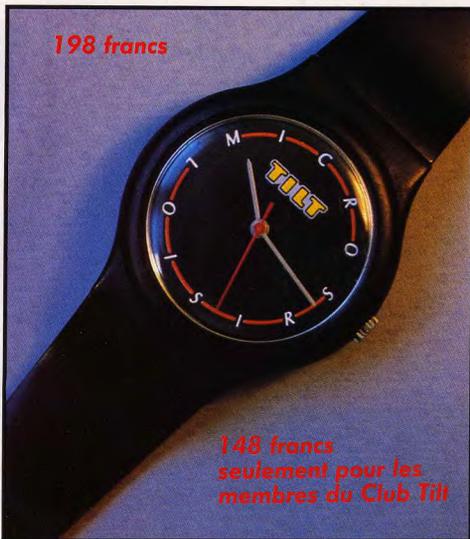
Encore du nouveau chez Tilt! Une Boutique qui chaque mois va vous proposer un objet que vous ne trouverez pas ailleurs. Un objet que nous avons choisi parce que nous aimons son originalité ou que nous avons fait réaliser pour vous. Un objet marqué aux couleurs de Tilt et que vous pourrez commander en exclusivité.

Pour le "coup d'envoi" de la Boutique, nous vous présentons notre montre "Microloisirs", à quartz, étanche et antichoc. Bracelet et cadran sont noirs et les 12 chiffres ont été remplacés par les 12 lettres de "Microloisirs".

Comme chaque objet de la Boutique elle sera fabriquée à la demande aussi vous la recevrez dans un délai de un mois à réception de votre commande.

Si vous êtes membre du Club Tilt, vous bénéficiez de nombreux avantages, la Boutique vous en offre un supplémentaire :

chaque sélection vous sera proposée avec une réduction exceptionnelle. Ainsi notre montre "Microloisirs" est vendue **148 francs seulement aux membres du Club.**



198 francs

148 francs
seulement pour les
membres du Club Tilt

BON DE COMMANDE

à retourner à Centre de Gestion Plus CLUB TILT, 9, rue de la Gare 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX Cedex accompagné du règlement à l'ordre de CLUB TILT.

OUI je commande montre(s) "Microloisirs" que je recevrai à l'adresse suivante :

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Je suis membre du CLUB TILT, mon numéro de carte est [] [] [] [] et je joins mon règlement de x 148 francs soit _____ francs par chèque.

Je désire adhérer au Club Tilt et bénéficier du prix Club sur ma commande. Je joins mon règlement de 135 francs pour x 148 francs soit un chèque de _____ francs.

je joins mon règlement de x 198 francs soit un chèque de _____ francs.

Avec la Boutique un nouvel avantage pour les membres du Club Tilt.

Chaque mois la Boutique proposera aux lecteurs de Tilt un nouvel objet utile, original et exclusif, spécialement choisi ou réalisé pour Tilt.

Mais pour les membres du Club, ces objets auront un attrait supplémentaire : un prix exceptionnel.

C'est le nouvel avantage que vous propose le Club : un prix hyper étudé (entre 20 et 40 % moins cher que le prix Boutique) pour acheter plus " malin ".

En juin, nous vous proposons d'économiser 50 francs sur l'achat de notre montre " microloisirs ".

Pour en profiter il vous suffit de reporter votre numéro de carte de membre sur le bon de commande de la Boutique.

Si vous n'êtes pas encore membre du Club, vous pouvez aussi bénéficier immédiatement de cette offre grâce au bon de commande de la Boutique qui vous permet d'adhérer au Club et de commander la montre en même temps et bien sûr au prix Club.

Alors n'attendez plus car dans les prochains mois d'autres sélections de la Boutique vous feront sûrement " craquer " et il serait dommage de ne pas les avoir au prix Club.

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 % sur le matériel,**
unités centrales, moniteurs, drives,
claviers, imprimantes, consoles,

cartes, modems et souris.
- **10 % de réduction sur tous les logiciels.**
- **10 % de réduction sur les accessoires,**
joysticks, disquettes vierges, câbles,
boîtes de rangement etc

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-Bois

MICROFOLIES: 4 rue André Chénier 78000 Versailles et 13 rue des Louviers 78100 St Germain-en-Laye.

EN PROVINCE

CONSEIL COMPUTER 20/21 quai Cauvillier de la Salle 67100 Rouen

LOISIR INFORMATIQUE: 39 rue de l'Oratoire 14000 Caen

SOFTAGE: 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.

BON A DECOUPER

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__

Pour devenir membre du CLUB TILT à 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 : CENTRE DE GESTION + CLUB TILT 9 rue de la Gare 92137 Issy-Les-Moulineaux Cedex.

Vous recevrez sous 3 semaines votre carte de membre (numérotée et strictement personnelle) ainsi que votre dossier Club qui vous donnera en détail tous les avantages du Club.

COUP D'ŒIL



Dark Scepter

A la tête d'une armée de guerriers, vous cherchez à défermer la maléfique sceptre des ténébreux dans un site médiéval. Toutes les actions sont contrôlées par manette ou clavier grâce à un système d'options à l'écran. Les graphismes sont originaux par le faible des personnages, dommage que l'animation et les bruitages ne suivent pas. (K7 Eclair, pour CPC).
E.C.
Type **aventure**
Intéret **10**
Graphisme ********
Animation ********
Bruitage ********
Prix **B**



Ramparts

Cette adaptation (voir Titl n° 53) est une réussite. Vous incarnez Rastan pour sa quête difficile du sorcier. Les décors sont les moins riches, mais le graphisme des créatures est très fouillé et l'animation remarquable. La version 128K jouit d'une bonne

musique sur plusieurs voix qui accompagne l'action. Un excellent logiciel. (K7 Imaginix, pour Spectrum).
J.H.
Type **action**
Intéret **15**
Graphisme ********
Animation ********
Bruitage ********
Prix **B**



Ramparts

Méchant géant, vous devez détruire des ramparts de dépit des défenseurs pour retrouver votre honneur (Titl n° 51). Le graphisme est clair et précis et l'animation correcte. Cette version se distingue surtout par de superbes musiques de présentation et de fin de jeu en 128K. En revanche les bruitages en cours de partie ne sont pas très probants. (K7 Ge, pour Spectrum).
J.H.
Type **action**
Intéret **13**
Graphisme ********
Animation ********
Bruitage ********
Prix **B**



Platoon

Vous devez retrouver un village welloing en dépit des nombreux ennemis qui surgissent de toutes parts (voir Titl n° 53). Les décors sont hauts en couleur, les personnages bien dessinés et leur animation correcte. Une bonne musique accompagne l'action mais

les bruitages sont mauvais. Cette version est pourtant loin de valoir celle du C64. (K7 Ocean, pour Spectrum).
J.H.
Type **action-aventure**
Intéret **14**
Graphisme ********
Animation ********
Bruitage ********
Prix **B**

Seconds Out

Cette compétition de boxe va vous confronter à cinq adversaires de force croissante. Les coups sont restreints: garde haute ou basse, direct et croché (dans le cas uniquement où votre adversaire est déjà sorti). Quant au jeu de jambe, il est totalement



Road Warrior

Un bolide lancé à pleine vitesse sur une route rectiligne doit détruire une batterie de voitures et motos et éviter les obstacles qui l'empêchent de passer. La difficulté de cette mission ne suffira pas toujours à motiver le joueur. Le décor et le scénario minime en effet d'un manque certain d'imagination et engendrent vite la monotonie. (K7 CRL, pour Commodore 64).
O.H.
Type **action**
Intéret **11**
Graphisme ********
Animation ********
Bruitage ********
Prix **B**



Untrix

Vous devez détruire les vaisseaux ennemis en posant des bombes dans les réacteurs. Il faudra d'abord les trouver et éviter les attaques des défenseurs. Les graphismes sont peu engageants, l'animation moyenne et les bruitages guère convaincants. Un jeu

d'action sans aucune originalité et peu varié. A déconseiller. (K7 Streetwork, pour Spectrum).
J.H.
Type **action**
Intéret **7**
Graphisme ********
Animation ********
Bruitage ********
Prix **B**



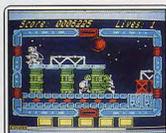
Stone Breaker

Encore un casse-briques sur ST. Celui-ci semblait avoir quelques atouts intéressants: temps limité pour chaque tableau, chute des briques qu'il faut éviter, très gros ballon synthétique vocalisé digitalisé avec effets spéciaux. Hélas! de tout cela, le jeu ne fait que gâcher, surtout en raison de la lenteur d'essai/essai de la balle. (Disquette Euro-soft, pour ST).
J.H.
Type **casé-briques**
Intéret **12**
Graphisme ********
Animation ********
Bruitage ********
Prix **B**



Championship Sprint

Cette course de voiture sur circuit s'apparente de façon intéressante avec Super Sprint (Titl n° 50). Seul le desin des circuits a un peu changé. Par contre, un second programme permet de créer facilement ses propres circuits ou de modifier ceux existants et de



Norstar

Armé au début de votre seul laser robotique, vous devez vous infiltrer et détruire toutes les créatures ennemies. Cette adaptation (voir Titl n° 53) dispose de graphismes variés et de qualité, tant pour les décors que les êtres. L'animation est bien faite. Une petite musique présente le jeu, mais les bruitages sont un peu limités. (K7 Greenlab, pour Spectrum).
O.H.
Type **action**
Intéret **14**
Graphisme ********
Animation ********
Bruitage ********
Prix **B**



Super Hang On

L'adaptation de ce logiciel de course de motos sur quatre continents (Titl n° 53) est excellente. On peut même modifier les couleurs de votre véhicule. Le graphisme 3D est aussi bien rendu que dans la version CPC (pas coloré même) et l'animation toujours sans reproche. Par contre les bruitages restent toujours décevants. (K7 Electric Dreams, pour Spectrum).
J.H.
Type **course de motos**
Intéret **13**
Graphisme ********
Animation ********
Bruitage ********
Prix **A**



Mega-Apocalypse

Cette version est loin de valoir celle du C64 (Titl n° 49) et reste décevante. Les décors sont absents et le graphisme des vaisseaux et des métronomes beaucoup trop monotone. L'animation est moyenne. En revanche la version 128K bénéficie d'une agréable



musique de présentation et de fin, mais les bruitages eux-mêmes sont mal rendus. (K7 Martech, pour Spectrum).
J.H.
Type **shoot them up**
Intéret **7**
Graphisme ********
Animation ********
Bruitage ********
Prix **B**

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
Ouvert Dimanche de 14h à 18h

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

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

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

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

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

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

TRACK BALL ST
290 Frs
CADEAU!
"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

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

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

SONY
11 Frs*
* Prix unitaire par 100

PROMO DISQUETTES
Double Face Double Densité

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

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

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

COUP D'OEIL



Strike Force Harrier
Cette simulation de combats aériens est avant tout très ludique. Un radar précis, un manquement souple et un graphisme exécutif 3D convaincant assurent de l'analyse de votre mission. Le programme propose en outre d'une bonne synthèse vocale et de subtils effets météo (la visibilité évolue tout au long du jeu). Un bon soft (Disq. Micropro pour Amiga). O.H.L.
Type : simulateur de combat aérien
Intéret : 15
Graphisme : *****
Animation : *****
Bruitage : *****
Prix : ***** C



Pirates
Microscope explore le son et le goût du détail qui caractérisent ses simulateurs de vol (n° 46 p. 129 sur C 64 et n° 54 p. 112 sur PC). L'animation sur CPC est à la hauteur de l'ambiance tendue de la mer des Caraïbes au XVII^e et XVIII^e siècles. Stratégie, graphismes, animation et bruitages, copieuse notice et écrans en français. Un régis. (Disquette Micropro pour CPC). D.S.
Type : aventure/action
Intéret : 16
Graphisme : *****
Animation : *****
Bruitage : *****
Prix : ***** B



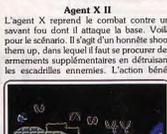
Challenge
Deux vaisseaux survolent une planète en évitant des obstacles situés sur des plans différents. Chaque pouce contrôle le scrolling de l'un des plans et doit pousser son adversaire à la collision. C'est un programme original mais décevant. L'option pour deux joueurs offre quelque intérêt, mais ce n'est pas un jeu passionnant. (Disquette Anco pour Amiga). A.H.L.
Type : action
Intéret : 12
Graphismes : *****
Animation : *****
Bruitage : *****
Prix : ***** B



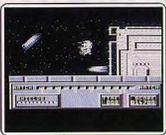
Asterix
Les célèbres héros partent pour la Perse, sur un royaume, pour sauver la belle Babahouga. L'humour est au rendez-vous et les graphismes ont su conserver l'esprit de la BD. Cette version est identique à celle de l'Atari ST. Un programme sympa-
thique qui réjouira les nombreux fans de la série. (Disquette Cocktail Vision pour Amiga). A.H.L.
Type : aventure/arcade
Intéret : 14
Graphisme : *****
Animation : *****
Bruitage : *****
Prix : ***** C



Microleague Wrestling
Ce programme de catch, qui fit à l'origine son apparition sur ST (voir Tilt n° 31, p. 68), renouvelle le genre, en y adjoignant des images digitales des plus grandes vedettes du catch U.S. Hélas, ces images souffrent dramatiquement des possibilités du CPC. A.H.L.
Type : action/sportage
Intéret : 12
Graphisme : *****
Animation : *****
Bruitage : *****
Prix : ***** B



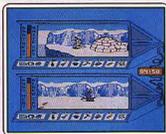
Agent X II
L'agent X reprend le combat contre un savant fou dont il attaque la base. Voilà pour le scénario. Il s'agit d'un homme qui shoot then up, dans lequel il faut se procurer des armements supplémentaires en détruisant les échelles ennemies. L'action bénéficie de graphismes agréables et d'une animation rapide. (KT Mastertron pour Commodore 64). A.H.L.
Type : shoot then up
Intéret : 12
Graphismes : *****
Animation : *****
Bruitage : *****
Prix : ***** B



Manhattan Dealers
C'est un programme assez original dans lequel vous attaquez un immense vaisseau ennemi. Vous devez vous poser à certains endroits, pénétrer dans le navire et détruire ce secteur. Pour cela il faut tromper d'un jeu. Discovery vous propose douze jeux différents, variés et amusants, d'un centipède à une casse-briques. (Disquette CRI pour Commodore 64). A.H.L.
Type : action
Intéret : 13
Graphisme : *****
Animation : *****
Bruitage : *****
Prix : ***** B



Las Vegas
Vous tentez votre chance à Las Vegas, la célèbre capitale du jeu, en commençant par les machines à sous. Si vous gagnez suffisamment d'argent vous jouez, ensuite, au Black Jack. Un programme honnêtement réalisé, même qu'il n'apporte rien de nouveau et par voie de conséquence devient vite lassant. (Disquette Anco pour Commodore 64). A.H.L.
Type : jeu de hasard
Intéret : 11
Graphisme : *****
Animation : *****
Bruitage : *****
Prix : ***** B



Spy vs Spy Trilogy
Les trois épisodes de la saga des espions ennemis, inédits des pages du magazine MAD, sont réunis dans cette compilation. Le principe reste le même : tendre les pièges des plus diaboliques à son adversaire. L'action prend sa véritable dimension lors du jeu à deux. Une occasion de redécouvrir ces trois bons programmes. (KIT Database pour Amiga). A.H.L.
Type : arcade/aventure
Intéret : 13
Graphisme : *****
Animation : *****
Bruitage : *****
Prix : ***** B



Arkanoïd II
Ce nouveau casse-briques, qui s'inscrit dans la continuité d'Arkanoïd, offre quelques innovations, notamment des tuiles dotées de nouveaux pouvoirs. Mais cela n'est pas suffisant pour distinguer ce programme de ses nombreux concurrents. Un bon point : la réalisation est soignée, avec des graphismes clairs et colorés. (Disquette Imagine pour Amiga). A.H.L.
Type : casse-briques
Intéret : 16
Graphisme : *****
Animation : *****
Bruitage : *****
Prix : ***** C



Pinball Construction Set
Édité en 1982 sur Apple II, ce programme n'a pas pris une ride. Choisissez la place des bumpers, cibles, lanceurs de billes ainsi que son comportement dynamique : vitesse de bille, gravité, élasticité des éléments mobiles. Le résultat dépend de votre amabilité. A.H.L.
Type : jeu de hasard
Intéret : 11
Graphisme : *****
Animation : *****
Bruitage : *****
Prix : ***** B



Manement simple par des icônes. Graphismes CGA hélas. (Disq. Electronic Arts sur PC. Notice en français). A.H.L.
Type : construction de billard
Intéret : 13
Graphisme : *****
Animation : *****
Bruitage : *****
Prix : ***** B

AVEC SEGA, DONNEZ DU RELIEF A VOS LOISIRS



L'action des jeux d'arcade possède maintenant la dimension qui lui manquait : La 3^{ème} !

Grâce à un procédé entièrement nouveau à base d'écrans à cristaux liquides, SEGA a pu recréer la superposition et l'animation de 2 images distinctes alternées, qui recrée l'impression... étourdissante du relief.

Transporez cela dans une bataille de missiles dans "MISSILE DEFENSE 3-D" ou à une poursuite d'avions supersoniques dans "ZAXXON", un grand classique du jeu d'arcades, et vous n'aurez que une faible idée des sensations nouvelles que vous allez découvrir ! Alors chaussez vos lunettes 3-D, raccordez les à la console SEGA... et tous à vos joystick !

Disponible en JUIN : "SPACE HARRIER 3-D"

CONSOLES DE JEUX VIDEO

SEGA

SACRES LOISIRS !

Pour recevoir une documentation complète, retourner le coupon ci-dessous à

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE
55 Avenue Jean Jaurès - 75019 - PARIS



M. adresse

Code Ville
souhaite recevoir une documentation sur les produits SEGA.

COUP D'ŒIL



Seconds out

Ce programme de boxe se qualifie la main dans la catégorie des plus grands flogs de l'année. En revanche, ce qui est moins évident c'est de définir ce qui est le plus laudable entre les graphismes tristes, l'animation grotesque, la pauvreté des bruitages, ou l'absence totale d'intérêt ludique. À voter! (Disquette Tynesport pour Amigo).

Type	sport
Intérêt	B
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	★★

Pool
Les amateurs de billard américain se réjouiront de l'arrivée de ce programme qui respecte bien les règles de ce jeu. On peut surtout en profiter pour chercher que les boules soient un peu trop grosses par rapport aux dimensions de la table. C'est un logiciel agréable



Pool

La version ST de ce programme de billard américain est identique à celle de l'Amigo testée dans ce numéro. Elle est assez agréable à jouer, mais on peut lui préférer l'excellent Electronic pool, qui ne respecte pas les règles officielles de ce jeu, mais qui bénéficie d'une bien meilleure réalisation. Un logiciel intéressant. (Disquette Mastertronic pour Atari ST).

Type	billard
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★

Druid II
C'est une longue randonnée qui attend le druide Hasstaax, à travers des régions incandescentes de monstres de toutes sortes. Un excellent programme, proche de Gauntlet, mais qui ne manque pas pour autant d'originalité. La version pour Amstrad présente



Screaming Wings

À bord d'un avion de chasse moderne, vous affrontez des escadilles ennemies ou des bombardiers géants. L'action, assez délicate, n'est guère exaltante. On pense à 1942, mais en moins bien, avec une réalisation indigne du ST. C'est un pro-



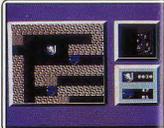
Troll

Après l'excellent shoot them up Construction Kit, voici le second programme d'Outlaw, la nouvelle firme britannique. C'est un logiciel soigné qui ne manque pas d'intérêt, mais assés on peut reprocher une trop grande complexité du concept pour ce type de jeu. De plus les graphismes quelque peu brouillonnés n'ont rien. (87 Outlaw pour C 64).

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

Xor

Vous devez ramasser les nombreux manques dissimulés dans chacun des quinze labyrinthes qui composent ce programme: tous contrôlés deux personnages dotés de caractéristiques complémentaires que vous devez utiliser à bon escient pour accompi-



Chain Reaction

Équipé d'une combinaison anti-radiations, vous affrontez des robots agressifs dans les bruyantes salles d'une centrale atomique. L'action est assez prenante, bien qu'un peu répétitive, mais hélas le point faible de ce programme réside dans une réalisation qui est loin d'être brillante. Chain Reaction est un logiciel moyen. (Disquette Durell pour Commodore 64.)

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

Terra Nova

Ce programme est un shoot them up de série B, très classique. Vous survolez les bases ennemies en affrontant des aliens agressifs. La réalisation est belle, les graphismes peu convaincants et une grande pauvreté de couleurs. Terra Nova est donc un



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

Chain Reaction

À la suite d'un attentat terroriste, une centrale atomique menace d'exploser. Vous ne disposez que de trente minutes pour évaluer les containers radioactifs, tout en combattant les robots qui ont été reprogrammés pour vous en empêcher. C'est un



Strip poker

C'est un nouveau programme de strip poker qui n'apporte rien de nouveau, mais il faut reconnaître que le genre est assez limité de par son sujet même. Deux nouvelles jeunes femmes à débarrasser, il est assez facile d'y parvenir mais le résultat est quelque peu décevant. Un jeu banal dont on se lasse rapidement. (Disquette Aten pour Amigo).

Type	jeu de cartes
Intérêt	9
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★

6128 AMSTRAD. 3990F

Tout est compris sauf le vendeur.



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

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

Mais eux aussi sont à prix Amstrad. Pour vous conseiller, interrogez votre vendeur favori...

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le 6128

Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France

BP 12 - 92312 Sèvres Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Tapez 3615 Code AMSTRAD



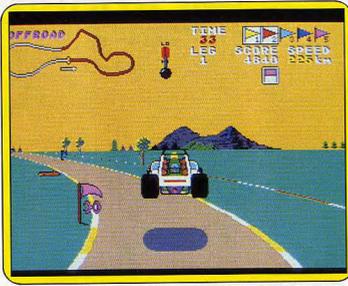
TILT-PARADE



Attention aux rochers !



Véhicule extrêmement maniable.



Votre buggy s'envole, accrochez-vous pour ne pas perdre le contrôle...

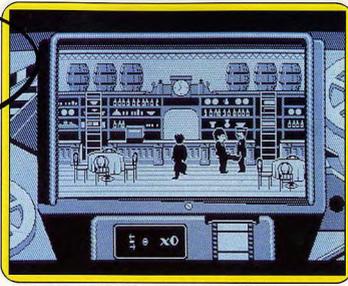
méthode acrobatique mais efficace, qui vous permet de vous faufiler dans l'étroit espace libre entre l'obstacle et le vide. D'autres fois, pour atteindre une porte qui vous fait gagner quelques précieuses secondes vous passez sur un tronç d'arbre afin de survoler les barrières qui vous en interdisent l'accès. Chaque circuit se divise en cinq secteurs à terminer en un temps limité pour passer au suivant. A chaque étape le niveau de difficulté progresse nettement et les obstacles se multiplient. L'action est passionnante et on s'accroche pour marquer le plus grand nombre de points possible en rafale de nombreux bonus. A cet égard, le seul véritable défaut de ce programme est l'impossibilité de sauvegarder les meilleurs scores. Et est

PC/COMPATIBLES Starring Charlie

Séduisant et original, ce logiciel vous invite à tenir le rôle de producteur, metteur en scène, moniteur et distributeur de la compagnie cinématographique US Gold. Vedette : Charlot.

Petits moustaches, chapeau melon, badine flexible, pantalon large, et démarque de pingouin : est-ce bien nécessaire de nommer cette célèbre silhouette ? Pour notre plus grand plaisir, Charlot veut faire le pitre sur nos petits écrans. *Starring Charlie Chaplin*

Revenez à la scène un, le décor et les personnages se mettent en place et « moteur !... silence on tourne ! » Vous dirigez Charlot à l'aide du joystick tandis que le déplacement des autres personnages est géré par l'ordinateur. Horsis la jeune première, les par-



Pour réussir un film, le dynamisme des personnages est essentiel.

ATARI ST Buggy Boy

Elite propose l'une des meilleures conversions de jeu d'arcade de l'année avec cette course éfrénée au volant d'une Coccinelle aux prouesses acrobatiques !

En 1985, de nombreux joueurs laissent tout leur argent de poche dans les cafés. Non pas pour s'adonner à la boisson mais pour s'éclater avec un superbe jeu d'arcade qui s'appelait « Buggy Boy ». L'attente a été longue mais les versions hit bits sont enfin arrivées il y a quelques mois et maintenant c'est le tour du ST.

Ce programme, réussi, est certainement l'une des meilleures conversions d'un jeu d'arcade de l'année. Vous choisissez l'un des cinq circuits qui vous sont proposés et la course commence. Vous pilotez un buggy, une Coccinelle totalement modifiée comme les aiment les Américains. Votre véhicule dispose de deux vitesses et surtout il est extrêmement maniable. Cela est vraiment indispensable car la course qui vous attend n'est pas de tout repos.

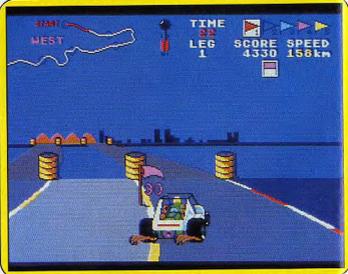
Le buggy prend rapidement de la vitesse et à peine avez-vous passé la seconde que vous arrivez sur les premiers obstacles. Vous ramassez au passage quelques drameaux, qui vous donnent des bonus, quand soudain, vous roulez sur un tronç d'arbre et votre véhicule s'élève. Après un vol plané assez impressionnant, il

retombe et vous reprenez le contrôle. Il était temps car vous arrivez sur des rochers plantés au milieu de la route. Vous passez de justesse entre eux, pour vous retrouver en face de l'entrée d'un étroit tunnel. Tenez la route dans le virage et voilà déjà la sortie.



Equilibrer sur deux roues.

Qu'il on s'en est bien tiré ce coup-ci. Votre buggy fait des tonneaux... Mais la course continue. Tout cela va très vite et vous n'avez pas un instant de repos alors que vous foncez à toute allure au milieu des nombreux obstacles qui emboutent la route. D'autant plus qu'il vaut mieux ne



Graphismes fins et colorés. Animation époustouflante de vitesse !

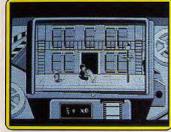


Les dérapages donnent des bonus.

pas rater les portes qui vous procurent du temps ou des points supplémentaires. Vous devez éviter des rochers, des arbres, des bombes et des tas de pierres. Vous empruntez des tunnels, des points étroits ainsi que des rampes. Certains éléments se révèlent très utiles. Pour passer un pont sur lequel se trouve un énorme rocher la meilleure solution est de rouler au préalable sur une pierre. Votre buggy roule alors sur deux roues,

regrettable que les concepteurs de programmes de ce type négligent généralement cette option qui fait partie de l'esprit du jeu. Les graphismes sont beaux et colorés et surtout l'animation est très rapide. L'impression de vitesse est totalement grisante. Seul point noir : une bande sonore peu convaincante qui se limite à un vague bruit de moteur, comme c'est souvent le cas dans ce type de jeux. Mais c'est un détail que l'on oublie très vite dans l'excitation de la course. C'est un grand coup pour ses débuts sur seize bits. (Disquette Elite pour Atari ST) Alain-Huyghe-Lacout

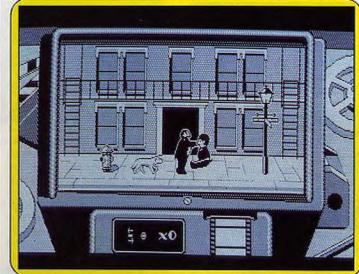
Type	jeu de course automobile
Intéret	17
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Brulotte	★★★★
Prix	★★★



Arêt sur image.

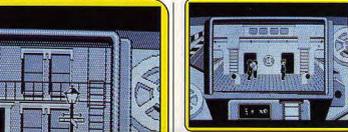
est un logiciel très séduisant et original. Vous êtes à la fois producteur, metteur en scène, moniteur et distributeur de la compagnie cinématographique US Gold. Charles Spencer Chaplin (Charlot) accepte de devenir votre principale vedette, c'est la chance de votre vie ! La compagnie se lance dans la production avec un capital de dix mille dollars. Vous devez faire des bénéfices sur chaque film réalisé pour avoir une chance de figurer dans le tableau des scores.

Un ingénieux système de jeu permet d'accéder aux différentes phases du tournage d'un film. Seize cahiers peuvent défilier sous vos yeux : le premier gère les comptes de la société (dépenses et recettes du film), les quinze autres proposent des scénarios de films. Sans complexe, le jeu vous propose de réaliser des titres prestigieux tels que *Le vagabond*, *Les temps modernes*, *Les lumières de la ville*, etc. Le titre choisi, vous avez accès à des renseignements relatifs aux coûts de tournage de chaque scène. Coûts du script, des accessoires et des acteurs sont approximativement chiffrés. Signez le contrat proposé à la fin du cahier et vous voilà promu au poste de réalisateur !



L'option « rush » permet de visionner la scène qui vient d'être tournée.

tenaires de Charlot sont les « vilains ». L'ours poursuit inlassablement notre héros pour lui allonger un direct ou un coup de marteau. Naturellement, Charlot a rétorqué aussi vigoureusement : il décoche des coups de pieds dans les fesses et balance des crochets renversants. Petit moment coquin : c'est le baiser que Charlot peut donner à la charmante donzelle ! Toute l'astuce « tournage » réside dans le jeu des acteurs. Evitez à tout prix de les « hors-cadre » et exploitez l'espace disponible. Par exemple, montez les escaliers ou les échelles, tournez autour des tables pour fuir le policier. Bref, pas de temps mort et de l'action. Une fois la scène tournée, vous pouvez visionner le « rush », autrement dit la prise. Cette option permet de faire des passages en accéléré, au ralenti



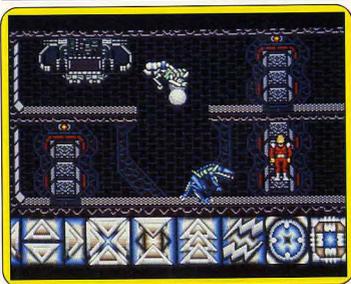
Et là tendresse, bordel !

recettes. En cas de bénéfices pas de problème, choisissez un autre scénario et en route pour un autre hit (ou flop). Quant aux jeunes réalisateurs talentueux mais incompétents et dont le premier film est mal perçu, ils doivent faire un emprunt pour continuer ou choisir un film à petit budget. Ce logiciel très original a le mérite d'être prenant malgré la simplicité de sa conception. En effet, on regrette (en tant que réalisateur) de ne pouvoir intervenir davantage dans le jeu des acteurs (on ne dirige que Charlot) ou le choix des décors et accessoires. Par exemple, cette insuffisance d'interactivité met en question la durée de vie d'un tel produit. Cela dit, sa réalisation est une réussite. Charlot est criant de vérité dans ses attitudes et sa démarche, la musique de fond, dans le style « rag », est agréable. Graphismes, animation et brulotte sont corrects. Le confort de jeu est parfait. (Disquette US Gold pour PC et compatibles).



Type	simulation
Intéret	15
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Brulotte	★★★★
Prix	★★★

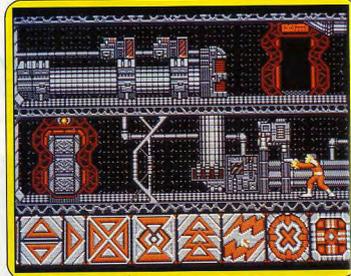
AMIGA PARFUM



Finesse du décor, couleurs belles et éclatantes sur Amiga.



Séquence animée d'ouverture.



En plein dans le jeu d'action.



Exploration du vaisseau ennemi.

AMIGA obliterator

La situation est grave et vous, guerrier entraîné dès l'enfance pour devenir une parfaite machine à tuer, vous lancez dans une lune sans merci à l'intérieur du vaisseau ennemi !...

Le nouveau programme de Psygnosis n'est pas sans rappeler le superbe *Barbarian*, ce qui est loin d'être une mauvaise référence. On passe de *Fantasy* à la science-fiction, avec ce nouveau logiciel qui, bien qu'il présente de nombreux points communs avec le précédent, ne manque pas pour autant de qualités. Vous tenez le rôle du dernier Obliterator : guerriers d'élite entraînés dès l'enfance pour devenir de parfaites machines à tuer adaptées aux missions les plus désespérées. Vous êtes convoqué par les Anciens car la situation est grave : après des siècles d'expansion, la fédération terrénienne a fini par rencontrer d'anciennes civilisations, technologiquement plus avancées. Celles-ci se sont ligües contre la fédération, mettant leurs fan-

tasques pouvoirs en commun pour construire un immense vaisseau, quasiment indestructible, qui maintenant se rapproche de la Terre. La Botte terrénienne s'est lancée à sa rencontre, mais elle a été totalement annihilée. Il ne reste plus qu'une solution pour éviter le désastre : utiliser un transmetteur de matière pour envoyer l'Obliterator à l'intérieur du vaisseau. Votre mission consiste à déconnecter les moteurs et à désactiver les écrans protecteurs, ainsi que le système d'armement, afin que les derniers vaisseaux terréniens puissent le détruire. Et comme si cela ne suffisait pas, vous devez traverser sur Terre les banques de données du navire ennemi. Le jeu s'ouvre sur une superbe séquence animée qui montre l'Obliterator de face avec de super-



Un parcours dangereux.

premières images, on se laisse prendre au jeu. L'Obliterator court dans les couloirs et emprunte, quand il le désire, des ascenseurs et des passages qui conduisent encore à d'autres couloirs. C'est un gigantesque labyrinthe qu'il faut explorer et on a, parfois, bien du mal à s'y retrouver. D'autant plus que chaque nouvelle partie com-

mence dans une salle différente. A moins que vous n'avez un sens de l'orientation très développé, il est utile de dresser un plan des lieux. Alors que dans *Barbarian*, il n'y avait qu'un seul chemin possible, ici les possibilités sont innombrables et aucune ne doit être négligée. Heureusement, cela s'accompagne d'une autre nouveauté : vous avez la possibilité de

lire bien les possibilités de l'Amiga, elle se compose d'un thème musical qui contribue beaucoup à l'ambiance. Mais si vous préférez, vous avez la possibilité de la couper pour conserver uniquement les effets sonores, sobres et efficaces. C'est un logiciel très soigné, typique de la qualité Psygnosis, qui vous tiendra longtemps en haleine. (Disquette Psygnosis pour Amiga).

Alain Huynhgues-Lacour
Type arcade-aventure 16
Intéret ★★★★★
Animation ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix ★★★★★ C

Version Atari ST
La version ST d'Obliterator ne manque pas non plus de qualités.

ATARI ST The Art of Chess

De très bonnes possibilités d'affichage 3D et de très nombreuses options pour ce logiciel d'échecs dont la force le limite aux joueurs débutants ou moyens, les autres risqueraient d'être déçus...

Les logiciels d'échecs ne sont pas légion sur Amiga (en fait, à ma connaissance, seul Chessmaster 2 000 est distribué en France). Aussi c'est avec un intérêt tout particulier que nous avons testé ce nouveau jeu. L'échiquier est représenté en 3D uniquement. La perspective adoptée est un peu trop fuyante (les pièces en colonnes sont difficiles à discerner), mais on peut y remédier de plu-



Vue de trois-quarts.

sieurs manières : soit en optant pour une vue de trois-quarts ou de profil, soit-nuème encore - en choisissant de positionner vous-même l'échiquier. Vous pouvez aussi le faire tourner dans le plan horizontal et/ou vertical et obtenir ainsi l'angle de vue qui vous convient. Il existe même une option « Mountains » qui le transforme en terrain accidenté, mais j'avoue ne

pas en avoir saisi l'utilité, d'autant que les notices (française et anglaise) ne parlent pas. Les pièces sont très bien dessinées. Il est d'ailleurs possible d'en créer d'autres avec Deluxe Paint. Trois jeux de couleurs sont proposés (à choisir en anglais) et un quatrième vous permet de faire librement votre choix. Ce logiciel pratique bien évidemment toutes les règles internationales et

peut aussi servir de base de réflexion sur ST, presque exclusivement à base de rouge et de gris. A.H.L.

Type arcade-aventure
Intéret 16
Animation ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix ★★★★★ C

pas en avoir saisi l'utilité, d'autant que les notices (française et anglaise) ne parlent pas. Les pièces sont très bien dessinées. Il est d'ailleurs possible d'en créer d'autres avec Deluxe Paint. Trois jeux de couleurs sont proposés (à choisir en anglais) et un quatrième vous permet de faire librement votre choix. Ce logiciel pratique bien évidemment toutes les règles internationales et



Trois jeux de couleurs sont proposés pour les pièces et l'échiquier.

égal » où le programme calquait l'attaquant ou défendait une case. En revanche on regrettera l'absence d'un vrai mode « professeur ». Elle contient des lignes variées mais sur une profondeur trop restreinte. De plus, les inversions de coups en ouvertures ne sont pas détectées. En milieu de partie, le programme est capable de bonnes combinaisons mais son sens stratégique est défaillant. Il se laisse facilement doubler, voire tripler ses pions. Après avoir roqué, l'Ati hésite à échanger deux des pions de protection du roque contre un cavalier, ce qui le place alors dans une position plus qu'inconfortable. Il pourrait encore gagner s'il savait mener ses finales, mais c'est justement dans cette phase que le programme s'effondre. Il y commet des erreurs monumentales et ne semble connaître ni la règle du caré, ni celle de l'opposition. De plus, son rôle adopte une attitude féroce de protection au lieu de couvrir les pions pouvant aller à promotion. F'ai ainsi pu gagner une finale et le programme disposait de pions avancés et d'un fou supplémentaire ! Les parties sont sauvegardées, au choix, sur imprimante ou sur disquette et trente parties de maîtres sont offertes. Ce logiciel offre d'excellentes possibilités d'affichage et des options intéressantes (mais sa force le limite aux joueurs débutants ou moyens. (Disquette Titus pour Atari ST.) Jacques Harbnon

le programme dispose de pions avancés et d'un fou supplémentaire ! Les parties sont sauvegardées, au choix, sur imprimante ou sur disquette et trente parties de maîtres sont offertes. Ce logiciel offre d'excellentes possibilités d'affichage et des options intéressantes (mais sa force le limite aux joueurs débutants ou moyens. (Disquette Titus pour Atari ST.) Jacques Harbnon

Type échecs
Intéret 14
Animation ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix ★★★★★ C

« Blitz » ou d'un vrai mode « temps de réflexion par coup de (10 s. à 5 mn) et le facteur d'agressivité. Les problèmes se composent d'une option « temps infini » mais pas de mode « résolution de mat » ni d'un vrai mode « Blitz » ou d'un vrai mode « temps

MULTI PARADE



Palette modifiable à loisir par le logiciel 4096 couleurs de l'Amiga

AMIGA The Graphics Studio

Simplicité d'utilisation surprenante alliée à une puissance phénoménale assurée à cet excellent logiciel d'aide à la création graphique, un avenir prometteur ! Un reproche cependant : la documentation en anglais.

Ce nouveau logiciel d'aide à la création graphique sur Amiga est d'une simplicité d'utilisation surprenante et révèle ses plus puissantes potentialités à qui accepte d'en lire la documentation, claire et concise (mais en anglais). Le programme travaille en basse (320 x 200 en 32 couleurs) et moyenne (640 x 200 en 16 couleurs) résolutions, mais un bug empêche le retour de la moyenne à la basse résolution, tout au moins avec un Amiga 500 (problème de place mémoire ?). Du fait de la non-utilisation du mode entrelacé, il n'existe aucun problème de scintillement. L'écran de travail est encadré de deux barres de menus, faits d'icônes déroulantes dont la fonction est rappelée dans le coin supérieur droit. L'aspect de l'ensemble ressemble à s'y méprendre à Paintwork sur Atari ST. La barre supérieure gère l'ensemble des fonctions évoluées, tandis que l'inférieure est dévolue aux choix de la grosseur et de la

couleur des tracés. Ces menus disparaissent par simple clic sur le bouton droit de la souris pour permettre un travail plein écran, celui-ci ne constituant que la moitié de l'image totale. Tous les tracés sur un Amiga 500 sans extension mémoire, l'image est limitée à un seul écran. Si vous préférez garder les menus, les ascenseurs vous permettront de déplacer verticalement la zone de travail. Une autre image de travail limitée, elle, à un seul écran (clip screen) est encore accessible par simple clic gauche. Le tracé à main levée peut se faire avec un crayon de sept formes et de cinq épaisseurs différentes. De plus, on peut opter pour un tracé discontinu ou de type « spray » (cinq densités). Bien entendu, de nombreuses formes pré-définies sont proposées : lignes (simples, connectées, radiales), ou limitées aux horizontales et verticales ; rectangles, cercles et ellipses, croix, pleins, concentriques ; polygones pleins. L'option



Grâce à l'option « Shadow », des ombres agrémentent vos dessins

« répétition » vous permet de répéter à l'infini la même figure sans avoir à la reconstituer à chaque fois. Le remplissage des figures fermées s'effectue dans l'une des couleurs de la palette ou suivant l'un des nombreux motifs proposés. Ce remplissage peut se



Deux barres de menus déroulants

faire de manière classique horizontale ou sous forme de barres horizontales ou verticales d'épaisseur variable. La palette est modifiable à loisir en choisissant ses couleurs parmi les 4096 dont dispose l'Amiga. Ceci se fait en réglant pour chaque couleur l'intensité du rouge, vert et bleu. Certaines facilités sont offertes : permutation de couleurs sur l'image ou la palette, création de dégradés entre deux couleurs sélectionnées sur la palette uniquement. Les six motifs proposés dans la barre de menus inférieure peuvent être perméutés avec l'un des dix-huit autres disponibles. De plus, on peut créer ou modifier le sens propre point par point ou même aller directement récupérer une portion de l'image pour en faire un motif. L'adoption de la grille facilité le tracé des dessins géométriques précis, accordés en cela



Aucun problème de scintillement

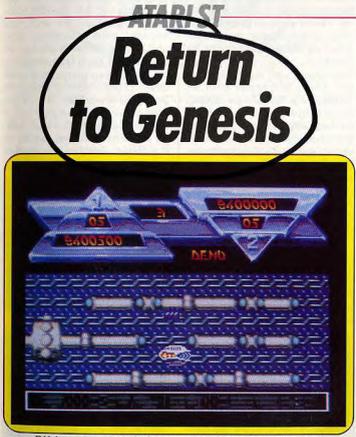
changer la couleur du trait tout au long du tracé en suivant de manière cyclique la palette, tandis que la seconde agit de façon identique mais en sélectionnant les couleurs au hasard. Grâce à « Shadow », des ombres agrémentent automatiquement vos dessins. Celles-ci sont parties métrables, tant en couleur, qu'en taille ou en direction. La création d'images symétriques est facilitée par l'option « Mirror » qui agit selon l'un des cinq types de symétrie pré-définies et à partir d'un

origine définissable. Ces options peuvent être combinées pour obtenir des effets encore plus spectaculaires.

Le mode couper-coller est particulièrement puissant. Il permet de copier ou de couper une zone (de taille variable) de l'image, et de la reporter simplement, ou en ajoutant une ombre, en faisant un masque (seules sont conservées alors les zones de couleurs correspondant aux couleurs courantes de fond et de tracé), ou encore la rendre transparente (les zones de couleur de fond courant laissent apparaître le dessin sous-jacent). De manière similaire, on peut faire pivoter une zone de l'image (autour du centre ou d'un axe de

symétrie horizontal et/ou vertical), la réduire ou l'agrandir à la taille voulue. Le cyclage des couleurs est aussi très complet. On peut, en effet, cycloer sur plusieurs palettes différentes et régler le temps d'affichage de chaque couleur. Un programme complémentaire fourni sur la disquette autorise la création facile de diaporamas de qualité. Un excellent logiciel a vu la lumière d'utilisation n'a pas pris la place de la puissance. (Disquette Accolade pour Amiga.) Jacques Harbon

Type	création
Intrêté	18
Animation	—
Graphisme	★★★★★
Brulage	—
Prix	— D



Révisitez votre envie de foncer ou cela risque de mal tourner !

Dans la lignée de Goldrunner et Karaté Kid II une jeu diabolique et épaisant qui requiert des nerfs solides et des réflexes à toute épreuve !

L'arrivée d'un nouveau programme de Steve Bak est toujours un événement. En effet, celui-ci est considéré par beaucoup comme le meilleur programmeur sur 68000. Entre autres merveilles nous lui devons Goldrunner et Karaté Kid II. A l'époque de sa sortie, Goldrunner avait fait sensation par ses qualités graphiques

dignes de l'arcade mais surtout par la vitesse incroyable du scrolling vertical, ce que de nombreux spécialistes jugeaient impossible. Les détecteurs du ST de répondre : bon d'accord, mais il est impossible d'obtenir le même résultat avec un scrolling horizontal. Les événements semblaient leur donner raison car le shoot them up horizon-

teux sont aussi rares que lents sur cette machine. C'était compter sans le maître qui relève le défi avec Return to Genesis et gagne le pari avec un scrolling époustouflant qui fera date.

Dans un lointain futur, la Terre a conquis l'espace et fondé des colonies dans de lointaines galaxies. Mille ans plus tard c'est la première rencontre avec une race extra-terrestre : des mécanoïdes qui s'éparment de douze colonies terrestres et font prisonniers leurs habitants. Des savants ont été capturés avant d'être contraints de mettre leurs connaissances au service de ces envahisseurs et de créer, pour eux, de nouvelles armes. La Terre décide donc d'envoyer leur meilleur pilote (c'est vous !) libérer ces scientifiques avant qu'il ne soit trop tard.

Vous survolez une planète couverte de structures sous lesquelles vous passez, mais lorsque votre vaisseau heurte un obstacle, il rebondit de manière très spectaculaire. De temps à autre, vous découvrez des savants que vous récupérez, mais surtout prenez garde aux aliens. Ceux-ci surgis-



Un scrolling époustouflant

sent devant et derrière vous. Faites attention, ils sont intelligents. En effet, ils ne se déplacent pas selon un mouvement pré-programmé, comme cela est souvent le cas, mais ils vous poursuivent vraiment. Et comme ils sont aussi rapides qu'agressifs, il faut s'accrocher. Heureusement, votre vaisseau réagit très bien. Vous foncez droit devant vous quand un ennemi surgit dans votre sillage. Une pression sur le joystick, tout s'arrête et vous faites un demi-tour sur vous-même avant de repartir à une allure folle dans l'autre sens. Le scrolling change de direction très vite, tandis que les décors défilent toujours sans aucun à-coup. Au niveau du pilotage, cela pose quelques problèmes lors des premières parties. Tout va très vite et il faut réagir instantanément à la moindre attaque. Comme dans Goldrunner, le décor ne défile pas à une vitesse



Vous voilà dans le Jeu de l'Action



Ce n'est pas le moment de réfléchir !

constante car il vous est possible d'accélérer ou de ralentir. Tout d'abord on a tendance à foncer et cela tourne mal. Ensuite, on essaye de voler à une allure modérée. Cela permet un meilleur contrôle de la situation mais il y a un gros inconvénient : les vaisseaux ennemis foncent sur vous à pleine vitesse et ça finit également très mal. Alors il ne reste qu'à foncer en essayant de réagir très vite. Ce n'est pas le moment de réfléchir : fonctionnez sur les nerfs ! Et pour compliquer, vous ne pouvez pas tirer sans cesse car vous risquez d'atteindre les hommes que vous êtes venu sauver. Lorsque vous les avez récupérés, vous passez à la phase suivante.

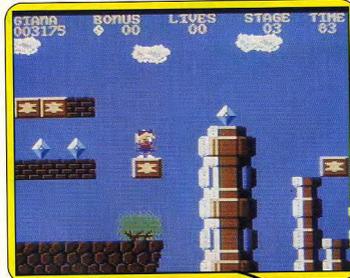
Return to Genesis est un bon shoot them up dont le point fort repose sur la qualité de la réalisation. Un scrolling horizontal, aussi fluide que rapide, sans égal sur cette machine, et de plus, en parallaxe, avec deux plans qui se déplacent à des vitesses différentes. C'est du beau travail ! Tout cela s'accompagne d'un son thème musical additionné de voix digitalisées, ce qui est la marque de Steve Bak. Si vous aimez Goldrunner, ce programme devrait vous plaire. Mais attention, c'est un jeu diabolique et épaisant. Ne l'achetez que si vous avez des nerfs solides et des réflexes à toute épreuve. (Disquette Firebird pour Atari ST.) Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot them up
Intrêté	16
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Brulage	★★★★★
Prix	— D

TILT-FARADE



Sur Amiga, la bande sonore est une pure merveille.



Graphismes et animations restent très soignées dans la version C 64.

AMIGA Great Giana Sisters

Bienvenue à Giana, petite sœur de Mario Bros ! Premier programme de ce genre sur micro, la qualité de la réalisation force l'admiration...

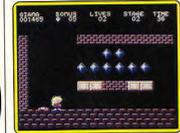
Ces derniers temps les fans de l'Amiga ont le sourire. En effet, la faiblesse de la ludothèque de cet ordinateur n'est plus qu'un mauvais souvenir. En ce qui concerne les jeux d'arcade, le mérite revient pour beaucoup aux firmes allemandes qui, depuis les succès

de la machine dans ce pays, nous livrent des petites merveilles. Leur politique consiste à réaliser des programmes qui s'inspirent des grands succès des salles d'arcade. Bien que cette démarche dénote un certain manque d'originalité, on reste admiratif devant le résul-

tat : une réalisation irréprochable au service de jeux passionnants. Après *Garrison*, *Thunder Boy* et *Emerald Mines*, voici *Great Giana Sisters*, un superbe logiciel dans la lignée de *Super Mario Bros*, bien connu des habitués des salles d'arcade. Ce jeu n'a jamais fait l'objet d'une adaptation sur micro et seuls les possesseurs d'une console *Nintendo* pouvaient en profiter.

Après une superbe page de présentation qui s'accompagne d'un thème musical percutant, le jeu commence. Vous tenez le rôle de l'une des sœurs Giana et vous partez à la découverte de nombreux mondes remplis de trésors et de dangers. La petite Giana court et saute dans de jolis décors très proches de ceux du jeu original. Divers animaux tentent d'entraver sa progression et il faut les éviter ou sauter dessus pour les détruire.

Des briques sont suspendues en l'air, Giana doit sauter pour les heurter de la tête afin de récupérer les bonus qu'elles contiennent. Cela est très important, car lorsque vous en avez une centaine vous obtenez une vie supplémentaire. Une brique laisse apparaître une boule, lorsque Giana s'en empare, son corps est parcouru par une décharge d'énergie, très spectaculaire, et ses cheveux se dressent sur sa tête. Elle possède alors le pouvoir de détruire des pierres d'un seul coup de tête, ce qui se révèle très utile par la suite. Au cours de votre progression, ce sont des armes de plus en plus puissantes que vous pouvez vous procurer de cette manière. Celles-



Cherchez bien ! Des bonus se cachent.

ci vous permettent de vous débarrasser des géneurs sans prendre trop de risques. L'une des particularités qui font le charme de ce programme est qu'il y a de nombreuses choses cachées que vous ne découvrez que bien plus tard. Vous reconnaîtrez, par exemple, des salles de bonus, qui ne peuvent laisser aucun joueur indifférent. C'est le premier programme de ce type sur micro

et cela en fait un jeu passionnant qui ne peut laisser aucun joueur indifférent. C'est le premier programme de ce type sur micro et cela en fait un jeu passionnant

à que du vide, une pierre apparaît et vous êtes téléporté quelques niveaux plus loin. Ces téléporteurs invisibles sont assez nombreux mais encore faut-il les découvrir, car aucun indice ne vous met sur la piste. Seul le hasard ou une exploration systématique permet de les découvrir. Cela donne beaucoup de richesse à ce jeu, même après de nombreuses parties, il y a toujours de nouvelles surprises qui vous attendent.

Ce programme passionnant est servi par une réalisation de grande qualité. Les graphismes sont agréables et colorés et l'animation excellente. Le scrolling est fluide et surtout votre personnage répond merveilleusement bien à la moindre commande. Pendant un saut, par exemple, vous le contrôlez avec une grande précision et c'est un jeu d'enfant de le faire retomber à l'endroit exact que vous avez choisi. Et puis, la bande sonore est une pure merveille : il y a un thème musical très entraînant et quelques niveaux plus loin, juste au moment où l'on risquerait de s'en lasser, arrive un autre thème encore plus rythmé.

Thexder est en fait une adaptation par Sierra-on-Line d'un best-seller japonais (qui existait sur MSX 2) qui se vout avant tout un jeu



En plein air, le danger persiste...



Course folle dans les châteaux.

La grande classe ! De plus, des effets sonores sont très soignés et s'intègrent parfaitement à la musique de fond. C'est, indiscutablement, l'une des meilleures bandes sonores rencontrées sur un logiciel à ce jour.

Great Giana Sisters est un jeu passionnant qui ne peut laisser aucun joueur indifférent. C'est le premier programme de ce type sur micro et cela en fait un jeu passionnant

sable pour tous les amateurs du genre. (Disquette Rainbow Arts pour Amiga.)

Aïan Huyghues-Lacour
Type : action
Intéret : 17
Animation : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C

Version Commodore 64
Ce programme a été en réalité créé pour Amiga et C 64. Les possesseurs de ce dernier ne s'en plaindront pas car cette version est

APPELUS
Thexder

Un scénario simple pour un shoot them up où vous incarnez un robot transformable en Jet prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Attention aux créatures hostiles qui pompent votre énergie !

Thexder est en fait une adaptation par Sierra-on-Line d'un best-seller japonais (qui existait sur MSX 2) qui se vout avant tout un jeu



Un repaire de Tribars



Golons et Boffins sur GS.

d'action et ne s'embarasse donc pas d'un scénario élaboré. Il s'agit, en effet, de parvenir, à travers un labyrinthe, jusqu'à l'ordinateur central, qui génère des créatures agressives, afin de le détruire. Son intérêt ne réside donc pas dans son scénario mais dans la qualité de sa réalisation.

La page de présentation accueille le joueur avec la *Sonate* au clavier de *Lune* de Beethoven : les quinze

aussi soignée que la précédente. Les graphismes sont superbes et l'animation tout aussi réussie. On retrouve également les mêmes thèmes musicaux mais, bien sûr, dans la richesse de son, car les deux machines n'ont pas les mêmes possibilités. Un grand jeu d'action. (Disquette Rainbow Arts pour C 64.) A.H.L.

Type : action
Intéret : 17
Animation : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

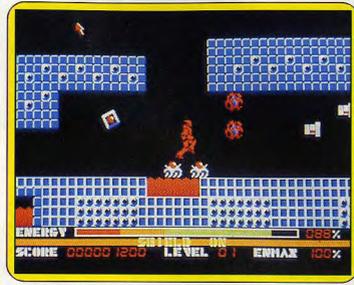
voix du co-processeur sonore restitué le son avec une qualité exceptionnelle. Le jeu débute directement dans le premier niveau du labyrinthe qui en comprend seize. Il est possible de manœuvrer le robot avec le joystick ou bien au clavier. Chaque niveau est composé d'une multitude de pièces et de caves. Certaines sont des cul-de-sac alors que d'autres conduisent au passage qui permettra de franchir le niveau. Ainsi la taille des labyrinthes à explorer à chaque niveau, afin de trouver la sortie, est très impor-

tant. On ne peut revenir à un niveau antérieur car une barrière infranchissable se met en place dès que l'on pénètre dans un nouveau niveau. Il faut traverser chaque niveau le plus rapidement possible car les différentes pièces sont peuplées d'objets plus hostiles les uns que les autres qui, se collant à vous, s'aspirent à votre énergie. Le robot que vous devez manœu-

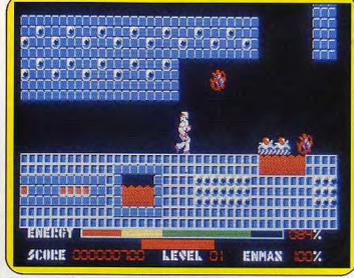


Votre Jet est menacé !

rer doit ainsi lutter ou éviter des ennemis aussi différents que les Tribars, trois barres de métal tournant indépendamment les unes des autres autour d'un même axe, les Missiles, les Centibots, araignées-robots, ou encore les Wall Eyes, yeux incrustés au centre d'un caduc.



L'adaptation sur Amiga n'exploite pas les capacités de la machine...



Très grande qualité de la réalisation sur l'Apple II GS.

Chacun d'entre eux possède sa propre animation, les boules tournent sur elles-mêmes avec un remarquable effet de 3-D, ou bien encore les Blademil, quatre lames fixées sur une sphère, donnent vraiment l'impression de faucher tout sur leur passage. Vous pouvez vous transformer en avion-jet ou en un robot plus classique, du genre de « Goldorak ». Lorsque vous êtes en position Jet, c'est-à-dire que vos déplacements sont plus rapides, le contact avec un pari suffit à vous retransformer en robot, vous obligeant à courir sur le sol jusqu'à ce que vous décidez de changer à nouveau de forme.

Le passage entre chaque salle d'un même niveau ne s'effectue pas par écrans successifs mais par un scrolling remarquablement fluide, qui se déroule au pixel près.

TILT-PARADE

Votre robot lutte contre ses ennemis à l'aide d'un rayon laser. Mais ses succès diminuent votre niveau d'énergie et la stratégie la plus efficace consiste souvent à passer le plus rapidement possible plutôt qu'à « nettoyer » les lieux. Un champ de protection dont le contact détruit les créatures est à votre disposition mais il consomme également de l'énergie tout comme le contact avec des zones spéciales flaves en fusion, stalactites... La documentation claire, en anglais malheureusement, fournit quelques précieux trucs ainsi que le plan des niveaux. La destruction de diverses créatures permet d'augmenter votre capital d'énergie. Certaines d'entre elles qui vous apportent de l'énergie, sont cachées à l'intérieur des murs constituant pièces, couloirs et passages. Il vous faut les découvrir afin d'en profiter ! Ce jeu est donc un must pour les amateurs de « shoot them up » en particulier par la qualité de son environnement sonore et ses capacités graphiques. Cependant quelques points noirs viennent ternir ce tableau : tout d'abord TheXder est difficile, trop difficile et dépasser les premiers niveaux demande beaucoup d'entraînement.

Enfin, on peut regretter que, à part certains décors originaux (cavernes, portes diaboliques à franchir...), les niveaux se ressemblent beaucoup. TheXder est un des premiers logiciels qui offrent à l'Apple II GS ses lettres de noblesse. Il donne la preuve qu'il existe autant de différences entre la qualité d'un jeu sur Apple IIe/c qu'entre un Croy II et un ZX 801 (Disquette Sierra-Online pour Apple II GS).

François Hermellin

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

Version Amiga

La déception est grande au chargement du jeu ; les graphismes et bruitages n'exploitent pas les capacités de l'Amiga. Toutefois, l'intérêt du jeu reste intact. De profonds regrets. D.B.

Type action
Intérêt 16
Animation ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix n.c.

ATARI ST

Superski

Dépaysez-vous ! Chaussez vos skis et affrontez les quatre épreuves de ce soft incroyablement réaliste. Bravo Microïds.



Graphismes fins et colorés, bruitage parfait sur ST.



Prêt pour le saut ?



La chute sera dure !



Réalisation très réussie et...



...vitesse impressionnante sur PC où il ne manque que les bruitages.

Une simulation de sports d'hiver de plus direz-vous. Oui, mais celle-ci atteint un degré de réalisme qui supplante tous les autres logiciels du genre. Simulateur de ski en 3D, Superski comporte quatre disciplines classiques : le slalom, la descente, le slalom géant et le saut à ski. Le programme propose un mode « entraînement » ou « compétition » pour un à six joueurs. Les trois pistes proposées sont de difficulté croissante (bleu, rouge et noir). La descente est la discipline la plus simple, il faut foncer sur la piste (certains professionnels dépassent facilement les cent kilomètres à l'heure) ! Pas de subtilité, poussez le joystick à fond pour accélérer le plus possible sans quitter la piste sous peine de pénalité.

L'option « dérapage » est très utile dans les virages serrés. Pour réussir le slalom et le slalom géant, vous devez obligatoirement passer entre deux portes de la même couleur. Les portes verticales sont les plus difficiles à négocier (elles sont disposées dans la sens de la pente). Le saut à ski requiert un contrôle parfait de votre skieur car il s'agit de trouver l'inclinaison idéale pour faire un saut valable et atterrir sans décoller. La version ST est une excellente réalisation, le réalisme qui se dégage des épreuves rend le jeu très agréable à pratiquer. Le skieur fait « ouï » pour opposer le minimum de résistance à l'air dès qu'on accélère et se relève au ralentissement. La neige « fume » sous ses skis dans les virages et les décollages occasionnés par les bosses sont très bien rendus. La vitesse du jeu est impressionnante et les sorties de piste sont fréquentes à la moindre inattention.

En slalom, vous voyez distinctement les piquets se courber lors des passages du skieur. La discipline la moins convaincante est le saut à ski, on ne peut pas juger efficacement l'inclinaison du skieur qui est vu de dos. En outre, on distingue très mal les limites de la piste, ce qui empêche le joueur de se concentrer totalement sur la course. Les graphismes et l'environnement sonore sont d'excellente qualité. Pour finir, signalons également le confort que donne l'utilisation du joystick. (Dis Microïds pour Atari ST.)

Dany Boolack

Type simulation
Intérêt 16
Animation ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix n.c.

Version PC

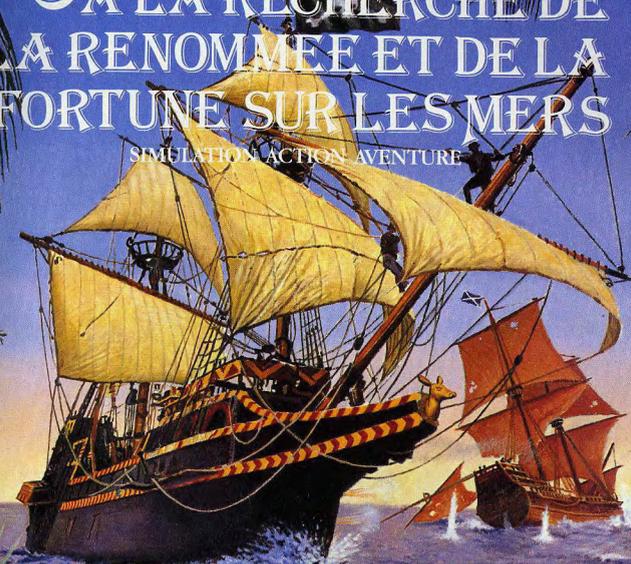
La version PC est non moins étonnante, la qualité de la réalisation présente peu de différences par rapport à celle du ST. Il n'y a certes pas de bruitage mais la piste est mieux délimitée, ce qui rend le jeu plus agréable. Graphismes et animation sont superbes. Ce logiciel mérite le détour et souhaitez que Microïds continue de nous proposer des jeux comme Superski. Pour amateurs du genre uniquement. (Disquettes Microïds pour PC.) D.B.

Type simulation
Intérêt 16
Animation ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix n.c.

PIRATES!

À LA RECHERCHE DE LA RENOMMÉE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

SIMULATION ACTION AVENTURE



DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC DK (en français)
C64

APPLE II

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009, PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

MICROPROSE
SOFTWARE SIMULATIONS

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



WARHAWK

Tir à gogo

Après *Thrust* et *Ball*, Firebird continue de sortir sur 37 les adaptations des « budgets » les plus célèbres et le plus célèbre est un shoot them up à scrolling vertical assez classique. Vous survolez des planètes en affrontant des escadilles ennemies et vous devez également éviter des nuées d'astéroïdes indestructibles. Ce que les graphismes ont gagné en qualité dans cette version, l'animation l'a perdu en rapidité. En effet, les sprites ne se déplacent pas à l'allure folle de ceux du *C 64*, ce qui ôte un peu de piment à l'action. En revanche, le jeu s'accompagne toujours d'un superbe thème musical, composé par Rob Hubbard, la star des programmeurs de musique anglais, à qui l'on doit les bandes sonores de bon nombre des meilleurs logiciels sur *Commodore 64*.

C'est un bon shoot them up qui paraîtra peut-être un peu trop facile aux rois de la gachette habitués à triompher de programmes comme *Nemesis* et autres *Zynax*, mais les autres apprécieront ce bon jeu de tir dont les premiers niveaux se traversent sans frustration ni dépression nerveuse. (Disquette Firebird pour Atari ST.) A.H.-L.

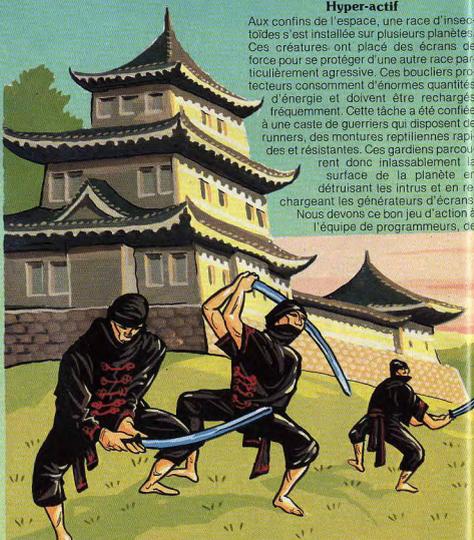
Type	shoot them up
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutage	★★★★
Prix	B

SAMURAI WARRIOR

Le Japon médiéval

Dans ce programme original, dont l'action se situe dans le Japon du *XIII^e* siècle, vous tenez le rôle d'Usagi Yojimbo le samurai. Vous devez traverser le pays afin de sauver un ami fait prisonnier par un redoutable seigneur de la guerre.

Au cours de votre progression, vous choisissez entre différents chemins : certains vous conduisent à des auberges dans lesquelles vous pouvez vous restaurer et obtenir de précieux renseignements, tan-

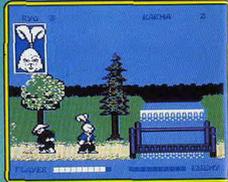


dis que, d'ambuscades tendues par des voleurs ou des ninjas à la solde de votre ennemi.

Cette aventure, servie par de bons graphismes, est intéressante. Les combats y tiennent une place importante mais le jeu, assez riche, ne se limite pas à cela. L'élément le plus important est votre niveau de Karma et celui-ci dépend de différents facteurs : il augmente lorsque vous triompez d'un adversaire mais aussi quand vous donnez de l'argent aux serviteurs de Bouddha et il diminue si vous attaquez des passants innocents ou des animaux.

Comme dans la société japonaise de cette époque, le respect des usages est prédominant, n'oubliez pas de saluer des personnages d'un rang supérieur au vôtre. Si vous ne respectez pas toutes ces règles et que votre niveau de Karma tombe à zéro, il ne vous restera plus qu'une possibilité... vous faire. Hara Kiri.

L'esprit du Japon médiéval n'a pas souvent fait l'objet de jeux, c'est dommage car ce sujet offre pourtant matière à des aventures passionnantes. *Samurai Warrior* alle



une action prenante à un dépayement rafraîchissant. (Disquette Firebird pour Commodore 64.) A.H.-L.

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

RIMRUNNER

Hyper-actif

Aux confins de l'espace, une race d'insectoïdes s'est installée sur plusieurs planètes. Ces créatures ont placé des écrans de force pour se protéger d'une autre race particulièrement agressive. Ces boucliers protecteurs consomment d'énormes quantités d'énergie et doivent être rechargés régulièrement. Cette tâche a été confiée à une caste de guerriers qui disposent de runners, des montures reptiliennes rapides et résistantes. Ces gardiens parcourrent donc inlassablement la surface de la planète en détruisant les intrus et en rechargeant les générateurs d'écrans. Nous devons ce bon jeu d'action à l'équipe de programmeurs, ce

qui sont beaux et variés et le scrolling fluide. L'action est prenante mais difficile. Dès les premiers instants de jeu, c'est l'enfer : d'étranges créatures vous attaquent de toutes parts et l'on est souvent pris sous un déluge de météores. Dur, dur ! De plus, il faut sans cesse se déplacer pour aller réparer les générateurs qui clignotent sur le radar situé en bas de l'écran. C'est un bon programme d'action dont on peut regretter que la difficulté ne soit pas plus progressive.



Si le concept est quelque peu usé, *Sidewinder* ne manque pas pour autant de qualités. En effet, la réalisation, très soignée, est séduisante. Les graphismes sont excellents, les décors variés, l'animation rapide, le scrolling fluide et la bande sonore efficace. Et puis, il y a un plus : le paysage défile verticalement mais, si vous déplacez votre vaisseau sur le côté, il y a également un scrolling horizontal, du jamais vu dans ce type de programme.

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

SIDEWINDER

Opération destruction

Voici un nouveau venu qui s'ajoute à la liste déjà longue, des shoot them up à scrolling vertical sur 16 bits. Comme pour ses prédécesseurs, il s'agit de survoler des bases ennemies en causant le plus possible de dommages.



Sidewinder est un logiciel réussi et sans doute l'un des meilleurs de sa catégorie sur *Amiga*. Nous le devons à Mastertronic, la firme anglaise spécialisée dans le « bud get », et l'excellent rapport qualité/prix on fait un achat presque indispensable. D'autant plus, qu'il est nettement supérieur à bon nombre de ses concurrents, pourtant bien plus coûteux. (Disquette Mastertronic pour Amiga.) A.H.-L.

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

FIREFLY

Retour difficile

Après avoir exploré l'espace interplanétaire pendant de longues années à bord du *Firefly*, vous revenez enfin vers la terre. Mais vous découvrez alors que la planète a été détruite par une race extraterrestre qui s'est installée dans le système solaire. Il ne vous reste plus qu'à venger la race humaine en vous attaquant à l'empire mécanisé qu'ils ont



TUBES



et n'évolue qu'en cours de partie. C'est un programme qui ne manque pas d'intérêt mais nous regrettons que le concept n'ait pas été mieux exploité. (Disquette Océan pour C 64) A.H.L.

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

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

L'imagination au pouvoir

Ce programme reprend l'un des romans les plus connus de Jules Verne et l'agrément des possibilités qu'offre l'informatique au vaste champ de l'imagination.

Votre but est simple : atteindre le centre de notre planète afin de prouver la teneur (ou de votre collègue Otto Lidenbrock (qui prend y être arrivé). Vous avez le choix entre le label d'Océan, nous présente un shoot them up assez original. Les graphismes et l'animation sont corrects mais l'ensemble manque un peu de profondeur. On se laisse prendre par le jeu mais on reste quand même sur sa faim car l'action est répétitive

parties arcades utilisant un savoureux mélange de décors digitalisés et de sprites animés (voire personnalisés). Parmi les parties d'actions proposées, on peut noter une impressionnante charge de mammoth qui vous devez éviter. Pour progresser, tenez compte des contraintes topographiques, géologiques et même biologiques (manger, dormir...). Vos actions se font par l'activation des différents icônes présentes à l'écran. Les graphismes sont incontestablement réussis (les digitalisations sont d'une beauté rarement atteinte sur S7). Les animations, présentes seulement lors des phases d'arcades, sont convaincantes. Les bruitages digitalisés, eux aussi, n'ont rien d'exceptionnel. Ces innovations ne doivent cependant pas cacher que ce programme souffre de certaines insuffisances. On peut citer, par exemple, le mode de chargement qui nécessite d'incessantes rotations entre les deux disquettes support. Même chez



chacune des phases de jeu réclame un changement de disquette, ce qui rompt le rythme de l'aventure. Un logiciel qui a peut être pêché par excès d'ambition, mais qui peut néanmoins être à l'origine d'un nouveau type de jeu d'aventure. (Disquette Chic pour ST) E.C.

Type	aventure
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
Prix	C

BLACK SHADOW

Danger pour la Terre

Un gigantesque astéroïde artificiel, puissamment armé, se dirige inexorablement vers la Terre. Son but : détruire totalement notre planète. C'est compter sans votre pro-



USAS

Les mondes interdits

Ce programme souffre à l'évidence de l'inévitable comparaison qui vient à l'esprit dès l'apparition de la première page écran : le principe est trop proche de Vampire Killer et ce jeu se révèle moins bien réalisé que son illustre devancier. Pourtant, Usas, est assez différent et le considérer comme un sous-produit sera un peu rapide. Le principe d'itération réside dans l'existence de quatre mondes que l'on choisit au départ. Dans chacun, une cible est cachée. Réunies, elles permettent de passer dans un cinquième monde et d'y détruire le démon de service. Comme dans tout jeu « Made in Konami », Usas nécessite



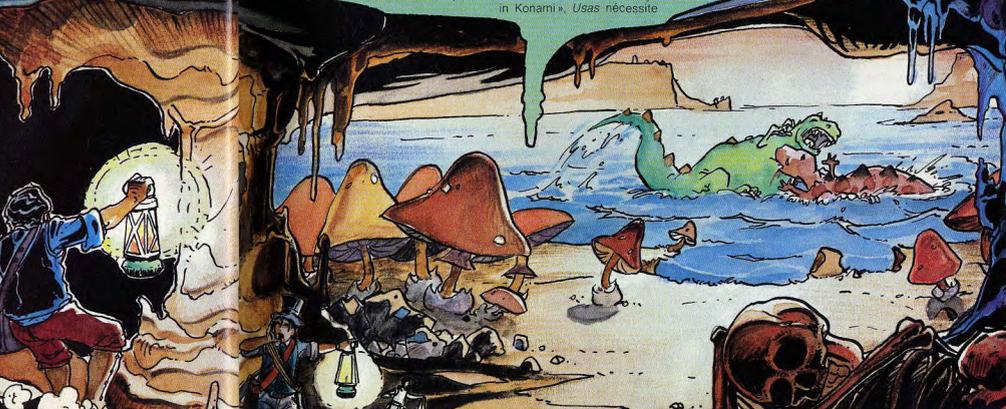
de longues heures avant d'en entrevoir la fin. Autre particularité : l'on ne dispose pas de plusieurs vies mais de deux personnages. L'un remplace l'autre en cas de mort violente ou de capture. D'un point de vue purement ludique, Usas est parfaitement satisfaisant. Mais la réalisation pêche par des couleurs ternes, des graphismes moins évolués et une animation moins réussie que dans Vampire Killer. En revanche, l'aspect sonore du jeu est plus que satisfaisant jusqu'à un certain SCC est présent dans la cartouche.

Un logiciel assez plaisant sans arriver à la hauteur de Vampire Killer (Cartouche Konami pour MSX) M.B.

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



videntielle présence. Vous devez, en effet, aux commandes d'un vaisseau ultra-moderne (une fois de plus), affronter les multiples défenses de Black Shadow (c'est le nom de l'astéroïde). Un



TUBES



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

LES GUERRIERS

Pluie de plombs

Bien qu'elle ait pour titre « les guerriers », cette compilation ne propose qu'un seul programme directement lié à la guerre : T.M.T., où vous tenez le rôle d'un soldat U.S. au Viet-nam.



HITS 6
Compilation
 Cette compilation propose des thèmes variés, mais ayant pour point commun la vitesse, l'excitation et l'efficacité. Pour exemple, on peut citer *Last Mission*, où vous incarnez une sorte de machine rampante ou volante qui doit procéder à l'extermination de toutes les créatures et objets qui gênent sa progression. Le programme n'est pas très original, mais sa réalisation, de bonne qualité (graphismes et animations réussis), ne peut que satisfaire les amateurs d'arcades rapides.

Les deux autres logiciels sont eux aussi d'un bon intérêt ludique, ainsi dans le cas de *Flash*, vous vous trouvez sur un champ de bataille où de nombreux ennemis vous agressent. Les graphismes des décors et des différentes infrastructures sont réalistes. On peut cependant regretter la trop petite taille de votre soldat. Les scrollings ont de multiples directions et donnent de bons résultats.

Dans *Atomic Driver*, vous êtes aux commandes d'un bolide qui doit traverser une ville malgré les nombreuses embûches gênant votre progression (volteurs éliminer),

votre tâche consiste à traverser des territoires hostiles afin d'atteindre votre base. On peut jouer à deux simultanément. Autre logiciel proposé : *Prohibition*, où vous incarnez un justicier chargé d'éliminer les nombreux fumeurs de la pègre embusqués dans un décor

urbain. Quant à *Allain*, il vous projette directement dans un décor spatial où, aux commandes de votre vaisseau nucléaire, vous devez détruire une base de pirates de l'espace. Les graphismes de ces logiciels sont fins et colorés (excepté *Prohibition* qui se contente de quatre couleurs). Les animations sont correctes, particulièrement en ce qui concerne les scrollings. Les bruitages sont sobres mais efficaces (Disquette Infologrammes pour ST).

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

CONFLIT IN VIET-NAM

Vingt ans de guerre

Délaissant pour une fois les simulations qui ont fait son succès, Microprose s'attaque ici à un wargame. Mais la qualité et le réalisme sont toujours au rendez-vous. La notice, très complète et bien documentée, ne fait pas moins de cent dix pages, en anglais hélas. En revanche, un supplément de quatre pages reprend heureusement en français les principales instructions. Quant au jeu, il propose cinq scénarios différents qui couvrent une grande partie de cet infernal conflit de la défaite française de Dien-Bien-Phu, en 1952, à l'offensive vietnami de Quang Tri en 1972. Quel que



Type wargame
Intérêt 15
Graphisme ****
Animation ****
Brutage ****
Prix C

soit la période sélectionnée, vous pouvez choisir de contrôler les forces de l'Ouest ou celles du Vietcong ou jouer à deux. Comme c'est l'usage, dans ce type de programme, les graphismes sont assez simples, mais ils sont clairs et colorés et permettent une bonne visualisation du champ de bataille. C'est un wargame assez riche, qui intègre de très nombreux paramètres. Il ne présente pas un niveau de difficulté insurmontable, mais les débutants devront quand même s'accrocher. Un programme intéressant. (Disquette Microprose pour C64.) A.H.L.

IKARI WARRIORS

Conflit en Amérique centrale

Lors d'une mission en Amérique centrale, votre avion s'écrase en pleine jungle, non loin du quartier général ennemi. Cette adaptation pour *Atari ST* du célèbre jeu d'arcade est prévue pour un ou deux joueurs. Armé d'une mitrailleuse, vous affrontez les troupes ennemies ainsi que des tanks et des bunkers que vous pouvez faire sauter à coups de grenades. L'ennemi, toujours très nombreux, vous noie sous un déluge de feu.



Ce premier programme d'Elite pour ST bénéficie d'une bonne réalisation : un scrolling vertical fluide et des

graphismes agréables. On peut juste regretter une certaine lenteur de l'animation qui nuit un peu à l'action. Malgré ce défaut, les amateurs d'action se laisseront séduire par cette variante de *Commando*.

Un bon programme qui gagne à être joué à deux. (Disquette Elite pour Atari ST.) A.H.L.

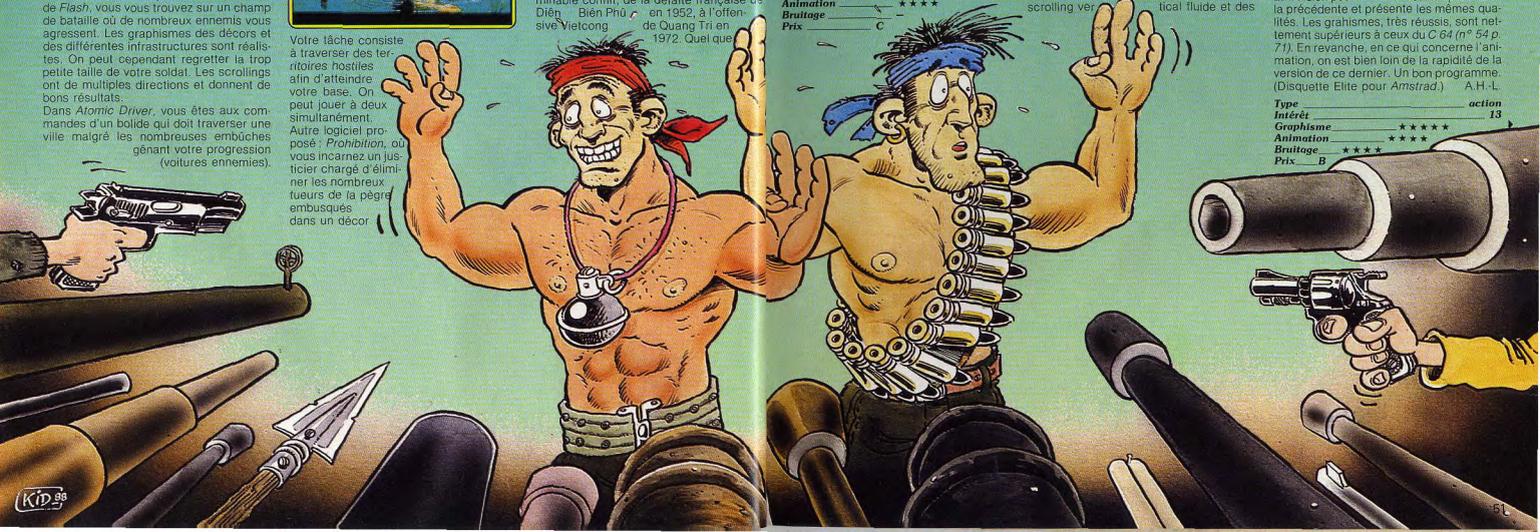
Type action
Intérêt 13
Graphisme ****
Animation ****
Brutage ****
Prix C



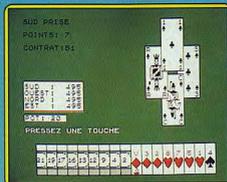
Version Amstrad

La version pour Amstrad est très proche de la précédente et présente les mêmes qualités. Les graphismes, très réussis, sont nettement supérieurs à ceux du C64 (n° 54 p. 71). En revanche, en ce qui concerne l'animation, on est bien loin de la rapidité de la version de ce dernier. Un bon programme. (Disquette Elite pour Amstrad.) A.H.L.

Type action
Intérêt 13
Graphisme ****
Animation ****
Brutage ****
Prix B



TUBES



DEFI AU TAROT

Convivial

S'il existe un jeu de cartes dont la convivialité ne peut être contestée, c'est bien le Tarot. Que de nombreuses heures passées à battre les cartes, à discuter des règles pas vraiment liées, alors, on peut faire appel ou pas ? Vous l'avez compris, je suis amateur de ce jeu et c'est pourquoi une version micro ne pouvait que me satisfaire. D'autant plus que le programme de Coktel Vision s'avère fort bien réalisé et techniquement au point. Un reproche : qui me prouve que l'ordinateur ne regarde pas mes cartes ? Chuter de 60 points dès le premier tour, c'est louche non ? Plus sérieusement, je regrette que l'on ne puisse faire appel car se trouver seul contre trois autres joueurs n'est pas toujours facile. D'autre part, il arrive trop souvent que les autres passent, manque d'audace évitent. En ce qui concerne la réalisation, ce logiciel s'avère fort satisfaisant. Il est sobre mais agréable et les commandes sont fort simples. Bref, *Defi Au Tarot* est à recommander aux amateurs du genre (Disquette Coktel Vision pour TOS et T09). M.B.

Type	Jeux de réflexion
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	-
Brutalité	-
Prix	B

BATTLE VALLEY

Sauver le monde !

La situation est grave, des terroristes se sont emparés de deux missiles nucléaires. Qui va sauver le monde encore une fois ? Vous, bien sûr ! Mais le temps est compté, vous ne disposez que de trente minutes pour détruire les installations ennemies. À bord d'un tank vous partez à la recherche des camps de terroristes et des silos. Un pont endommagé vous barre parfois le chemin, vous pouvez alors le réparer en utilisant un hélicoptère.

Le paysage défile en un excellent scrolling horizontal en parallèle qui vous permet d'aller dans les deux directions. Les graphismes sont de bonne qualité et l'animation très rapide. L'action est prenante, bien qu'un peu répétitive, et on prend du plaisir



LES PRIVÉS

Futurs, cuirs et impers

Décidément, le temps semble être au compilations de bonne qualité. Il s'agit, dans le cas présent, de quelques-uns des meilleurs jeux d'aventure policière des deux dernières années. Vous devez, pour résoudre les multiples intrigues, disposer de toute la sagacité d'un commissaire Maigret. Les titres proposés sont *La Formule* (vous cherchez une formule qui seule peut vous permettre de retrouver votre taille normale), *L'Héritage* (sombre histoire autour des biens de votre tante), *L'Affaire Vera Cruz* (enquête sur la mort suspecte d'une jeune femme), et, en dernier lieu, *L'Affaire Sydney*, où vous devez trouver des preuves indiscutables pour confon-



SLAPFIGHT

Les envahisseurs

Dans cette adaptation du jeu d'arcade, vous survolez la planète Orac en affrontant les extra-terrestres qui l'ont envahie. Les premiers engagements sont difficiles car votre vaisseau se traîne et votre tir est peu puissant. Heureusement, des étoiles apparaissent parfois certains ennemis sont détruits, ramassez-les et vous améliorerez ainsi les performances de votre vaisseau. Le plus urgent est d'activer à plusieurs reprises l'icône qui vous permet d'augmenter votre vitesse. Cela est vraiment efficace et vous fait éviter les tirs ennemis. Ensuite,



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

choisissez les armements que vous désirez, le plus efficace est celui qui vous procure des missiles qui se dirigent droit sur les cibles. Ainsi équipé, vous progressez et vous vous laissez griser par une formidable impression de puissance. *Slapfight* bénéficie d'une bonne réalisation : l'animation est rapide et fluide et les décors sont très beaux. Seuls les effets sonores, qui frisent le ridicule, laissent à désirer. C'est un jeu très prenant qui offre une action rapide et excitante. Il y a toutefois une ombre au tableau : en effet, lorsque vous êtes touché dans les niveaux supé-



Version Thomson

L'adaptatif de Fil pour TOS B ne peut, bien sûr, prétendre rivaliser avec la perfection sur le plan des graphismes. Mais l'action n'en est pas moins passionnante et offre un challenge de taille qui séduira les nombreux amateurs du genre. (Disquette Fil pour TOS.) A.H.L.

Type	shoot them up
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
Prix	B

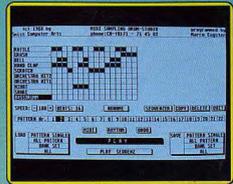
ST DRUM STUDIO

Boîte à rythmes

Boîte à rythmes électronique pour *Alan ST*, *Drum Studio* ne se propose pas de remplacer votre batteur... Mais, tout bien considéré, il s'en fait de peu et, en cas d'absence de votre marieur de casseroles, vous pourrez toujours exhiber votre ST qui se félicitera d'avance des sons qui sortiront de ses entrailles et ajouteront entrain et vie à vos plus célèbres compositions. Simple et fort accessible, c'est la création d'un rythme s'effectue en

cliquant dans une grille dont l'abscisse représente le temps et l'ordonnée les sonorités. Notez qu'un paramétrage du temps est possible. Plus de vingt séquences coexistent en mémoire et les arranger entre elles est possible par l'intermédiaire de l'option « séquençeur ». Facilement exploitable, elle se contente de deux indications pour chaque composante du morceau final : le numéro de séquence ainsi que le nombre d'exécutions de celle-ci.

Enfin, outre la gestion des canaux, Midi, signaux la présence d'un sampler, simple mais efficace qui vous permettra d'enri-



chir votre bibliothèque de sons. En conclusion, *ST Drum Studio* est relativement spartiate mais s'avère aussi souple qu'utile. On est bien loin de la véritable avalanche d'options et de commandes qui rend certains logiciels inutilisables et c'est heureux ! (Disc, Swiss Computer Arts pour Alan ST). M.B.

Type	musique
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
Prix	C



TUBES



ROLLER THUNDER

Agent très spécial

Il s'agit pour vous (l'as des agents secrets) d'investir un complexe d'espions, afin de libérer les otages qui l'is détiennent. Vous disposez pour votre mission d'armes à feu et de munitions en quantité limitée, alors que des ennemis masqués surgissent de partout. Malheureusement, la version ST est un jeu un peu relâché de l'original. Bien que persiste l'intérêt ludique, l'ergonomie du programme est diminuée par une animation saccadée et lente qui casse le rythme du jeu et donne à notre personnage une trop grande inertie dans ses mouvements. Les bruitages sont de qualité médiocre (les coups de feu font un bruit de chasse d'eau). Malgré tous ces griefs, ce programme amuse, grâce à la variété de ses décors et à la multiplicité des dangers. (Disquette US Gold pour Atari ST). E.C.

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

Version Amiga

Les graphismes de cette version sont identiques à ceux proposés sur ST et les animations souffrent, elles aussi, des mêmes problèmes (scrolling horizontal souffreteux). Seuls les bruitages donnent de meilleurs résultats que ceux de la version ST. (Disquette US Gold pour Amiga.) E.C.

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

Pas d'accord

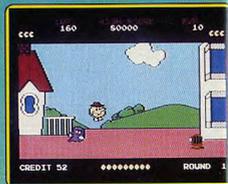
Effectivement, la réalisation de ce programme est bâclée. En revanche, l'intérêt de jeu est au rendez-vous et l'action, tout aussi passionnante que dans l'original. Contrairement à Eric, je pense que le personnage se contrôle très bien. Si l'on s'en donne la peine, on parvient, sans trop d'efforts, jusqu'au quatrième niveau. Ensuite il faut s'accrocher car les ennemis deviennent vraiment redoutables. C'est un jeu très prenant. A.H.-L.

PAC LAND

Au pays de Pac Man

Cette adaptation d'un jeu d'arcade a succédé à une scène Pac Man, le plus célèbre héros de l'histoire du jeu vidéo. Muni de jambes pour l'occasion, notre glouton déserte ses labyrinthes pour partir à la recherche du pays des fées. Son voyage le mène à travers villes et forêts, il doit ensuite franchir des précipices en sautant sur des troncs d'arbres mobiles pour enfin traverser un désert. Au bout du voyage, la reine lui offre des bottes qui lui permettent de voler pendant le chemin de retour. Mais il ne saurait y avoir

d'aventures de Pac Man sans ses ennemis de toujours, les quatre fantômes qui ont juré sa perte. Ceux-ci feront tout pour l'empêcher de remplir sa mission. A bord de voitures ou bien d'avions, ils le traquent sans pitié. Servi par de jolis graphismes et une anima-



tion rapide et fluide, ce programme est très distrayant. La musique, quant à elle, est entraînant mais devient quelque peu agaçante à la longue. Pac Land est un jeu simple et dynamique qui a su conserver les qualités qui ont fait son succès dans les salles d'arcade. (Disquette Quicksilver pour C 64. Annonce pour Spectrum, Amstrad, MSX, Atari ST et Amiga.) A.H.-L.

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

SPIFFIRE 40

Combats aériens

A voir l'étroitesse du cockpit du légendaire Spiffire, l'avion qui a sauvé la blonde Abbieone, on imagine ai-



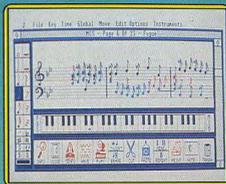
semblent l'inconfort que ressentent les as de la prestigieuse Royal Air Force. Souffrir de la queue propose de prendre place à bord de ce chasseur de la dernière Guerre mondiale afin de goûter — à votre tour — aux douces frissons du combat aérien rapproché. Le programme comprend une option « simu-



lation» pour vous initier aux rudiments du pilotage et une option «combat» où vous affrontez des chasseurs ou des bombardiers allemands. On maîtrise l'avion après quelques tentatives, sa manabilité est telle que tonneaux et loopings paraissent de simples formalités. Comme dans toute bonne simulation, l'atterrissage constitue la partie la plus délicate du jeu. Les missions débutent invariablement par un décollage, un raid et, obligatoirement, un atterrissage si vous tenez à ce que vos performances soient validées.

Une carte de «l'Angleterre» ainsi qu'une option «zoom» facilitent la recherche de vos objectifs. Une parlante maîtrisée de votre engin est nécessaire avant de tenter le mode «combat», travailler surtout les virages serrés. Sans être enthousiasmant ni rébarbatif, Spiffire 40 a le mérite d'être un logiciel correctement réalisé. Les graphismes et l'animation rappellent un peu ceux de Flight Simulator II. Le bruitage est tout juste satisfaisant. Signalement également la traduction médiocre qui sert de documentation. Pour les fans de cocoucs uniquement. (Disquette Mirosoft pour Atari ST). D.B.

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



MUSIC CONSTRUCTION SET

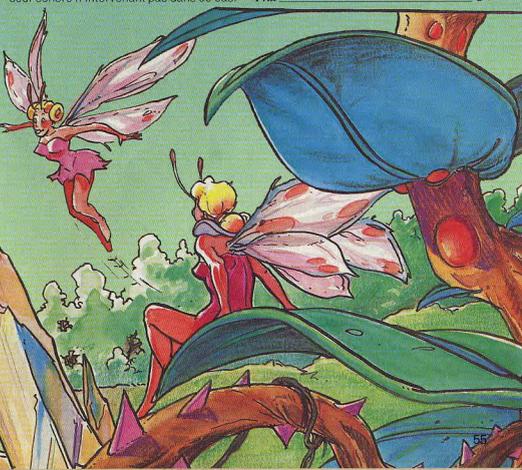
La ronde des croches

Deluxe Music Construction Set sur Amiga (voir TIT n° 53, page 48) et Music Construction Set sur Atari ST sont très proches dans leur principe, mais diffèrent par leur présentation et leurs performances sonores, étroitement dépendantes de celles de la machine. L'Amiga est avantagé sur ce point puisqu'il possède quatre voies sonores, contre trois pour le ST, avec des possibilités de génération de timbres plus étendues. Music Construction Set est un séquenceur trois voies qui peut piloter soit le processeur sonore du ST (le même que celui de l'Amstrad CPC), soit des instruments MIDI. Il est réglable, mais de la logique ne permet pas d'utiliser plus de trois voies indépendantes lorsqu'il est utilisé conjointement à des instruments MIDI, les limitations du processeur sonore n'intervenant pas dans ce cas.

Le cœur du programme est constitué par l'éditeur de partitions. Une palette de symboles propose différentes figures rythmiques (rondes, croches, signes, etc.) que l'on sélectionne avec le curseur. La note elle-même peut être saisie de trois manières différentes : par peinture avec le curseur d'une position sur la partition ou d'une touche sur le petit clavier représenté à l'écran, ou encore à partir d'un clavier MIDI connecté à l'ordinateur. Dans ce dernier cas, le programme ne prend en compte que la hauteur de la note, sa durée devant être sélectionnée à l'aide du curseur, ce qui interdit la saisie en temps réel (une possibilité qu'offrait pourtant des programmes tournant sur G 64.)

L'autre gros défaut du logiciel tient à la représentation des séquences, confondues sur une même portée. L'utilisation de couleurs différentes pour distinguer les notes de chaque séquence ne suffit pas à dissiper la confusion des partitions créées avec le logiciel. Music Construction Set permet par ailleurs de modifier les sonorités émises par le processeur sonore du ST ou d'en créer de nouvelles. Il est clair que la vocation première de ce programme n'est pas de piloter des instruments MIDI, mais d'utiliser les ressources propres à la machine. (Disquette Electronic Arts pour Atari ST. Notice en anglais.) J.-P.D.

Type	création musicale
Intérêt	13
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★



TUBES



KIKSTART II

Motocross

Ce programme de motocross propose vingt-quatre parcours différents. Chacun d'eux se compose d'une redoutable succession d'obstacles qui demande beaucoup d'adresse et de précision. La course est vue de côté, sur deux écrans placés l'un au-dessus de l'autre. Vous concourez sur celui du haut, l'autre étant réservé à un second joueur ou à l'ordinateur. Les obstacles sont variés, à vous de découvrir la bonne méthode pour les franchir. Certains doivent être passés lentement et d'autres rapidement. Il est très utile à cet effet d'étudier attentivement la technique employée par l'ordinateur. Lorsque vous tombez de votre moto, ce qui est très fréquent lors des premières parties, le paysage défile jusqu'au prochain endroit d'où vous pourrez redémarrer tandis que le temps s'écoule deux fois plus vite sur votre compteur. Les graphismes sont agréables et colorés, l'animation précise et la course s'accompagne d'un thème musical entraînant. Les nombreux rebuts par-

cours et les problèmes qu'ils posent vous offrent un challenge de taille et il vous faudra bien des efforts pour en venir à bout. De plus, un éditeur vous permet de construire vos propres circuits.

C'est un programme bien conçu qui passionnera les amateurs de précision. (Disquette Mastertronic pour Amiga.) A.H.L.

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

FERRARI FORMULA 1

Compétition automobile

Après la révision (voir les précédents du n° 53), voici la version définitive de cette superbe simulation de formule 1 d'Electronic Arts qui est différente, en de nombreux points de la précédente. Par exemple, votre véhicule n'est plus destructible et il faut maintenant grandir garde à éviter les collisions. C'est une simulation riche et complète qui, aisiblement, nécessite des heures de travail à l'éditeur qui reste à la hauteur de sa réputation de qualité. Aucun aspect de la course n'est laissé de côté et il est possible de modifier toutes les caractéristiques de votre Ferrari avant de constater l'effet produit sur la piste. Trois niveaux de difficulté vous sont proposés : formule un, deux ou trois. Cette dernière option est conseillée aux débutants car les problèmes techniques seront alors pris en charge par l'ordinateur.

Les graphismes sont d'excellente qualité, l'animation réussie et la bande sonore assez réaliste. Ferrari Formula 1 est un programme qui fera date et qui vous retiendra pendant longtemps tous ceux qui s'intéressent vraiment à la compétition automobile. En revanche, si vous aimez les escalades, il est intéressant et que



vous recherchez un jeu comme Pole Position ou Outrun, vous serez déçu par la complexité de ce logiciel et la course ne vous paraîtra pas très excitante. Ce programme est la simulation de Formule un et il sera très difficile de faire mieux. (Disquette Electronic Arts pour Amiga.) A.H.L.

Type	simulation sportive
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Pas d'accord !

La version finale ne m'a pas convaincu. Certes la séquence de mise au point de la voiture est excellente mais la course proprement dite ne m'accroche toujours pas pour les raisons déjà citées dans la rubrique Tubes de Tilt n° 53. D.B.

THE GAMES

Sports d'hiver

Epix marque à sa manière les jeux Olympiques d'hiver de Calgary. The Games n'est ni plus ni moins qu'un Winter Games remis au goût du jour. Toujours fidèle à son principe, Epix mise sur le réalisme des gestes et attitudes du personnage dans les différents épreuves.

Sept disciplines sont au menu dont la luge individuelle, le patinage artistique, le saut à ski et le ski de fond. Le ski de descente nous a particulièrement plu, le joueur voit la piste défilé sous ses yeux et doit pas-

ser entre des bornes. La vitesse est telle qu'une connaissance du parcours est nécessaire afin de réaliser un bon score. Un petit plus pour le patinage artistique où le joueur doit réussir ses figures et les exécuter en harmonie avec la musique d'accompagnement. La séquence la moins réussie est

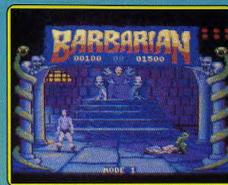


sans aucun doute celle de la luge individuelle, on n'accroche pas à cette discipline où l'interaction n'est pas très évidente. Dans l'ensemble, les graphismes, l'animation et le bruitage sont très corrects. Notons que ce logiciel a été réalisé grâce aux suggestions de l'équipe olympique américaine. Un programme qui remplit donc pleinement son contrat. Cela dit, il ne provoquera tout de même pas d'émotions dans les boutiques car ce type de jeu trouve difficilement un second souffle. (Disquette Epix pour C64.) D.B.

WE ARE THE CHAMPIONS

Toujours plus fort

Voici une excellente compilation composée de titres récents et de qualité. On notera le désormais mythique Barbarian de Palace Software et le nom moins fameux Super Sprint. Si vous êtes intéressés par les combats de rue, Renegade constitue un excellent substitut qui vous évitera arrestations et toute autre taccasserie. Les arts martiaux



(forme de lutte beaucoup plus noble) vous sont aussi proposés. De manière générale, tous les logiciels regroupés ici sont d'un haut intérêt ludique et dotés de graphismes et d'animations exceptionnelles (superbes décapitations dans Barbarian). Les bruitages donnent, pour l'essentiel, de bons résultats. Une compilation de haut niveau qui s'avère indispensable. (Cassette Ocean pour Amstrad CPC.) E.C.

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

STRIKE FLEET

Bataille navale

Différentes simulations sorties récemment vous permettant de prendre le contrôle d'un navire de guerre. Dans celle-ci, c'est une flotte entière qui est mise à votre disposition pour remplir l'une des dix missions qui vous sont proposées. Celle-ci se passent de nos jours sur les ponts chauds du globe : il s'agit de défendre les Falklands attaqués par la marine argentine, d'escorter des tankers dans le détroit d'Ormuz ou bien d'affronter la flotte soviétique dans l'Atlantique. Il faut tout d'abord composer votre escadre d'intervention en fonction de la mission sélectionnée et de choisir entre les nombreux navires disponibles qui sont équipés de différents types de missiles, de canons ou de torpilles et dont certains transportent même des hélicoptères de combat. Puis, après avoir sélectionné le vaisseau amiral à partir duquel vous dirigerez votre flotte, vous prenez la mer. En cours de route, vous pouvez contrôler le navire de votre choix et passer de l'un à l'autre quand vous le désirez.

Cette excellente simulation a été réalisée par Lucasfilm, la firme américaine qui a produit, entre autres, les films de la série de « Star Wars » et dont la politique consiste à miser sur la qualité. Elle produit un ou deux programmes chaque année, qui sont toujours d'un très bon niveau de qualité. La réalisation très soignée vient renforcer le grand réalisme des situations. L'action est passionnante et variée et il ne s'agit pas, comme

dans beaucoup d'autres logiciels de ce type, de ne penser qu'à détruire l'ennemi. Il faut élaborer de subtiles stratégies comme, par exemple, lors de l'escorte des tankers dans le détroit d'Ormuz où il faut éviter absolument de tirer le premier et doser la riposte aux attaques ennemies



pour ne pas provoquer une escalade du conflit. Ce programme, très complet, se place parmi les meilleures simulations qui restent disponibles. Indispensable pour tous les amateurs du genre. (Disquette Electronic Arts pour C 64.) A.H.L.

Type	simulation
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



MACH 3

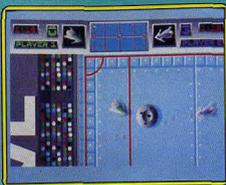
Kidnapping

Vous êtes lancée à été enlevée par un dépravé du nom de Slax. Votre seul but est de l'arracher des griffes du « mutant de l'espace ». Pour ce faire, vous devez affronter les hordes de kidnappeur avec un vaisseau ultramoderne. Cette version est exactement la même que celle du ST. (Voir Tilt 50, p. 66). Ce qui est vraiment dommage, car les capacités de l'Amiga laissent espérer un soft grandiose. (Disquette Loriciels pour Amiga.) E.C.

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



TUBES



BLASTABALL

Sport spatial

Ce programme original vous propose une singulière compétition : sur un vaste terrain deux adversaires disposent d'un vaisseau spatial avec lequel ils tentent sur un palier afin de l'amener dans les buts adverses. Quand vous y parvenez vous marquez deux points et un seul si vous atteignez la ligne du fond de terrain. Celui-ci défile en un scrolling multidirectionnel qui suit le palet. Heureusement, un radar situé en haut de l'écran, vous permet de le visualiser, ce qui est très utile lorsque votre adversaire s'est emparé de la balle et qu'il s'éloigne de vous. C'est un jeu intéressant qui gagne beaucoup à être joué à deux car, même dans les niveaux faciles, l'ordinateur est un redoutable adversaire. Le principe est très simple, mais il faut s'accrocher car le mode de contrôle de votre vaisseau est assez difficile à maîtriser lors des premières parties. La réalisation est honnête, sans être très spectaculaire, mais convient tout à fait à ce type de programme. Les graphismes sont simples et clairs et le scrolling fluide. En revanche, la bande sonore n'est guère convaincante. *Blastaball* sort de l'ordinaire. Très amusant pour deux joueurs. (Disquette Mastertronic pour Amiga)

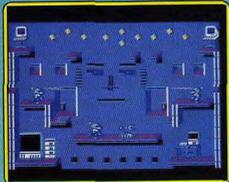
Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★
Prix	B

IMPOSSIBLE MISSION II

L'aventure continue

Après deux ans d'attente, voici enfin la suite d'Impossible Mission. L'agent secret 4125 repart au combat contre son vieil adversaire Elvin, le savant fou. Celui-ci est installé dans un nouveau repaire, qui se compose de huit tours disposées autour d'une unité centrale de laquelle il s'appareille à lancer une vague de missiles qui détruira le monde. 4125 dispose d'un temps limité pour explorer les nombreuses pièces de chaque tour et pour y découvrir les codes d'accès qui permettent de passer à la suivante. Chacune d'entre elles contient également un coffre qui lui offre souvent égar

s'emparer d'une séquence musicale. Lorsqu'il ailes son toutes en sa possession, il doit les assembler de manière à former une mélodie qui lui permettra d'accéder à l'unité centrale pour reprogrammer l'ordinateur de lancement de missiles. Ce jeu difficile porte bien son nom car la



mission est encore plus impossible que la précédente, ce qui n'est pas peu dire. Chaque salle pose de redoutables problèmes et il faut sauter avec précision au-dessus du vide tout en évitant de nombreux robots, tous plus dangereux les uns que les autres. C'est un programme bien réalisé qui présente des graphismes améliorés par rapport à la version précédente. Mais, malgré quelques variantes, il n'offre pas de grandes innovations. C'est un logiciel qui se situe entre arcade/aventure et jeu de plates-formes. Si vous aimez le genre et si vous disposez de pas mal de temps devant vous, tentez donc l'aventure. Mais sachez qu'il vous faudra énormément d'habileté et de persévérance pour en venir à bout. (Disquette Epyx pour C 64)

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



MAGNETRON

Robot KLP-2

Huit satellites commandés par robots sont en orbite autour de la planète Quarteck. Ils fournissent l'énergie nécessaire aux canons à faisceaux désincrustant ainsi toute cette partie de la galaxie. Pour mettre hors d'état de nuire la source d'approvisionnement des canons, vous disposez d'un robot sophistiqué répondant au nom de KLP-2. Votre mission est simple : désactiver les quatre réacteurs sur chacune des huit stations en orbite. Ces réacteurs sont gardés par seize robots-sentinelles qui peuvent être détruits ou abordés. Votre robot peut, en abordant un ennemi, utiliser un des éléments de celui-ci afin de faire une réplique disposant des mêmes pouvoirs. Selon le type de robot, son équipement d'abordage est plus ou moins difficile d'autant plus que ces derniers peuvent aussi vous tirer dessus. Si vous parvenez à avoir accès à une plaque d'entrée d'un réacteur, vous devez suivre toute une procédure pour réussir à l'arrêter (manipulation de barres combustibles, de barres de commande).

Les graphismes sont corrects et proposent un 3D convaincant. Le tout sur fond étoilé. Les animations sont efficaces et réalistes (beaux effets d'inertie). Les brûtages et le musique achèveront de convaincre les sceptiques. Bien que l'ambiance générale soit d'une tonalité froide et qu'après le jeu c'est assez déprimant. (Cassette Firebird pour C 64)

Type	action / stratégie
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
Prix	B

HIGH FRONTIER

Défense par satellites

Le propos de ce wargame est la construction et l'utilisation de satellites de défense destinés à protéger le territoire des États des missiles soviétiques. Dans un premier temps, vous affectez une certaine quantité d'hommes et d'argent à la réalisation des satellites désirés (parmi six). Pendant qu'ils se construisent, vous assignez ce



CYBERNOID

Gare aux pirates

Les dépôts de la fédération ont été pillés par des pirates. Aux commandes de votre droite, vous tentez de les récupérer en un temps limité. Mais les pirates ont activé tous leurs systèmes de protection que vous devez éviter, ainsi que les pirates eux-mêmes. Vous disposez de cinq armes que vous permettez à loisir. Les bombes servent au tir simple. Les mines, bien placées, arrê-



teront les vaisseaux pirates. Le bouclier de défense rend votre droite invisible temporairement. Les bombes rebondissantes détruisent tout sur leur passage. Enfin les chercheurs sont auto-guidés vers leur cible. Selon ou les obstacles, il faut choisir l'une ou l'autre de ces armes, car seul un choix judicieux vous permet d'aller plus loin. Ne les gaspillez pas car leur nombre est limité et elles ne s'acquiescent pas facilement. Certains obstacles ne peuvent être franchis que par une trajectoire particulièrement précise.

Type	wargame
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
Prix	B



Les graphismes sont jolis et l'animation très fluide. Une agréable petite musique présente le jeu et se poursuit tout au long du jeu, complétée par des brûtages efficaces.

Un bon jeu d'action, difficile et varié. (K7 Hewson pour Spectrum)

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



Version Commodore

Un cocktail d'explosions qui tire un profit maximum des possibilités graphiques et sonores de la machine ! Le jeu est fort semblable à celui de la version Spectrum. La découverte de ce très classique labyrinthe pourra pourtant découvrir les amateurs de sensations nouvelles. Les autres seront comblés... (K7 Hewson pour C 64)

Type	action-labyrinthe
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
Prix	B

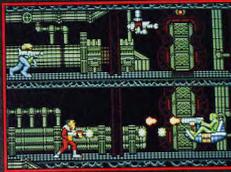


Version Amstrad CPC

Une copie conforme à la version C 64, mis à part deux subtiles nuances : les brûtages offerts par le CPC sont de moindre qualité et le graphisme semble ici plus précis car moins « fouillé » que celui mis en place sur Commodore, ce qui favorise en fait la progression et la reconnaissance des adversaires. Un programme classique mais convaincant. (K7 Hewson pour Amstrad CPC)

Type	action-labyrinthe
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★
Prix	B

OBLITERATOR



OBLITERATOR

Vous êtes Drak, le dernier des Oblitérateurs, un formidable quartier général, armé d'énormes armes et de technologies plus incroyables des missions. La solution ultime aux problèmes les plus cataclysmiques.

Dans l'espace de la Fédération Interstellaire, un créateur ennemi s'est matérialisé. C'est un vaisseau doté d'une puissance extraordinaire. Les débris de la Fédération sont volés à l'ennemi. L'arme est en danger. Il n'y a plus qu'un seul espoir : vous!

Coprez que le Cosmos des Américains vous attendent, que vous allez pénétrer dans le système de défense américain et que vous allez transmettre les données. Armez-vous d'armes, dirigez-vous vers les zones de combat, quelques lieux, et de tout ce que vous trouvez, et de plus, vous allez être obligés de passer le temps de l'attente pour passer à la destruction. Vous devez le passer? Quels petits technologues, quel ordinateur, quel diabolique tentent de contraindre vos plans?

OBLITERATOR — 259 F

- Terrorpods — 259 F
- Barbarian — 259 F
- Deep Space — 129 F
- Arena — 129 F

Tous ces logiciels nécessitent un écran couleur et 512 Ko de Ram, Atari, ST, Commodore Amiga.

16 BIT DIFFUSION

3/5, rue Solferino
92100 Boulogne
Tél. : 46 21 38 13
Télex : 633026
FAX : 46062330



TUBES



DEFLEKTOR

Circuit optique

Le but du jeu : compléter un circuit optique en créant un chemin continu entre le laser de départ et le récepteur en positionnant les différents miroirs et en utilisant les propriétés des autres éléments : fibres optiques, polariseurs, réflecteurs ou absorbants. De petits diabolins vous compliquent la tâche en bougeant les miroirs. Le graphisme est bon, proche de la version G64 (711/52) mais avec une mise en couleur beaucoup plus attrayante. Une vox digitalisée présente le jeu et une courte musique, elle aussi digitalisée, le conclut. En cours de partie un agréable leitmotiv musical soutient votre effort. Une bonne adaptation. (Disquette Grenlin pour ST.)

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

JOE BLADE

Lutte anti-terroriste

Des terroristes sont parvenus à enlever six chefs d'Etat et réclament une rançon de trente millions de dollars pour les libérer. Mais Joe Blade, un redoutable combattant, arrive à la rescousse. Armé d'une mitrailleuse, il s'introduit dans le quartier général ennemi à la recherche des prisonniers. Il doit abattre les soldats qu'il rencontre, il trouve des uniformes ennemis qui lui permettent de passer inaperçu pendant un certain temps. Il ramasse également des muni-



tions et des clefs pour pénétrer dans les différents bâtiments de la base.

Au détour d'un couloir, il découvre des bombes qu'il doit activer en remplaçant dans l'ordre alphabétique les lettres qui en composent le code, faute de quoi il saute avant et c'en est fini de la mission. Lorsque la première de ces bombes a été activée, il ne lui reste que vingt minutes avant que la base n'explose.

Ce programme, assez classique, est prenant. Il bénéficie de bons graphismes, pleins d'humour, qui ajoutent au plaisir du jeu. L'action n'est pas très difficile mais seul l'établissement d'une carte des lieux peut vous permettre de ne pas tourner en rond au milieu des multiples couloirs et bâtiments de ce complexe. C'est un programme intéressant qui, ce qui ne gâche rien, présente un bon rapport qualité/prix. (Disquette Players pour Atari ST.)

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

Version Amiga

La version pour Amiga est strictement identique à la précédente. Seule différence notable : la bande sonore qui, bien qu'en utilisant pas véritablement les possibilités sonores de l'Amiga, est tout de même supérieure à celle du ST. (Disquette Players pour Amiga.)

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

Version Commodore 64

La version C64 est également réussie. Les graphismes sont de bonne qualité et rendent ce programme agréable. C'est un jeu amusant qui vous réserve quelques heures d'exploration. (K7 Players pour C64/A-H-L.)

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



EXPLORA

"Time Run"

Gagnez la course
contre le temps !

UN FANTASTIQUE
JEU D'AVENTURE
en Français
sur 4 disquettes
POUR ATARI ST et AMIGA

INFONEMEA

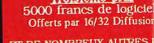
UN GRAND JEU CONCOURS

Participez au grand jeu-concours TIME RUN et gagnez un fabuleux voyage, ainsi que de nombreux autres prix.

Pour recevoir le Règlement complet, vous pouvez vous adresser à l'Etude de Maître HALIMI Huissiers de Justice Associés 21, Boulevard des Prénées 69006 LYON

16 32
DIFFUSION

35, rue de Solferino
92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 38 13



TUBES



LEADER BOARD

Famous courses (Vol. 1)

On ne présente plus depuis longtemps la série *Leader Board* qui a triomphé sur la plupart des micros. Ce nouveau volume vous permet de concourir sur quatre des plus célèbres terrains du monde, qui sont fidèlement reproduits ici. C'est un excellent logiciel qui s'adresse aux joueurs confirmés, qui ont fait leurs classes sur les premiers programmes de la série. Débutant s'abstenir, car au même niveau amateur, il faut vraiment s'accrocher pour faire une bonne figure. Il y a bien une option «enfant», qui permet aux plus jeunes de découvrir les joies du golf, mais elle est beaucoup trop floue et tellement simplifiée qu'elle perd de son charme de ce sport. La réalisation, sans surprise, est de bonne qualité et ne se distingue pas des programmes précédents. Les «pro» du golf sur micro sont satisfaits par un challenge à leur mesure avec l'attrait supplémentaire que procure la reproduction exacte des terrains. (Disquette US Gold pour C64) A.H.-L.

Type	sport
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

6. PACK

Il pleut des softs

Les compilations se suivent et ne se ressemblent pas, en effet, dans certains cas elles sont composées de logiciels ayant connu un modeste succès individuel, alors que dans d'autres, elles sont constituées de hits. C'est le cas de *6. Pack* qui contient deux jeux aux thèmes variés, allant de l'arcade épouvante (*Ghosts'n Goblins*) aux trépidations motorisées de *Enduro Racer*, en passant par la distribution de journal du sympathique personnage de *Paperboy*. Les contes de fées et les services secrets britanniques ne sont pas en reste avec respectivement *Dragon's Lair* et l'agent secret de sa très royale Majesté britannique, *James Bond 007*.

Les graphismes sont de bonne qualité générale en particulier pour *Paper Boy* et *Enduro Racer*. Les animations, bien qu'il soit diffi-

cielle d'en parler pour une compilation, sont d'une fluidité et d'un réalisme remarquables (avec d'agréables points d'humour pour *Dragon's Lair*). Un bon produit qui satisfera les amateurs de jeux d'action. (Cassette Elite pour Amstrad CPC.) E.C.



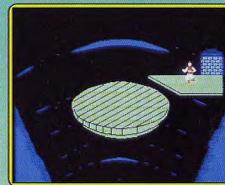
SOPHISTRY

La boule et le plateau

Une petite boule parcourt un plateau de jeu en sautant de case en case. Chacune contient un signe particulier. En fonction de ceux-ci et de leur séquence, vous gagnerez un certain nombre de points et de bonus stratégiques, réflexes indispensables ! Votre but est d'atteindre le vingt et unième niveau en récupérant les soixante-quatre clés. Chaque écran (il y en a plus de quatre cents) contient une ou plusieurs sorties que vous devrez gagner pour continuer à explorer cet univers. Au début le jeu est très simple et avec seulement une limitation de temps. Mais par la suite les choses se corrent sérieusement ! Il faut absolument observer le parcours et établir une stratégie

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

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



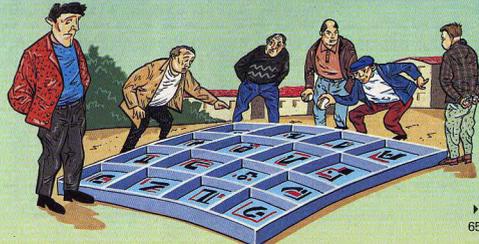
Version C 64

Les thèmes abordés sont les mêmes que dans la version CPC. On note cependant quelques différences aux niveaux graphiques et sonore. Remarquons par exemple, qu'*Enduro Racer* est beaucoup plus riche en couleurs, mais moins fin graphiquement. Les améliorations les plus sensibles proviennent des bruitages et accompagnements musicaux (*Ghosts'n Goblins* en est



glie avant de commencer. Les graphismes en 3D sont corrects mais les bruitages trop simplistes. Un jeu difficile et prenant dont on ne saisis les subtilités que peu à peu. (K7 CRL pour Spectrum.) J.H.

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



MBC

PRÉSENTE

TRANSFORMATEUR 3000

+ TRANSFORMATEUR 4000 (GRATUIT)*

C'est le copieur des copieurs, remis à jour tous les mois pour une somme ridicule ! Il transfère 99 % des logiciels K7 du commerce.

8 PROGRAMMES EN 1 !

PARDON, 12 PROGRAMMES EN 1 !

TRANSFORMATEUR 3000 transfère à 90 % les nouvelles protections, et **TRANSFORMATEUR 4000** vous permet de reconnaître la protection à transférer et ainsi mieux vous guider dans votre choix du programme de transfert.

TRANSFORMATEUR 4000 possède aussi un formateur comprenant tous les formats (bientôt un formateur 256 KO par face), du jamais vu sur Amstrad car avec **T 3000 + T 4000** vous n'aurez pour ainsi dire plus rien à faire et c'est l'atout de **T 3000** ; avec lui fini les multiples changements de disquettes pendant les copies : une seule passe suffit !

JADE

Le seul utilitaire qui permet de créer des jeux d'aventure sur disquettes.

JADE n'a de limite que votre imagination !

Avec **JADE** vous pouvez créer en binaire sans connaître le langage de programmation :

- Vous pouvez faire un jeu (Texte + Graphique) sur une, deux, trois ou même dix disquettes si vous êtes imaginatif.
- L'utilitaire graphique de **JADE** accepte toutes les images 17 KO faites par d'autres utilitaires où par vous-même, (vous pouvez donc travailler avec : The OOP Art Studio, Super paint, Pictor, Stard graph, etc...).
- Avec **JADE** devenez "quelqu'un" dans le monde des Jeux Micro...
- Ce qui n'était réservé qu'aux programmeurs de génie, vous est maintenant offert grâce à **JADE**.

- TRANSFORMATEUR 3000 + TRANSFORMATEUR 4000 390 F
 (Cadeau Gratuit)
 - Remise à jour T 3000 + T 4000 100 F
 - JADE 390 F

Envoyez vos commandes à :
MBC INSTITUT DE DÉVELOPPEMENT
 Rue de Louvroil - 59330 HAUTMONT
 Tél. : 27.68.00.00

* Valable jusqu'au 30 Juin 1988

NOM :
 Prénom :
 Adresse :
 Signature :



sélectionnez de nombreux paramètres : durée, match de jour ou nocturne, terrain sec ou mouillé, ainsi que la direction du vent. Pendant le match, une marque blanche indique le joueur que vous contrôlez. Le jeu est assez complet mais nous regrettons la complexité du mode de contrôle et la confusion de certaines actions. Du côté de la réalisation on est également partagé entre d'honnêtes graphismes et un scrolling un peu haché.

International Soccer est attirant mais il ne tient pas toutes ses promesses. (Disquette Microdeal pour Atari ST) A.H.L.

Type	sport
Intérêt	12
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	****
Prix	C

BEYOND THE ICE PALACE

Le bien et le Mal

Dans un lointain passé, alors que les forces du mal se déchangent, les vieux sages décident d'envoyer un homme pour ramener la paix. Vous descendez dans des cavernes infestées de créatures, non sans vous munir des armes que vous trouvez sur votre chemin. Vos ennemis sont nombreux et agressifs et les plus dangereux sont les créatures volantes qui se matérialisent autour de vous et qui disposent d'armes de jet. Il faut vraiment se battre pour gagner le moindre pouce de terrain.

A la fin du premier niveau, vous franchissez un précipice en sautant sur des pierres mobiles, au milieu de monstres déchânés. C'est un passage très difficile, qui exige beaucoup d'efforts. Ensuite, il ne

Type	17
Intérêt	17
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	****
Prix	n.c.

TUBES

reste plus qu'un monstre à détruire avant d'attaquer le niveau suivant.

La réalisation est assez soignée, d'agréables graphismes et surtout une animation très rapide. *Beyond the Ice Palace* aurait pu être un grand jeu, mais hélas le niveau de difficulté est exagérément élevé. C'est le type de programme qui crée une grande frustration. On est, plus d'une fois, tenté de prendre la disquette et de la projeter violemment à travers la pièce pour se calmer les nerfs. C'est vraiment dommage, car à part ce défaut, c'est un excellent programme. (Disquette Elite pour Atari ST) A.H.L.

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



Version Amstrad CPC

L'adaptation est totalement réussie compte tenu des capacités de la machine. Les graphismes et l'animation sont parfaitement réalisés et donnent au jeu la dynamique sans laquelle tout jeu d'action n'aurait pas droit de cité. L'environnement sonore est également irréprochable. Un grand bravo à Elite qui, décidément, nous gâte copieusement depuis quelque temps. (K7 Elite pour Amstrad). D.S.

Type	17
Intérêt	17
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	****
Prix	n.c.

Pas d'accord

Cette version est effectivement réussie, mais elle présente le même défaut que celle du ST : un niveau de difficulté ridiculement élevé qui engendre la frustration. Pour moi, cela retire beaucoup d'intérêt à ce jeu, qui, par conséquent, ne peut prétendre à une notation aussi élevée.

VENOM STRIKES BACK

Mask, suite

Dans cette suite de *Mask*, vous incarnez Matt qui doit délivrer son ami Scott prisonnier d'une base Venom. Au début Matt ne possède rien pour se défendre ou se protéger. Mais bien vite, il peut mettre la main sur un des masques. Ceux-ci ont chacun une fonction distincte. Certains le protègent



totalement des attaques ennemies, d'autres lui permettent de tirer des missiles, quelques autres lui donnent des possibilités de vol et de tir groupé. Mais attention : ces masques ne possèdent qu'une quantité de charges limitée et elle s'épuise vite. De plus, il faut toujours essayer d'utiliser le masque le plus approprié à la situation. Outre les défenseurs qui revêtent les formes les plus diverses, vous devez franchir des obstacles (ponts mouvants, gouffres) en calculant votre déplacement ou en sautant ou volant au-dessus.

Les graphismes sont variés et bien rendus et l'animation très fluide. Une excellente musique de présentation sur plusieurs notes agrémente la version 128 K et les bruitages en cours de jeu sont efficaces. Un bon programme d'action, varié à souhait. (K7 Grenlin pour Spectrum) O.H.

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

Version Commodore

La version *Commodore* de *Venom Strikes Back* est très semblable à celle testée sur Spectrum. Animation souple, graphisme coloré et précis, seule la bande musicale, de bonne qualité mais ininterrompue tout au long de la partie, risque de porter préjudice à votre concentration... (K7 Grenlin pour C64) O.H.

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



TILT

PC FACILE

EXCLUSIF!

COMMENT CHOISIR VOTRE PC.
LES QUINZE MEILLEURS RAPPORTS QUALITE/PRIX DE L'ANNEE.
CALCULEZ VOUS-MEME LA NOTE DE VOTRE ORDINATEUR.
DES UTILISATEURS TEMOIGNENT...

INITIATION

TRAITEMENTS DE TEXTE, TABLEURS, DESSIN, MUSIQUE,
ARCHITECTURE: CENT LOGICIELS
INDISPENSABLES A LA PORTEE DE TOUS...

BOUQUES

LES PIRES... ET LES MEILLEURES...

PHYNANCES

COMMENT ETABLIR VOTRE BUDGET MICRO.

PASSION

250 NOUVEAUX
JEUX

MICRO SANS PEINE

LA METHODE PC FACILE...
LE GLOSSAIRE IDEAL DES DEBUTANTS.
DES TESTS POUR MIEUX DEFINIR VOS BESOINS.

IMPRIMANTES, MODEMS
CARTES GRAPHIQUES
MATRISEZ SANS PEINE L'UNIVERS PC

DES LE 31 MAI

HOUS, SERRES - JUNI 1988, S&E BELGIQUE - 1200F, SUISSE - 11F5, CANADA - 4 SCAN MAROC - 412M ESPAGNE - 800 Ptas 155M\$ 1987



POWER AT SEA

Les marines

Accolade est une firme très prolifique depuis quelques mois et l'on peut s'étonner que malgré la quantité de programmes développés, ceux-ci restent de très bonne qualité. C'est encore une fois le cas avec *Power at sea* qui vous permet de diriger la flotte américaine lancée à l'attaque du golfe du Ley, tenu par les forces japonaises, lors de la dernière Guerre mondiale. Mais ne vous y trompez pas, il ne s'agit ni d'un wargame, ni d'une simulation mais d'un jeu d'action.

Depuis la mer vous bombardez les quatre basses ennemies puis, lorsqu'elles sont suffisamment affaiblies, vous faites débarquer les marines qui doivent s'en emparer. Au cours du combat, vous devez également faire front aux attaques aériennes japonaises, ou bien envoyer vos propres avions contre les destroyers japonais qui tentent de briser votre offensive.

Les excellents graphismes sont le point fort de ce logiciel qui offre une action variée et prenante sans jamais devenir trop complexe. C'est un bon programme qui mêle agréablement beaucoup d'arcade avec un peu de stratégie. (Disquette Accolade pour C 64) A.H.-L.

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

TRANSMUTER

Sous le feu ennemi

Les possesseurs de XL se réjouiront de l'arrivée de *Transmuter*, un bon shoot them up dans la lignée de *Asterix*. En effet, ce programme s'inspire nettement de ce grand succès d'arcade dont il reprend la plupart des ingrédients. Vous pilotez un vaisseau dans des galeries, sous des lacs, croisez ennemis et lorsque vous détruisez vos adversaires vous avez accès à des armements supplémentaires ou vous pouvez augmenter votre vitesse.

A la fin de chaque secteur vous affrontez un immense vaisseau-mère, avant de passer au suivant. L'action est difficile mais prenante et comme dans tous les program-

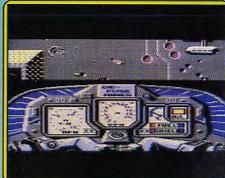
TUBES



mes de ce type, les premiers instants de jeu sont les plus rudes, car votre vaisseau est lent et dispose d'une puissance de feu très limitée. Si vous tenez le coup, vous pouvez ensuite vous procurer un laser très efficace qui facilite votre progression.

La réalisation est assez moyenne: les graphismes ne sont pas ce que l'on a vu de mieux, mais on les oublie vite dans le feu de l'action. *Transmuter* est un bon shoot them up qui aurait mérité plus de soin au niveau de la réalisation. (K7 Code Masters pour Atari XL/XE.) A.H.-L.

Type	shoot them up	13
Intérêt		
Graphisme		★★★★
Animation		★★★★
Bruitage		★★★★
Prix		A



RED MAX

Sauve qui peut!

Dans le futur, alors que le soleil se transforme en super nova, les derniers survivants se sont réfugiés sur la Lune. Ils plaquent celle-ci sur une orbite qui lui permet de quitter le système solaire, puis se mettent en hibernation. Vous êtes réveillé par une alerte, car des renégats ont placé des mines sur toute la surface de la planète. Vous enfoncez votre moto et partez à la recherche de ces mines afin de les désactiver. Ensuite, vous réveillez le reste de l'équipage qui est encore en léthargie. L'action demande beaucoup de précision ainsi que d'excellents réflexes car vous devez conduire votre véhicule dans des conditions difficiles. Les graphismes et l'animation sont honnêtes, mais le terrain sur lequel vous évoluez,

qui est vu de dessus, n'occupe, hélas, que le tiers de l'écran. Les cadrans de contrôle de votre moto sont situés en dessous et ils tiennent une place disproportionnée par rapport à leur utilité.

Red Max est un programme qui exige beaucoup d'adresse et qui engendre souvent la frustration. Il faut vraiment s'accrocher pour progresser dans le jeu et l'on se demande souvent si cela en vaut la peine. (K7 Code Masters pour Atari XL/XE.) A.H.-L.

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

BMX SIMULATOR

Vélocross

Ce programme vous propose de participer à une course de vélocross en affrontant l'ordinateur ou un autre joueur. Tout au long des sept circuits disponibles, vous vous frayez un chemin au milieu de toutes sortes d'obstacles qui vous posent bien des problèmes. C'est un jeu assez difficile à maîtriser mais qui ne manque pas d'intérêt. L'ordinateur est un redoutable adversaire qui vous distance très facilement lors des premières parties, ce qui est assez frustrant. A cet égard il est beaucoup plus amu-



sant de jouer à deux. C'est un logiciel très technique qui demande beaucoup de précision.

La réalisation est soignée, avec des graphismes et une animation de qualité. Il vous est possible de revoir la course, grâce à une option «action/replay», et même d'utiliser un ralenti, ce qui vous permet d'analyser vos erreurs et d'améliorer votre technique.

En revanche, cette version offre moins de parcours différents que celles des autres ordinateurs. Un programme, intéressant mais difficile, qui manquait dans la ludothèque de cette machine. (K7 Code Masters pour Atari XL/XE.) A.H.-L.

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



La fusée-lutin augmente de taille pendant qu'elle se déplace, tandis que le décor reste fixe...

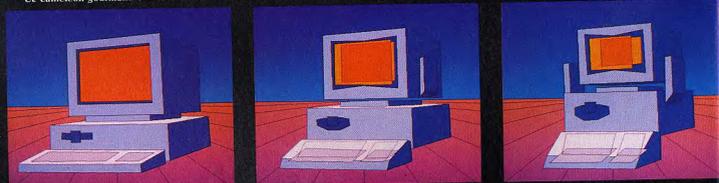
Un dessin unique de la fusée a été agrandi à plusieurs échelles et déplacé à chaque image : voici la fusée 3 D.



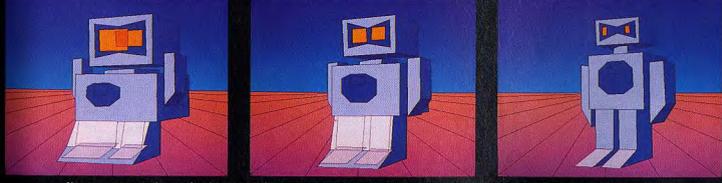
Ce caméléon gourmand consommerait beaucoup de mémoire, certes le décor est unique mais l'animation oblige à redessiner beaucoup de choses.



Le papillon change de forme, la tête aussi tandis que le coup de langue abîmée oblige à redessiner une zone de 1/3 de l'écran.



Les coordonnées des sommets de tous les éléments de l'ordinateur se déplacent mais aucun point nouveau n'apparaît pour créer le robot.



Un micro peut se charger de gérer la transformation, si on lui donne l'image d'arrivée et celle de départ. Il fera tous les calculs.

Les secrets de l'animation

Le dernier *Tilt* testait les principaux logiciels d'animation... que les vrais professionnels n'utilisent pas. Ils emploient des méthodes très différentes selon les effets recherchés.

Tilt a arraché leurs secrets aux programmeurs de *Gunship*, de *Pirates*, de *Defender of the Crown*, de *l'Arche du Capitaine Blood*. Explosif!

Après avoir bouclé le dossier sur les logiciels d'animation présentés dans le dernier numéro de *Tilt*, une horrible angoisse nous dévora : la rédaction n'allait-elle pas sombrer sous les coups de fil de lecteurs déçus de ne pouvoir réaliser. À l'aide de programmes testés, le tournoi de *Defender of the Crown*, les serotines véloces de *Goldrunner*, les acrobaties des Jet, Flô ou Cessna au-dessus de paysages reconstitués sur l'écran des simulateurs de vol ? Nous avons voulu savoir comment se font les

meilleures animations des jeux que nous testons. Comprendre pourquoi les résultats sont, sans doute définitivement, hors d'attente des programmes disponibles dans votre boutique favorite.

Le Moyen Âge ressuscité

L'écran représente une place de tournoi. Votre adversaire galope vers vous, lance en avant. Vous dirigez la votre pour désarticuler le chevalier qui grossit en se rapprochant. Le point

d'impact de votre arme, à la base du bouclier de l'autre, va-t-il vous permettre de l'éjecter de sa monture ? Pas le temps de réfléchir l'angle de vision se modifie, ce qu'on appelle au cinéma un changement de plan : vous voyez maintenant la scène de profil. L'un des combattants a vidé les écriers. Le jeu continue. Ces quelques secondes durant lesquelles vous galopez par l'intermédiaire d'un écran animé avec une perfection quasi cinématographique produisent une sensation de relief à vous cou-

per le souffle et marquant le sommet, par nature provisoire, de l'art d'animer des personnages, premier aspect principal de l'animation logique.

Avez-vous remarqué que dans la plupart des programmes les héros sont le plus souvent représentés de profil ? Rares sont les sprites, les lutins, c'est à dire les personnages mobiles, qui donnent l'illusion du relief, d'exister en trois dimensions. Ce style d'animation repose sur une répartition du travail entre graphistes et programmeurs. Les graphistes mettent au point les lutins, avec toutes leurs positions, en nombre suffisant pour donner une illusion de fluidité. Les programmeurs organisent la succession des positions sur l'écran pour créer le mouvement. Le nombre de dessins par mouvement dépend du niveau d'ambition des auteurs ainsi que de la vitesse des gestes. En principe un mouvement très rapide exige peu d'étapes intermédiaires : hache levée, hache baissée, un mouvement lent consommera plusieurs positions du bras

entre le moment où vous levez votre arme au plus haut et celui où elle entaillera le crâne de votre adversaire.

Les deux aspects — dessin des sprites et la programmation elle-même — sont clairement séparables. Faut-il des graphistes sur *SP7* et *Amiga* sont *Degas* et *Deluxe Paint II* (chez beaucoup d'éditeurs américains, Cinemaware ou Microprose aussi bien que chez les éditeurs français), tandis que les programmeurs manient le C et l'Assembleur. C'est sans doute Coctel/Vision, dont les graphistes travaillent à Boulogne et envoient leurs œuvres aux programmeurs à Bordeaux, qui marque le mieux la différence des fonctions. Décomposer le sprite en plusieurs éléments (dessiner séparément les bras, les jambes, la tête, les yeux) donne plus de travail aux programmeurs mais présente deux avantages principaux : d'abord en combinant les mouvements des différentes parties du corps d'obtenir un très grand nombre de variantes (certains personnages de *Pirates* avec trente-

deux images de base par personnage pourront prendre une centaine d'attitudes au cours du jeu par suite de ce découpage en éléments, tout en occupant quatre kilo-octets de mémoire, ce qui est remarquablement peu). Ensuite, limiter la surface des éléments rends les fait gagner de la place en mémoire : plutôt que de stocker quatre personnages complets mieux vaut stocker quatre expressions du visage et quatre mouvements du bras.

Simuler la profondeur

Robert Landero, directeur artistique chez Cinemaware revient sur l'animation de *Defender of the Crown*. Le travail initial a commencé avec *Agis Animator*. L'arrivée vers l'écran du chevalier qui combat le joueur a demandé une trentaine d'images, de taille croissante. L'impression de mouvement dans le sens de la profondeur est obtenue seulement par la variation de la taille du lutin au cours d'animation. Mais Cinemaware a perfectionné le résultat en mettant au point son propre pro-



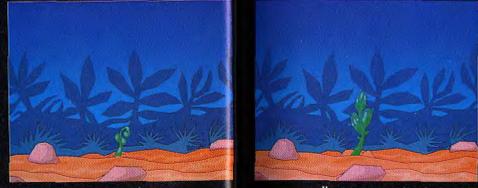
La voiture est fixe, proche du joueur, le dernier plan de collines qui se découpent sur l'horizon reste invariable. En revanche...



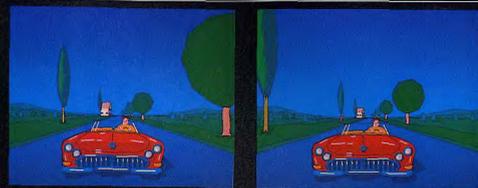
Les décors du bord de route donnent l'impression de vitesse. Ils sont des lutins qui changent de taille en s'éloignant de l'écran.



Le programmeur doit gérer les gouttes-lutins, et leurs deux formes, avant et après le rebond sur le sol qui les fait exploser.



Il superpose ensuite plusieurs images du centre de l'écran dessinées par les graphistes, les stades de croissance de la plante.



gramme d'animation. Quand nous voulons en connaître le détail, Robert Landero réplique : « Appelez-le comme vous voulez, mais son fonctionnement doit rester net ». Les caractéristiques communes des animations de ces aventures : fond statique, changement

inversement. Quatre attitudes de base sont nécessaires et les programmeurs doivent distinguer les quatre impulsions initiales du joystick. Encore faut-il saisir la nature de l'impact des décisions des joueurs. Si leurs ordres sont de simples déclencheurs d'animations entièrement pré-déterminées, le travail des programmeurs s'apparente à de la couture. Le programme aura une structure simple : « coller » la partie d'image n° 1 sur tel emplacement de tel fond à l'instant n, puis « coller » la partie d'image n° 2 sur tel emplacement voisin du même fond à l'instant deux, un dixième ou un

où il peut se trouver, quel est la dernière impulsion du clavier (ou du joystick, de la sonnette) Selon les cas le test choisira entre plusieurs possibilités et affichera à l'écran des images variées combinant le déplacement du sprite et un changement de forme. Les personnages

des siècles passés étudiaient l'anatomie et s'entraînaient à dessiner les personnages nus pour obtenir des attitudes naturelles même dans des compositions avec des modèles habillés des pieds à la tête. Certains graphistes se sentent suffisamment

ont ainsi appelé le réel à s'unir aux talents de leurs programmeurs. Une phase du travail d'animateur s'échappe complètement aux joueurs : la mise au point, parfois avec des logiciels grand-public, des mouvements, image par image, au ralenti, correction d'un pixel qui dépasse, nouvelle vision du résultat, modification supplémentaire, etc.

Pour *Rocket Ranger*, en cours de mise au point, Cinemaware manipule les couleurs afin d'obtenir de très spectaculaires mutations des écrans qui passent de la couleur au noir et blanc en une atténuation très fluide des teintes, sans saut de nuances ou scintillement.



Dans Pirates les quatre visages diffèrent...

d'écran par substitution d'images à une autre, sprites de personnages animés se déplaçant « à la surface de l'écran » n'empêchent pas d'aller assez loin dans l'illusion de la 3D. La variation de la taille des sprite au cours de leurs évolutions simule des déplacements « en profondeur ». La représentation de salles en perspective (comme dans *Crafton* et *Xunk*) aboutit au même résultat sans changement d'échelle des personnages. Mais ceux-ci, au lieu de se déplacer horizontalement se meuvent en diagonale, sur une grille aux mailles en forme de losanges. Au lieu de les présenter de profil (vers la droite ou vers la gauche), ou les voir de trois-quarts, ils se déplacent en diagonale de l'avant vers le fond de l'écran et

Il faut trente images pour que le chevalier arrive à votre rencontre. Renversant ! On se croirait au cinéma. Fixer chaque lutin au bon emplacement sur le décor s'apparente à la haute couture.

vingtaine de seconde après. L'opération répétée autant qu'il est nécessaire, avec des morceaux d'images représentant des sujets animés donne de bons résultats mais laisse les joueurs spectateurs. L'innovation dans le déroulement de l'histoire passe par les dialogues ou les icônes (*Shadowgate*, à *Kings of Chicago*.)

S'il avance encore, je le fais mourir ! Si l'on souhaite une animation interactive, il faut prévoir à chaque affichage, une batterie de tests : le sprite est-il sur les parties de l'écran



Seule la zone des yeux est retravaillée.

se baladent donc sur une sorte de carte dont les secteurs soumettent au programme des tests particuliers et laissent aux sprites des bulbes de déplacement différentes : on conçoit sans peine que tous les micros n'accrocheraient pas vingt-cinq fois par seconde d'exécuter des programmes complexes aux multiples branchements logiques avant même de savoir quelle image charger et où l'afficher. Le *Barbarian* de Paygnosis comme celui de Palace Software fournissent des exemples frappants. On peut, à la limite, les considérer comme des curseurs sophistiqués. La qualité de l'animation, avant même le déploiement de ressources techniques, repose sur le réalisme des mouvements. Les artistes



L'outil d'animation de Microprose au travail.

assurés pour créer des animations en s'appuyant sur leurs seules imaginations et intuition comme Michael Haire de Microprose. L'équipe de Coltel Vision, qui travaille sur leur projet *Kilombo*, une aventure/action parmi les esclaves d'une grande plantation, a commencé par animer des silhouettes simplifiées des personnages pour juger du rythme et de la souplesse du résultat. C'est seulement quand les mouvements ont été mis au point que les graphistes ont travaillé à donner leur aspect définitif aux différents protagonistes du logiciel. D'autres aspects s'appuient sur des images digitalisées, voire des extraits de films vidéo. Cinemaware ou Palace Software avec *Barbarian*

L'animation par les couleurs

Sans développer de programmes spécifiques, les programmeurs peuvent se servir des fonc-

Utiliser les fonctions de cycle des couleurs c'est tricher.

Mais cela transforme tout l'écran et peut donner des résultats spectaculaires.

Et cela économise le précieux espace de la disquette.

lions de cycle des couleurs des programmes graphiques. En décidant un cycle entre différentes nuances de bleu, faire couler une rivière, animer la surface de la mer, deviennent des jeux d'enfants, si l'on dispose de *Deluxe Paint* ou de tout autre programme graphique de qualité. Mais le recours trop systématique à ce procédé laisse vite, à moins d'y travailler avec beaucoup d'imagination. Ces fonctions permettent, en effet, d'animer l'ensemble d'un écran sans consommer trop de ce précieux espace des disquettes.



Un test du mouvement : les six étapes du geste.

Les beaux scrollings ne coulent pas de source !

Un décor multicolore de pyramides, quelques faces grimées en bas-relief. Un ou deux engins sombrent au bas de l'écran d'un « space invader ». La lumière du lecteur de disquettes s'éteint. Effleurer le joystick ou la souris. Le décor commence à défilier, insister, il accélère tandis qu'une pluie d'engins agressifs déboule du haut de l'écran. Le défilement de l'écran devient si rapide que l'œil saisit mal les décors. Les ennemis saisissent bien l'intérêt pour eux de cette accélération incontrôlée et votre engin explose en une gerbe de feu. Ici les engins sont des sprites, tout comme les personnages des aventures/action. Mais avec

un changement de priorités : pas de transformation du sprite lui-même (ou peu) mais l'attention se porte sur la gestion de leurs trajectoires, des impulsions envoyées par la souris, le joystick ou le clavier, ainsi que par leurs collisions. En revanche, le déroulement des décors, le scrolling, pose des problèmes originaux. Les scrollings constituent le deuxième grand volet de l'animation. Les lentils posent plus de problèmes que les rapides : sur un Atari un écran mobilise 32 kilo-octets en mémoire. Déplacer l'écran d'une ligne est une lourde opération pour le processeur. Et comme il doit en plus gérer plusieurs sprites, détecter leurs collisions éventuelles voire s'occuper du son, il ne saura pas répéter vingt-cinq ou cinquante fois par seconde cette opération. Il y aura quelque part sur l'écran un petit problème, on verra une ligne sauter, ou un scintillement. Si l'action se déroule à un train d'enfer et que les déplacements s'effectuent en décalant l'écran de huit ou seize lignes à la fois, les petits problèmes passeront inaperçus puisque l'œil ne saura pas les fixer. Sur ce plan, l'Amiga dont le processeur 68000 est soulagé par des co-processeurs, est nettement avantagé par rapport à l'Atari et le ST, qui le 68000 travaille en solo. Il gère sans problème des scrollings horizontaux.

Aucun avion ne vole pas accidentés

Voire aucun perd de l'altitude. Vous commencez à distinguer les détails du sol. La piste grossit, des collines pyramidales bossèlent l'horizon. Les principaux bâtiments deviennent visibles. Mais l'air est à la piste, à basse altitude, au niveau de la tour de contrôle, votre vitesse est trop importante. Remettez les gaz. Tournez autour des hangars de l'aéroport que vous voyez sous toutes leurs faces en perspective. Remettez dans l'air la piste, à petite vitesse. L'avion se pose. Comment l'écran arrive-t-il à limiter en trois dimensions un paysage selon une infinité virtuelle de points de vue ? Les simulateurs illustrent au mieux le problème par du mouvement dans le mouvement dans un univers en 3D.

Nous avons interrogé Sid Meyer qui travaille chez Microprose : à propos de Gunship, un simulateur d'hélicoptère aux paysages particulièrement soignés, rien d'extraordinaire, armées ennemies tout en restant rapide. Le mouvement s'annule au rythme de quatre à cinq images par seconde. Les images sont calculées en temps réel. L'action se déroule sur cinquante à cent milles carrés, (200 km²). Les plus petits détails représentés sont les chars d'assaut. L'infanterie se manifeste seulement par le nuage de poussière qu'elle soulève. Il n'existe pas de « maquette » du paysage. Ce sont des banques de données qui ont fait office. L'une d'entre elles regroupe les positions des éléments du paysage (montagnes, rivières, routes). Une autre précise à quoi ressemble une colline, une route, une rivière. Un troisième élément permet de représenter des éléments mobiles (en particulier de l'hélicoptère). C'est au programme de calculer quatre fois chaque seconde, en combinant ces éléments, ce qui doit s'afficher à l'écran.

Comment avez-vous obtenu un programme si rapide ?

— C'est le résultat de deux ans de travail, de deux ou trois réécritures d'un programme en langage machine. De plus les éléments contiennent le moins possible de points pour se calculer vite. Les parties assure l'animation occupent environ 40 Ko sur la disquette.

Avez-vous utilisé des programmes graphiques ?

— Non, les instruments de programmation mis au point par Microprose doivent être rapides et générer du langage machine. Ils ne sont pas à utiliser, ni très conviviaux.

Les algorithmes ont de jolis reliefs

Commandant du vaisseau Tilt dans Starflight d'Electronic Arts, je le dirige vers la sixième planète d'une des centaines d'étoiles déseules. Je me salue. J'ordonne au navigateur d'entamer les manœuvres d'atterrissage. La planète tourne sur l'écran du PC. J'ordonne l'atterrissage. Je choisis sur une carte la destination du vaisseau.

Les animateurs choisissent leurs priorités. Sur les simulateurs de vol tout est subordonné à la vitesse.

Un vrai avion ne stoppe pas en l'air pour attendre que se termine le calcul du paysage !

nation du vaisseau. Puis la planète grossit sur l'écran, le PC entame un zoom vertigineux qui me fera apercevoir sans cesse plus de détails jusqu'à l'atterrissage sur un terrain ondulé et multicolore. D'aussi spectaculaires atterrissages me sont réservés sur chacune des centaines de planètes, chaque animation me fait découvrir des paysages différents.

Je dirige l'Arche du Capitaine Blood, le vaisseau fonce au ras des collines représentées en silhouettes bleues. Je ralentis ou accélère, monte ou descend à volonté. Malgré la ressemblance des résultats avec les simulateurs, ces animations forment un quatrième type, soumis à un bel avenir. Comment, en effet, les malheureuses disquettes peuvent-elles aller générer des reliefs différents sur l'un ou plusieurs des planètes sachant que plus ce sont les observer selon une infinité d'angles différents et qu'un écran « mange » plusieurs milliers d'octets ?

La surface vient de ce que les coordonnées des surfaces des planètes si nombreuses sont calculées au moment d'être affichées, et non pas stockées en mémoire. Didier Bouchon a programmé l'Arche du Capitaine Blood :

Comment avez-vous dessiné les reliefs des planètes sur un écran. As-tu préalablement dessiné un plan ?

— Il n'y a pas de carte, c'est un algorithme qui calculait ce qui décide de l'aspect des surfaces. Si l'on voulait stocker la géographie de cha-

que planète, cela prendrait beaucoup trop de place.

La partie du programme géant l'animation des surfaces est-elle importante ?

— Non, mais elle est difficile à donner avec précision puisqu'elle est répartie en plusieurs sous-programmes disséminés. Disons à peu près vingt kilo-octets. En revanche, en mémoire centrale, le programme utilise un gros buffer d'images. (Un buffer est une « salle d'attente » des données, permettant de stocker les coordonnées calculées aussi vite que la machine en est capable et affichées sur l'écran au rythme exigé par l'action).

Les planètes différentes elles chaque fois qu'on va les voir ?

— Non, parce que le générateur de nombres et de coordonnées utilisé fait partie de la « graine » de la planète, constituée par ses coordonnées dans l'espace. A partir de ce petit nombre des données, le programme calcule une surface irrégulière dont des profils sont représentés par des lignes bleues à l'écran.

C'est-à-dire que la surface de la planète pourrait être calculée et représentée avec une trame plus serrée ?

— Oui, elle est calculable, à partir des données. Donc certains pics ont un sommet entre deux des lignes affichées et n'apparaissent pas à l'écran. Mais si l'on voulait calculer plus de points, le vaisseau ne pourrait pas voler aussi vite, la machine ne suivrait pas.

C'est la même méthode de calcul pour toutes les planètes ?

Dans son principe oui, mais certaines variables changent pour éviter que les planètes aient la même allure. On pourrait, à l'avenir, essayer de mélanger ces méthodes de calcul avec les techniques des simulateurs de vol. Mais on risque de buter sur des questions de rapidité. C'est la représentation du relief qui provoque les problèmes : dans un simulateur de vol, l'horizon est plat. Quand l'avion évolue, la ligne d'horizon reste une ligne, les détails du paysage apparaissent quand ils sont assez proches. Si le paysage est en relief, cette ligne est calculée, ainsi que tous les reliefs sur une très grande surface. Il faut alors un trop long temps de calcul.

Au-delà des aspects propres à chaque grand type d'animation, les programmeurs chargés de l'animation des jeux rencontrent des problèmes communs.

Les animations ne se démantègent pas

Les graphismes passent d'une machine à l'autre, mais les animations s'accrochent ! Lors de l'adaptation d'un jeu d'une machine à une autre le transfert des graphismes ne pose pas de problèmes insurmontables. A condition de développer sur des PC assez puissants ou sur l'Amiga, aux meilleures capacités graphiques, le transcodage des images est effectué par un programme qui simplifie l'image et l'adapte aux capacités des ST, PC, CPC ou Thomson. En revanche les animations exigent une re-programmation complète. Ceci explique pourquoi Microprose met son

Les Nouveaux Défis.

Nintendo®

The Legend of **ZELDA**

LE 1^{er} LOGICIEL DE JEUX VENDU A UN MILLION D'EXEMPLAIRES AUX USA EN UN MOIS!

La Princesse ZELDA est retenue captive par l'infâme, ignoble GANON, dont le seul but est de régner sur le monde par la terreur. Pour sauver la belle, vous devez découvrir et réunir les 8 parties de l'Irifice qui donnent accès au Labyrinthe. Serez-vous à la hauteur ?



SORTIE NATIONALE EN JUIN



RAD RACER

ENTREZ DANS LA COURSE EN 3D*

Etes-vous prêt à affronter la vraie dimension de la course automobile ? Avec ce logiciel les émotions prennent tout leur relief et vous êtes vraiment dans la peau d'un pilote de Formule 1 !



SORTIE NATIONALE EN JUIN



* Jeu livré avec lunettes spéciales 3D

BANDAI FRANCE
RUE DE L'INDUSTRIE - Z.I. EPLUCHES
95130 SAINT OUEN LAUNOME
TEL : (1) 30 37 83 51

Nintendo®

LE SEUL SPECIALISTE DE LA CONSOLE DE JEUX

ACTUEL

point d'honneur à ne pas transcrire bêtement les programmes, mais le plus souvent à reprogrammer les versions d'un logiciel qui tournent sur des machines différentes. Ce luxe s'apprécie donc sur une nécessité.

Plus près de toi machine !

Les animations des programmes de jeu ont gagné beaucoup de compétence de la part des programmeurs, qui ne peuvent pas s'aider des logiciels disponibles. Leur objectif est en effet de résoudre un problème spécifique, car les méthodes diffèrent du tout au tout selon qu'on programme une aventure, un « space invader » ou un simulateur de vol. Ils doivent tenir compte des limitations propres à chaque machine (par exemple tenir compte de la variété des vitesses des PC dans la fréquence d'horloge interne rendant même jeu déséquilibré lent ou injouable de rapidité). Ils sont contraints de programmer au plus près de la machine, en langage machine, pour gagner du temps d'exécution. Ils doivent jouer de toutes les particularités des processeurs, y compris ceux qui n'avaient pas été prévues par les concepteurs des circuits.

Ainsi les processeurs vidéo de l'Amstrad CPC sur-trafiquent plus facilement que ceux de l'Atari ST. Ainsi l'Amiga fut des scrollings verticaux et horizontaux superbes, mais l'Atari ST renvoya à déplacer horizontalement les 32 000 octets de ses écrans graphiques. Au contraire, les progiciels d'animation doivent savoir faire le plus de choses différentes possibles et une lenteur raisonnable leur est

facilement pardonnée. En revanche les auteurs exigent une simplicité absolue d'utilisation, des manipulations minimums et un affichage immédiat des décisions prises par les utilisateurs. Les programmes peuvent occuper toute la disquette et monopoliser le processeur principal du micro. Son et animation posent des problèmes aigus de compatibilité, qu'une programmation ne résout pas. L'évolution du matériel risque-t-elle de bouleverser les méthodes d'animation de jeu ?

Ils le croient sur tous les toits : nous sommes prêts pour les animations de demain. Que les disques optiques numériques, les disques compacts interactifs arrivent ! Vous verrez des merveilles !

L'avenir s'écrit sur les CDI

Tous les éditeurs, tous les programmeurs sont d'accord : il y aura des jeux étonnants sur CDI. Le CDI c'est le « Disque Compact Interactif ». A peu près l'équivalent de mille disquettes 600 mégaoctets d'information. Pas tout de suite bien sûr. Première, excellente et unique raison : pour écrire des jeux sur CDI, il faut que des lecteurs enregistreurs de CDI soient

disponibles. Rendez-vous dans deux ans dans les Tilt n° 70 et suivants pour assister au démarrage explosif du nombre de logiciels sur ces supports. A moins que, comme souvent en matière de micro, le processus ne prenne un peu de retard.

Tous les problèmes techniques du matériel ne sont pas réglés. Atari, Philips, Sony n'en collaborent pas moins avec des éditeurs de jeux, notamment français, pour que la sortie en masse de ce support coïncide avec la sortie de jeux de qualité. Car les principaux éditeurs affirment qu'ils sont prêts à sauter le pas. Les programmeurs voient la diffusion du CDI comme une libération. En effet, la taille limitée des mémoires de masse, des disquettes, les ennuient énormément. Ils ont l'impression de travailler à leur aise un minuscule de temps et de passer le plus clair de leur énergie et d'utiliser leurs qualifications les plus pointues à grignoter des octets pour faire tenir les programmes et les données sur les disquettes trop exigües.

Dès qu'ils parlent concrètement, leur point de vue se complexifie : animer un sprite à vingt-cinq ou cinquante images par seconde se vengera aujourd'hui car des objets ou personnages en translation simple, qui se déplacent sur l'écran mais changent peu de forme. Si l'ordinateur lit sur le CDI et stocke en mémoire centrale plusieurs dizaines de mouvements on peut espérer des animations plus intéressantes, proches de la qualité des mouvements du cinéma. Aux programmeurs de se débrouiller pour « cacher » dans le temps mort de l'action ou du scénario les moments des accès aux données. Non seulement les animations deviendront quasiment parfaites, mais encore on pourra en multiplier le nombre et la durée. L'appel aux animations obtenues par le caméra-vidéo, plus ou moins travaillées dans une liste, pour leur production, à d'intéressants tournages : des acteurs joueront plusieurs variantes d'un scénario, pour que leurs gestes, travaillés par des logiciels graphiques, servent de support à des animations au réalisme inédit. Ces territoires des fonctions interactives resteront longtemps un terrain d'aventures incomparables.

Le problème sera de programmer assez astucieusement pour pré-calculer et stocker sur disquette le matériel d'images. Ainsi pour les simulateurs de vol : les bases de données de paysages que l'on voit l'objet de la douzaine de disquettes de Flight Simulator les « scenery disk » passeront sur le disque. Et les avions rendus, qui occasionnent les mouvements les plus rapides, pourront être stockés à différentes échelles et presque sous tous les angles en couleur et non plus calculés en représentation flaire. Car le temps de calcul d'objets complexes et en couleur par les micros interdit absolument qu'ils participent à des animations calculées en temps réel. Reste, comme le remarque Sid Meyer, que « si le CDI offre beaucoup de possibilités, on ne mesure pas la qualité d'un jeu au nombre d'images et à la durée des animations. On jugera toujours si un jeu est bon ou non. Le CDI ne gagnera pas automatiquement de bons résultats ! »

Dany Boulaček, Denis Schéret

Entretien avec Michael Hale

— Vous êtes graphiste chez Microprose. Lors de la phase de conception des animations, recevez-vous des directives précises ou êtes-vous libre de créer selon votre inspiration ?

— Tout dépend du jeu, des créateurs, et des contraintes techniques. Les simulations par exemple ne laissent pratiquement aucune marge de liberté. Mettre au point un jeu est un travail d'équipe.

— Une séquence d'animation type demande beaucoup de temps de travail ?

— Nous commençons par dessiner les images de base, ce qui prend, en gros, trois jours. Ensuite interviennent les problèmes liés à la complexité de la situation, problèmes qui peuvent nous retenir plus longtemps.

— Comment procéder-vous pour obtenir l'animation d'un mouvement ? Vous travaillez sur des modèles ?

— L'artiste se base essentiellement sur son jugement, voire sur son intuition. Par exemple, un de mes collègues est un passionné de voiliers. Il a eu de vrais réalisés l'animation des séquences dans lesquelles apparaissent les bateaux et l'océan dans Pirates.

Nous avons testé plusieurs maquettes avant d'obtenir la version finale.

— Combien d'images utilisez-vous pour un mouvement donné ? Par exemple un

personnage qui voudrait fendre du bois à la hache ?

— Nous le faisons en six ou huit images. Bien entendu, on pourrait obtenir une meilleure fluidité du mouvement, il suffit d'augmenter le nombre d'images. Mais il faut constamment se préoccuper de l'espace mémoire occupé par le programme.

— Les techniques d'animations diffèrent-elles sur un 8 bits ou sur un 16 bits ?

— Si nous travaillons sur C64, les limites de la machine concernant les couleurs et la résolution nous simplifient le travail. Pour obtenir une animation convenable sur cette machine, il faut que les dessins soient relativement petits. Ainsi, nous ne sommes pas obligés de faire une animation complexe et trop précisée des mouvements. En revanche, les problèmes sont différents sur un 16 bits : les possibilités sont plus grandes, l'animation gagnera en souplesse à condition que le travail soit plus fin, donc plus complexe et plus difficile à réaliser.

— Le décor de pratiquement tous les jeux d'aventure sont statiques. Peut-on imaginer un décor où l'on verrait les herbes hautes ondoyer sous la brise et les reflets du soleil changer selon l'heure du jour ?

— Nous voulons y arriver, mais les possibilités des machines ne suffisent pas encore...



OPERATION COUP DE POINTS !
GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT

ECHANGEZ VOS ANCIENS JEUX CONTRE DES POINTS

ECHANGEZ VOS POINTS CONTRE DE NOUVEAUX JEUX

71 rue du Cherche-Midi 75006 Paris tel. 45 49 14 80

LES PLUS 2010

LES MEILLEURS PRIX

TOUS TITRES DISPONIBLES

ESSAI POSSIBLE DE TOUS LES JEUX EN MAGASIN

ECHANGE OU REPRISE DE VOS ANCIENS JEUX

CHOIX PERMANENT D'OCCASIONS TOUTES MARQUES

RACHAT POSSIBLE DE TOUT MICRO RECENT AU MEILLEUR PRIX SANS OBLIGATION D'ACHAT

MISE EN DEPOT VENTE MICRO-INFORMATIQUE VIDEO - HI-FI - SON

LIVRAISON DANS TOUTE LA FRANCE SOUS 48 H

CONSOLE SEGA + HANG-ON 790 F**

CONSOLE SEGA + HANG-ON + OUT RUN 890 F**

FRASER + 3 JEUX 448 F**

LUNETTES 3 D + MISSILE D 409 F**

CONTROL STICK* 149 F

JOYSTICK FEED SPEED 149 F**

CARTES SEGA : 169 F*

MY HERO + GHOST HOUSE TEDDY BOY + TRANSIT + SUPER TENNIS - F16 FIGHTER - SPY VS SPY - BANK PANIC

MEGA CARTRIDGE : 219 F*

CHORIFRUTER - FANTASY ZONE BLACK BELT - PRO WRESTLING THE NINJA - ALEX KIDD - WONDER BOY - QUARTET ZILLION - SECRET COMMAND ASTRO WARRIOR - ACTION FIGHTER WORLD GP. PRIT - ENDURO RACER KUNG FU KID - GLOBAL DEFENSE WORLD SOCCER - GREAT GOLF GREAT FOOTBALL - GREAT BASKET GREAT VOLLEY - GREAT BASE-BALL

TWO MEGA : 269 F**

OUT RUN - SPACE HARRIER - ROCKY FANTASY ZONE II - ZAXXON

4 MEGA : 299 F**

AFTER BURNER

SEGA

NINTENDO

ATARI 2600

50 TITRES DISPONIBLES

A 149 F*

A 299 F

CARTOUCHES DE JEUX : 249 F**

SUPER MARIO BROS EXTREME - MATCH RIDER WRECKING CREW - GOLF PRO WRESTLING - FOOTBALL SLOWMO - TENNIS VOLLEY BALL - BALLON FIGHT CLUB LIU LIAN - ICE CLIMBER PINBALL - KUNG FU URBAN CHAMPION

CBS COLECOVISION

80 TITRES DIFFERENTS SUIVIS EN PERMANENCE

CARTOUCHES : 199 F*

DONKEY KONG DONKEY KONG 3 POREYE

SERIE PISTOLET : 249 F**

WILD GUNMAN

NOUVEAUTES ATTENDUES

LEGEND OF ZEIDA METROID

ATARI CBS MATTEL

A PARTIR DE 300F

PROMO DU MOIS

NINTENDO

COFFRET DE LUXE CONSOLE + ROBOT + GYROMITE + PISTOLET + DUCK HUNT

1675 F

BON DE COMMANDE

2010 ELECTRONICS - 71 RUE DU CHERCHE-MIDI - 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

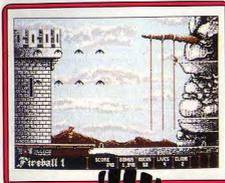
Titre	F	Titre	F	NOM
Titre	F	Titre	F	PRENOM
Titre	F	Titre	F	ADRESSE
Titre	F	Titre	F	CODE POSTAL
Titre	F	Frais de port	VILLE
Titre	F	machine + 50F	TYPE DE CONSOLE
Titre	F	TOTAL		

Je retourne ainsi l'ordre passé à
 Je n'ai pas de compte
 Je n'ai pas de compte
 Je n'ai pas de compte

Coûtant mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

Soft comme l'enfer

Quand les auteurs en ont assez de prévoir des happy-end, leurs rêves se muent en cauchemars, les lutins deviennent des monstres, des lousp-garous, des vampires ; les flots d'hémoglobine, les torrents de sang noient l'écran. L'estomac solidement accroché, gosses d'ail en bandoulière, pieu de bois et marteau en main, nos reporters reviennent d'un voyage au bout de l'enfer.



Dark Castle (ST)

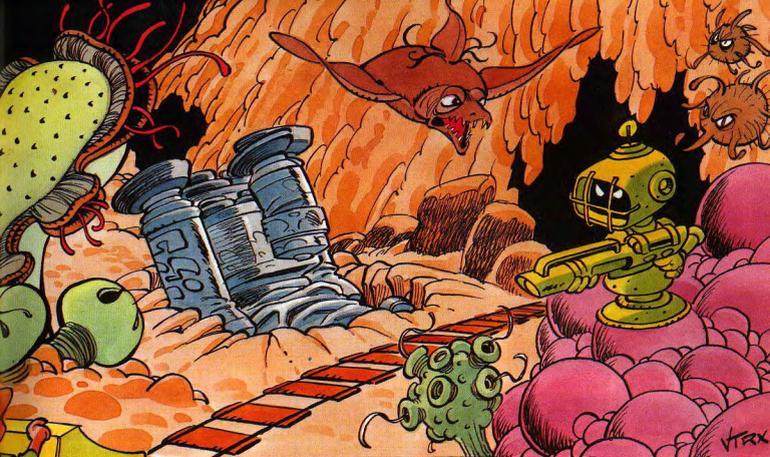
Dark Castle : bien qu'ils soient adaptés au genre, les jeux d'aventure ne possèdent pas le monopole de l'épouvante dans la micro-informatique de loisir. En effet, les jeux d'action dont c'est le thème principal sont légion comme, par exemple, *Vampire Killer*, mais ils ne génèrent pas une atmosphère de circonstance. Toutefois, certains d'entre eux méritent de figurer dans ce dossier, en l'occurrence, *Dark Castle*. On y trouve le traditionnel château hanté et son pont-levis, qui abrite un mystérieux Chevalier Noir. Avant d'atteindre ce sombre personnage, vous devez parcourir avec succès quatorze niveaux de difficulté croissante. Les tableaux constituant une série de jeux d'échelles et de plates-formes assez variés pour éviter une répétition rebattue. L'entrée en matière commence par le choix de portes qui déterminent le premier tableau que vous devez sécuriser. Vous partez avec un capital de cinq vies et un stock de soixante pierres. Le jet de pierres est votre unique moyen de défense ou d'attaque au début du jeu. Hormis ces projectiles, des objets tels qu'une massue, des clés et des fioles d'élixir sont également récupérables. Ces dernières sont votre seul recours contre les morsures des chauves-souris et des rats. Les boules de feu sont réservées au joueur qui se fraye un chemin jusqu'au laboratoire de



Dark Castle (Amiga)

Merlin. Quant au bouclier magique il n'est accessible qu'aux intrépides ! Un bon point, les objets récupérés restent acquis en cas de perte d'une vie. Les créatures gardiennes de cet antre du diable sont antipathiques à souhait. Vautours, acolytes, dragon, mutants et j'en passe, sont d'une hospitalité à la hauteur de leur réputation. Une mention spéciale pour l'acolyte au fouet qui flagelle trois prisonniers : c'est la première fois que je vois une telle scène de violence dans un jeu.

La tactique consiste à se débarrasser d'abord des monstres volants puis à neutraliser les autres selon un itinéraire pré-établi. Pour ce faire, posez le jeu afin d'étudier méthodiquement la stratégie à adopter. Abordons maintenant les points noirs qui gâchent le plaisir du joueur. Tout d'abord le contrôle du personnage est épouvantablement médiocre ! Par exemple, si l'idée vous prend de lui faire gravir des escaliers, il termine souvent son ascension par un saut qui le ramène au bas du tableau dans une chute vertigineuse ! Attendez, il y a encore mieux, voyez



plutôt ce qui se passe après : le reste allongé pendant des longues secondes puis se lève péniblement, litube pendant d'autres longues secondes et finalement secoue sa tête interminablement avant de se remettre à vos ordres ! Un tel laps de temps imparti à ce type de « distraction » du programmeur est incompatible avec un jeu d'action où la vitesse et l'absence de temps mort priment. Les fréquents appels au lecteur de disquettes sont énervants ; ce problème devient cauchemardesque pour ceux ne possédant pas deux lecteurs et que dire des possesseurs d'un 520 ST qui doivent manipuler trois disquettes ! Testé sur ST et Amiga, la version de cette dernière possède un meilleur environnement sonore. Dans l'ensemble ce logiciel ne m'a pas accroché pour les raisons citées plus haut mais également pour les graphismes indignes des 16 bits. Les bruitages sont une des rares réussites que l'on puisse reconnaître au jeu. Ici encore, la conception est mal supportée par la réalisation. Regrettable ! (Disquette Mirrorsoft pour ST et Amiga. Disponible sur Mac) D.B.

La chose de Grotenburg : le scénario de « *La chose de Grotenburg* » traite, sur un mode parodique, un ensemble de thèmes qui hantent de longue date le cinéma d'horreur. Le personnage du savant fou, ému des docteurs Jekyll et Frankenstein, apparaît au détour d'un écran du jeu sous les traits d'Albert Einstein. Inventeur d'une machine à remonter le temps, ce professeur bien intentionné mais naïf s'est taillé



La chose de Grotenburg (Amstrad)

des cobayes sur mesure à l'aide d'organes de provenance douteuse glanés dans quel que cimetière, avant d'être la première victime de ses « choses » dont la parenté avec le monstre du film « *The Thing* » est assez parlante. Elles partagent en revanche avec *Dracula* la phobie de l'eau bénite. Telle un Petit Poucet qui serait soudain saisi de folie meurtrière, la « chose », que vous devez traquer dans le village et au cœur d'une forêt hostile, parsème son parcours d'assassinats sauvages. Tout commence par la découverte du cadavre de votre jeune femme, prélude d'un véritable jeu de piste où se mêlent indices et périls. On peut regretter le caractère trop souvent artificiel des obstacles que la « chose » a pris soin de placer entre elle et vous, et la découverte des indices est plus rarement le fruit de la déduction que du hasard. Cela prend parfois une tournure assez surréaliste : il faut une bonne dose d'imagination pour trouver qu'en tirant la queue d'un chat, on lui fait lâcher une souris qui permettra de s'attacher ultérieurement les serviettes d'un hibou grâce auquel on sortira indemne d'une rencontre avec les rats gardant

l'entrée du souterrain menant au manoir... Plutôt complexe !

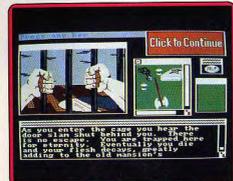
Certaines trouvailles plus astucieuses, que nous vous laissons le soin de découvrir par vous-même, relèvent heureusement l'intérêt du jeu. Tapie dans son antre, « la chose » attend l'heure de la confrontation finale pour révéler son aspect hideux. Ponctuellement, quelques bruitages apportent un peu de vie à l'action, déjà servie par des graphismes de bonne qualité. L'analyse de syntaxe qui connaît environ cinq cent mots est loin d'être obélus — à malheureusement trop rare — et préserve le joueur de la lassitude. Les répliques du programme frisent le bon goût sans jamais y sombrer, mais leur humour s'harmonise peu avec l'ambiance des images. L'intensité de l'angoisse n'est pas proportionnelle à la quantité d'hémoglobine, et *La chose de Grotenburg* ne parvient pas à créer une atmosphère d'épouvante. Comme pour beaucoup de logiciels de ce type, l'univers des films d'horreur sert seulement de contexte à une aventure somme toute classique. (Disquette Uji Soft pour Amstrad CPC. Sortie prochaine d'une version pour PC et compatibles) J.-P.D.

Uninvited : tout commence par une banale balade en voiture en compagnie de votre jeune frère. Soudain, quelque chose ou quelque'un sur la route vous force à faire un écart... l'accident est inévitable. Vous sombrez dans l'inconscience et l'écho du cri de votre frère retentit douloureusement dans votre tête. Le grondement de tonnerre vous sort péniblement d'une lourde torpeur, votre frère a disparu, probablement de la recherche de secours. Le pare-brise de la voiture est endommagé et les vapeurs d'essence y sont telles qu'il vous faut immédiatement vous extirper avant une éventuelle explo- ▶

La micro fait peur ! J'aime...



Unsettled (Mac)



Unsettled (Amiga)

sion. Face à vous un manoir, des éclairs zèbrent le ciel et un coup d'œil indiscret dans la boîte aux lettres : une enveloppe... la lettre et une amulette vous en apprennent, hélas, plus sur ce qui se trame derrière ces murs. Décidément non ; pas question de pénétrer dans ce manoir... trop tard ! Les aboiements de chiens apparemment hostiles ne vous laissent guère le choix. Là porte se referme sur vous dans un grincement plaintif. La pièce « honore » de votre présence conforte vos appréhensions. Les meubles et la décoration font référence aux sciences occultes : c'est le moment idéal pour faire une première sauvegarde !

L'exploration des lieux occasionne des rencontres du quatrième type ! La plus fréquente est celle du petit démon qui tient une clé dans sa main (n'y prétez pas attention dans les débuts). Les pièces du rez-de-chaussée sont gérées par une Scarlett O'Hara, version épouvantée ! Il est plus prudent de commencer par les chambres du premier étage (évituez surtout le grenier), une série d'objets très utiles y sont récupérables. Sachez que le manoir n'est pas l'unique endroit à explorer. En effet, à l'extérieur, vous découvrirez également une serre, une chapelle et un laboratoire (le magisterium). Commencez de préférence par la serre et attaquez ensuite la chapelle après



avoir neutralisé les chiens (trouvez les mots qui les calment) ! Un labyrinthe se situe derrière la chapelle, le chemin vers le magisterium passe par là. Les objets récupérés ne servent qu'une fois : seulement la moitié de ces objets sont utiles.



Shadowgate (Mac)

Réalisé par Icom Simulations ce programme utilise un système de jeu d'échecs à cette société ! Il s'agit de fenêtres et d'icônes gérées par la souris. Les actions disponibles sont limitées, cela simplifie le jeu tout en laissant une liberté de mouvements au joueur. Le support graphique du programme ainsi que le bruitage (sons digitalisés) appuient efficacement le scénario et contribuent à créer une atmosphère d'épouvante. Reconnaissons tout de même que l'intensité de cette ambiance est moins forte, et de loin, que celle de films ou des livres qui traitent du même sujet. Soulignons encore le grand confort de dialogue avec l'ordinateur et la clarté exemplaire de la documentation fournie. Les différences constatées entre les versions disponibles sur Mac et Amiga sont identiques à celles qui existent pour les versions de Shadowgate. Pour terminer, disons que *Unsettled* est un bon jeu d'aventure qui mérite de figurer dans votre logithèque. Pour aventuriers expérimentés (Disquette Mindscape pour Mac et Amiga). D.B.

Shadowgate : un immense château truffé de passages secrets, de trappes et de créatures effrayantes ; c'est le lieu d'action de cette aventure où vous personnalisez le dernier de la Légende des Rois. Le mage Tallmar vous donne quelques dernières recommandations avant de vous lancer à l'assaut de la bâtisse qui abrite le vil Warlock et le tuer. Il vous attend, sûr de lui et de sa puissance, son ricane ment diabolique retentit dès votre entrée dans son repaire. Les salles sont presque toutes obscures, mais des torches sont généralement disponibles dans les salles.



Shadowgate (ST)

La quête commence, avec pour tout objet, une torche allumée. Votre souci constant sera donc de constituer un stock de torches et de le gérer correctement. En cas d'oubli ou de gaspillage, il ne vous reste plus qu'à retourner à la case départ. Une rapide inspection de la porte d'entrée du château vous dévoile une clé. Prenez-la, elle vous servira pour ouvrir une des portes dans le Hall. Un des passages les plus critiques se situe dans le repaire de dragon qui veille sur un trésor (il vous faut prendre un des objets présents pour vous protéger). Une multitude d'objets parsèment le jeu, vous aurez un certain mal à discerner l'utile du inutile. Les rencontres, quant à elles, sont presque toujours mauvaises pour la santé. Par exemple, un requin s'évertue à vous empêcher d'atteindre une clé tenue



par un squelette lui-même situé au beau milieu d'un lac. Ne parlez pas du spectre qui vous lance un sort afin de posséder votre corps ! Les débours sont succinément décrits, aussi faut-il être attentif aux détails et inspecter les moindres recoins de chaque pièce afin de



Frankenstein (Amiga)

décoder un éventuel passage secret. La fonction « examine » révèle souvent des différences entre deux objets apparemment identiques. Toute l'intrigue est axée autour de ces innombrables obstacles qu'il faut surmonter pour arriver à Warlock. La plupart des pièges sont mortels, ce qui constitue une manière de tempérer la curiosité débordante du joueur. On se laisse prendre au jeu, la preuve : on se surprend en train d'hésiter à ouvrir une porte ou à pénétrer dans une pièce ! Les auteurs ont même été jusqu'à placer des pièges uniquement destinés à provoquer chez le joueur une poussée abrupte de son taux d'adrénaline ! Le système de jeu de *Shadowgate* est identique aux produits de Icom Simulations tels que *Uninvited* ou *Déjà vu*. Il exploite un multi-écranage qui donne un grand confort dans le dialogue avec l'ordinateur. Ici encore, les graphismes et les bruitages appuient efficacement le scénario d'une qualité exceptionnelle. Disponible sur plusieurs ordinateurs, nous en avons testé les différentes versions.



Frankenstein (Amiga)

Sur Mac, la résolution graphique donne une finesse appréciable. En outre, signalons l'excellente gestion par la souris. Sur ST, en revanche, la gestion par la souris est médiocre. Oui, mais sur ST nous avons la couleur, direz-vous, effectivement les graphismes sont très agréables et les bruitages sont digitalisés. Toutefois, la version qui nous a fait la meilleure impression est celle de *Amiga* pour la finesse de ses graphismes (et en couleurs), une gestion par la souris correcte et la qualité des bruitages sensiblement meilleurs que sur les autres versions. (Disquettes Mindscape pour Mac, Atari ST et Amiga) D.B.

Frankenstein et Dracula : nous avons délibérément traité en même temps ces deux logiciels d'aventures textuelles qui possèdent un système de jeu absolument identique. Rien d'étonnant à cela, ils ont été publiés par la même société. Commençons tout d'abord par *Frankenstein*, le classique des classiques. Décidément l'œuvre de Mary Shelley tillera toujours l'imagination des scénaristes fascinés par le fantastique et l'épouvante. Dans le scénario de *Frankenstein* présenté par CRL, vous êtes le docteur Victor Frankenstein en personne. Votre créature s'est échappée du laboratoire après avoir tué votre jeune sœur. La mort du monstre est désormais la seule pensée qui hante votre esprit.

Le jeu débute au moment où le docteur arrive en Suisse, dans la demeure de son père car c'est dans les régions avoisinantes qu'a été récemment repéré le monstre. L'intrigue retrace le périple du savant qui suit la piste du monstre parsemée de crimes abominables.

Quant au scénario de *Dracula*, il reprend l'histoire originale du Comte Dracula. Vous êtes le jeune clerc qui se rend dans les Carpathes pour rencontrer cet obscur personnage dont le nom suscite effroi et suspicion. Ici, vous devez neutraliser Dracula qui désire s'installer en Angleterre pour y ins-



Dracula (Amiga)

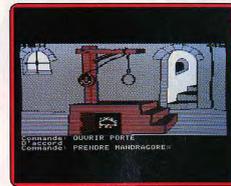
taurer son influence maléfique. Jeu d'aventures textuelles, *Frankenstein et Dracula* ne sont pas seulement des histoires versées dans l'épouvante mais peuvent également être qualifiées de logiciels épouvantables ! Les analyseurs de syntaxe ont de quoi faire dresser les cheveux sur la tête de n'importe quel aventurier ! Ils n'acceptent qu'un nombre trop limité de mots. Les actions ne se déclenchent qu'avec des mots clés bien précis, la sensation de liberté de mouvements d'un aventurier affleure tout est totalement négligée. En outre, lorsqu'une action incorrecte est choisie, l'ordinateur répond invariablement : « Ceci ne peut être fait pour des raisons inconnues » ! Avouez qu'une atmosphère de circonstance est difficilement envisageable dans ces conditions. Or, dans

sonst plus laides que répugnantes. Il faut d'autres moyens pour créer une ambiance... (Disquette Loriciels pour ST). D.S.

La Bête du Gévaudan : quelles furent les recettes du succès de ce logiciel vierge comme le monde (de la micro ludique) ? Testé dans *TiN* n° 24 de septembre 85, ce programme a reçu la même année le titre d'or du meilleur logiciel d'aventure.

Si les graphismes des *Apple II* l'ont aujourd'hui triste figure à côté des couleurs et de la résolution des *Atari* et *Amiga*, les graphistes ont su tirer parti des contraintes de la machine. Les dessins où les traits entourent les objets comme sur des gravures ou sur des dessins d'enfant et décrivent un peu naïvement le Massif Central au xviii^e siècle. Quelques personnages vous saluent de la voix. Et l'analyseur syntaxique, sans faire de merveilles accepte malgré tout de comprendre les phrases en français correct. Mais ces prouesses techniques, aujourd'hui bien dépassées, ne peuvent expliquer le plaisir que l'on éprouve à pratiquer *La Bête du Gévaudan*.

Le titre du jeu évoque un événement précis, en 1765, dans la région appelée Gévaudan, une bête, probablement un loup-garou,



La Bête du Gévaudan (Apple II)

tesque et agressif, sema la terreur. La population locale a cru y voir un loup-garou, mi-homme, (de jour), mi-bête (la nuit). Les notables, les autorités religieuses, les sorciers et rebouteux se sont mobilisés. L'histoire commence quand vous réveillez, dans votre chambre, alors que durant la nuit une battue, à travers les bois a cerné la bête qui l'introu à réussi à blesser. Or, vous souffrez d'une blessure par balles que vous avez pas hier soir. Vous êtes le loup-garou. Ce soir, vous vous transformerez en monstre, à moins que...

Vous apprendrez vite que la malédiction sera rompue si vous pouvez consommer quatre ingrédients magiques qu'il faudra réunir avant le soir...

Ce jeu édité par *Apple* et *Amstrad CPC* par une Compagnie Informatique Ludique aujourd'hui disparue, fait partie de la logithèque de nombreux passionnés. Il est dommage que beaucoup de logiciels d'épouvante ultérieurs n'aient pas repris les mêmes exigences de qualité sur des machines plus performantes ! (Disquette Cii pour *Apple II*). D.S.



Un mauvais logiciel : l'épouvante devient éprouvante.

les aventures textuelles, l'ambiance que crée l'intrigue est la clé du succès. Fait étonnant, ces logiciels sont relativement récents ! *Frankenstein* possède bien quelques rares images digitalisées et a été édité en 1987. On est malgré tout bien loin des produits de *Magnetic Scrolls (Unltd)* ou *Level 9 (Gnome Ranger)*. *CRL* s'est trouvé d'époque : ces logiciels auraient trouvé une place de choix dans les aventures textuelles des années 70. Voilà donc des scénarios porteurs qui ne sont malheureusement pas exploités comme il se doit. C'est vraiment regrettable. (*Frankenstein*, CR pour *Amstrad CPC* et *C64*), (*Dracula*, CR pour *Amstrad CPC*). D.B.

Warlock's Quest : c'est Belzébuth en personne que vous devez combattre à l'issue du parcours qui donnerait à Rambo lui-même l'envie de prendre une retraite anticipée ! Jeu d'aventure, vous avez pour tâche de récupérer les huit objets magiques nécessaires pour entrer en possession de la pierre magique, seule arme capable de vaincre le démon. Le héros de cette ambitieuse descente aux enfers est un sympathique petit mage sautillant vêtu de bleu.

Le jeu offre trois niveaux de difficulté et une seule vie ! Armé de son bâton magique, votre petit mage doit affronter des monstres tels que les zombies, les fantômes, les esprits et une multitude d'autres charmantes bestioles. Déjà traité dans notre rubrique *TiN Parade* (voir *TiN* n° 54), nous avons jugé bon de le citer dans ce dossier. (Disquette Ere Informatique pour ST.). D.B.

Maniac Mansion : après avoir inspiré bon nombre de films fantastiques, le thème du savant fou pratiquant sur des êtres humains ses expériences douteuses semble facilement s'acclimater aux logiciels d'aventure. *Maniac Mansion* appartient bien sûr à cette



Warlock's Quest (ST)

ici représentés à l'écran, marchent en suivant le curseur que vous déplacez, se quittent et se rencontrent à nouveau... La qualité de l'animation et des scrollings est adaptée à ce mode de fonctionnement, auquel *Maniac Mansion* doit son caractère attrayant et interactif. L'effort des programmeurs a davantage porté sur les graphismes et l'animation que sur la richesse du dialogue. Sous l'image s'étale une liste d'une quinzaine de verbes d'action (en anglais) que l'on choisit avec le curseur. Les noms y sont ajoutés par pointage des objets présents sur l'image : pour prendre une clef, il suffit de sélectionner un "pick up" dans la liste, puis de placer le curseur sur la clef. *Maniac Mansion* mêle ainsi avec habileté fonctionnements textuel et graphique. (Disquette Activision pour C64), J.-P.D.

Peur sur Amityville : pourquoi aller chercher l'horreur dans quelque château reculé de Transylvanie alors qu'elle se trouve là où l'on s'y attend le moins, tapie au cœur même des villes modernes, prête à ressurgir à la moindre sollicitation ? *Peur sur Amityville*, célèbre film dont s'inspire le logiciel, gratte efficacement la surface de notre univers quotidien pour en révéler l'horreur sous-jacente et y déceler des phénomènes surnaturels. Une famille américaine moyenne - dont vous incarnez le père - vient d'acquiescer une maison, banale en apparence, à laquelle deux lucarnes donnent pourtant un regard inquiétant. D'étranges manifestations ne tardent pas à se reproduire : des gémissements paraissent venir de la cave, un lustre manque de vous écraser alors que vous déchiffrez le texte d'un vieux miroir qui vous révèle l'existence de l'antéchrist, le téléphone fond lorsque vous parlez au père Mancusso, un incendie se déclare spontanément... A mesure



Maniac Mansion (C 64)

que monte la tension, le doute s'insinue dans votre esprit : votre fils lui-même ne serait-il pas possédé ? On ne découvre la richesse du scénario qu'après de laborieux efforts, toute faute étant sanctionnée par une mort fulgurante et c'est sans doute ce qui nous a conduit à légèrement sous-estimer ce jeu lors de notre précédente appréciation.

L'histoire est mise en valeur par des décors angossants (vous n'échapperez pas à quelques apparitions de circonstance !), et des

bruitages viennent parfois appuyer le texte. Certains objets n'apparaissent et certains passages ne s'ouvrent qu'au terme d'une série d'actions déterminées, donnant à l'aventure un caractère dynamique fort appréciable. Il y a du suspens et la maison semble vivre, mais même dans une demeure en proie à l'irrationnel, il vaut mieux garder la tête froide et dresser un plan des lieux. Les heures et les jours s'écoulent, comme en attestent les compteurs sur l'écran, ponctués de vos nuits au sommeil perturbé auxquelles le programme vous renvoie systématiquement. Le dictionnaire comporte une quarantaine de mots que l'on sélectionne et fait défiler au joystick. Bien que cette méthode de dialogue ait le mérite d'épargner au joueur de vains tâtonnements et de lui fournir d'utiles indices, *Peur sur Amityville* reste un logiciel dont la grande difficulté justifie pleinement l'option de sauvegarder d'une partie en cours. (Disquette Ubi Soft pour *Amstrad CPC* 464-664-6128). J.-P.D.

Massacre : de nombreux logiciels d'horreur tournent sur les *Amstrad CPC*. Les auteurs de *Massacre* en ont-il déduit qu'il fallait obtenir un résultat analogue sur les *Atari ST*. Même avec cet objectif, ils ne se sont pas



Peur sur Amityville (Amstrad)

fatigués et se sont complètement dispensés du bruitage. Cela pourrait être un choix défendable. Hélas les graphismes manquent de classe, les situations, d'une bana-

lité à pleurer (dans le style dégoûtant bien sûr...) ne sauvent pas un scénario labillard. Plus grave encore, le logiciel manque d'idées. Les litres d'hémoglobine ne peuvent en tenir lieu. Une réalisation impeccable peut-elle servir de repêchage ? Hélas, le soft fourmille d'erreurs de programmation : objets qui restent sur place alors que vous les avez pris, gestion des objets transportés incompréhensible, vous pouvez avoir la possibilité de vous emparer sans les poser, déplacements incohérents. Tous ces facteurs font que le jeu ne "prend" pas. Pourtant l'idée de départ est prometteuse : vous entreprenez de visiter le musée des horreurs d'une fête foraine après la fermeture, et vous comprenez rapidement que les figures de cire vivent et s'animent. Le jeu se pratique exclusivement à la souris, en cliquant sur l'image ou sur des icônes. Mais le choix des actions possibles est trop limité. Ainsi vous prenez automatique-



Massacre (ST)

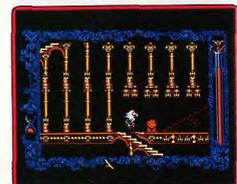
l'objet sur lequel vous cliquez, sans possibilité de choisir de le laisser. Le jeu n'est pas difficile, mais trop répétitif car les morts fréquentes renvoient au début de l'action. Et combiner au hasard des objets laisse : je prends le bouclier en forme d'écusson ou le bouclier rond ? Pour passer dans cette salle le crocifix m'aidera-t-il plus que l'épée ? Les images de corps à moitié décomposés et de gerbes de sang désespérément fixés

DOSSIER

Wolfman : nous voici devant l'écran du C64, couvert de texte en anglais (les images viendront bien plus tard). Vos mains (celles de l'histoire pas celles qui tapent sur le clavier), sont couvertes de sang. Vous les lavez dans la piscine misérable au centre de laquelle trône votre lit. Angoisse : elles ne sont pas blesées, d'où vient le sang ? Vous vous précipitez vers le miroir, votre visage et vos vêtements sont ensanglantés... Le scénario démarre comme celui de *La bête du Gévaudan*, la rumeur bruisse des rumeurs d'une foule attérée car on a découvert le cadavre de la fille du maire, violemment égor-gée. Nettoyez, portez des vêtements propres, sortez dans le village. Peut-être la crypte oubliée sous la chapelle en ruine vous aidera-t-elle à progresser dans la ré-

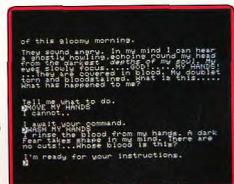


solution du mystère ? Les anglicistes amateurs d'aventures textuelles pourront seuls apprécier ce drame en trois parties au scénario complexe puisque l'amour de la belle Nadia, que vous incarnerez à certains moments, sera capable de sauver le jeune homme-loup. La méticulosité paye : vous ne devez rien oublier. Ainsi vous ne serez habillé d'un vêtement qu'après l'avoir pris (à la main), puis mis (sur le dos). Au besoin, le logiciel



Vampire's Empire (Amiga)

Dans cette maison piégée, les placards ont la fâcheuse tendance à décapiter ceux qui ont la curiosité de les ouvrir, et des pieux suspendus au dessus des lits ont la sale manie de choquer au moment où l'on s'y couche. Contraria est tantum que l'aventure est ponctuée de rebuts inopportuns avec les quelques loups-garous égarés aux abords de la maison. Il faut très souvent les combattre au corps à

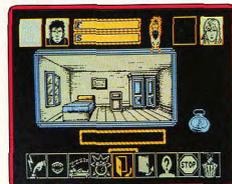


Wolfman (C 64)

corps, l'issue de la lutte étant déterminée par la hargne avec laquelle les doigts du joueur viennent frapper les touches du clavier. Bien que ces combats ne soient pas représentés par des scènes animées mais par la position d'un indicateur qui reflète la rapidité d'action sur les touches, ils ne manquent pas de réalisme : les loups-garous sont des durs à cuire et la victoire est toujours épuisante !

Il faut passer les lieux au peigne fin afin d'y récolter clés, pied de biche, hache et nom- bre d'autres accessoires fort utiles pour la poursuite de l'aventure (la lampe à pétrole permet par exemple de s'éclairer à la cave et au grenier), sans oublier non plus de vous nourrir et de dormir quand il le faut. *Hurlements* n'occupe approximativement qu'un quart de l'écran et seuls les objets auxquels peuvent s'appliquer des actions apparaissent en couleur. J.-P.D.

Mon micro hanté s'est planté avec un hoquet de terreur



Hurlements (Amstrad)

Hurlements : il y a peu de points communs entre ce logiciel et le film du même nom, si ce n'est la présence des loups-garous à tous les coins du bois qui entoure l'habitation des héros. Le but du jeu est de parvenir à s'entourer après avoir mis la main sur un butin caché en quelque recoin de ce lieu insidieux. Le dialogue se fait par l'intermédiaire d'une quinzaine d'icônes commandant des actions : dormir, prendre, poser un objet, se déplacer, monter ou descendre d'un véhicule - par exemple. Le choix de direction se fait de façon originale, par sélection d'une des six faces d'un cube vu en perspective. *Hurlements* reprend donc les recettes qui ont fait le succès de *Zombi*. Le déroulement du jeu a toutefois été légèrement simplifié puisque vous ne présidez plus à la destinée de quatre personnages, mais seulement de deux.

L'intérêt du logiciel réside beaucoup à ce mode de fonctionnement qui permet de guider alternativement les personnages et de combiner leurs actions. Fidèles à l'atmosphère du scénario, les graphismes monochromes n'occupent approximativement qu'un quart de l'écran et seuls les objets auxquels peuvent s'appliquer des actions apparaissent en couleur. J.-P.D.

vous interditi une direction en expliquant qu'il vous reste des choses à faire avant d'y passer. Bien des passages sont redoutablement difficiles, ou très utiles pour améliorer votre anglais. La force suggestive des mots vous fait toucher mais, pour les écrans graphiques, il faudra attendre d'être très engagé dans l'aventure. (Cassette CRL pour Commodore 64). D.S.

Vampire's Empire : l'éminent vampirologue que vous incarnerez et que vous guidez traverse au pas de course les sous-sols sinistres d'un château peuplé de monstres et dégingole les escaliers, en tentant de poursuivre et d'approviser un faisceau de lumière afin de le diriger vers l'ancre du comte Dracula. Jeu d'échelle très sophistiqué, *Vampire's Empire* met à profit les qualités graphiques de l'Amiga pour faire chatoyer les décors et donner aux personnages et aux monstres des expressions faciales et des attitudes humoristiques. La rapidité de l'animation exclut les temps morts, l'action est soulignée par quelques bruitages bienvenus (comme le grincement d'une trappe qui s'ouvre sous vos pas). Les monstres qui surgissent des bas-reliefs qui se cachent derrière les piliers, les goules sexy et surnoisés qui sortent de leurs cercueils dans l'espoir de vampiriser vos points de vie



Incantation (Amstrad)

peuvent être neutralisés assez facilement avec un lancer de gosses d'fil, sport dans lequel vous excellerez rapidement. Le faisceau de lumière grâce auquel vous pouvez éliminer Dracula est en revanche beaucoup plus difficile à maîtriser, malgré les miroirs orientables dont vous disposez. Un jeu

d'action amusant et bien réalisé. (Disquette Magic Bytes/Intograms pour Amiga. Notice en français). J.-P.D.

Incantation : vous visitez une maison déserte. Non seulement déserte mais superbe. On s'y croirait. Hélas, vous n'avez rien d'autre à faire que fouiller méthodiquement les trois étages, même lors de ces recherches. Les tiroirs, portes vitrées des bibliothèques, draps de lits et matelas restent disponibles. La fenêtre de dialogues affiche seulement le résultat après vous avoir fait attendre devant l'écran.



Incantation (Amstrad)



J'allais oublier l'irruption d'une faune de monstres, en principe plus terrifiants les uns que les autres. Hélas, ils apparaissent dans une fenêtre spéciale et pas dans l'écran principal. Ce qui sabote l'effet escompté : au lieu de commettre une irruption perturbatrice dans la tranquille quiétude de votre promenade, ils donnent l'impression d'être déjà en cage. Il faut alors se livrer au rituel répétitif d'appuyer mollement sur la touche C, pour « Combattre ». Vous tuez votre adversaire du moment : cobra, rat, chien, goliath, crap'h, fanatique, hystér!, et j'en passe. Un gardien, qui a une très sale tronche, s'illustre en revanche par sa calme retenue et son parfait savoir-vivre sans qu'on en devine la raison. Les objets dissimulés ça et là et le changement de place selon les parties. Les fioles vous redonnent une santé, vous permettant d'avancer un peu plus dans la lutte. Une clé, un revolver, un sac de diamants, un crucifix, un missile, un miroir pourront vous servir, tandis que les livres des bibliothèques, laborieusement décodés, vous fourniront de vagues indices comme « Il serait très utile de faire un plan du manoir, vous y découvrirez quelque chose de très intéressant ».

PAR ICI LA SORTIE!

ALLONS DEFECHONS VOUS EN CREVEZ D'ENVIE!

SCS 59 SOGC 14
 TO 56 SOGC 14

SOS AVENTURE

Ombres et lumière

Aventures galactiques aux confins de l'univers et du temps, recherches étranges d'êtres ou de planètes mystérieuses, magie et fantastique, les aventuriers ont fort à faire.

Harassés par les quêtes d'*Ultima V*, épuisés par l'affrontement avec les sept dimensions de *Bard's Tale*, il leur faut encore trouver l'issue qui leur permettra de fuir *Alternate Reality*... Un jeu mortel ?

La Marque Jaune

La renaissance cathodique de Black et Mortimer apporte sa dose de suspens. La Marque Jaune domine une peur bleue.

Blake et Mortimer, confortablement engoncés dans les épais fauteuils du Centaur Club, sifflent un whisky tandis que flambent quelques bûches dans la cheminée. Racontez-moi vos aventures demande Blake, le blond, à Mortimer, barbu et plus costaud... Nous avons connu l'Œmbre Jaune dans les docks... l'inspecteur Kendall suivait en voiture... « Appuyez sur la touche « espace » pour vivre la suite de l'aventure »



Les graphismes de la version PC sont lisibles mais simplifiés.

ture » affiche la machine. Les docks obscurs occupent alors tout l'écran du ST. La souris dirige un curseur rouge. Cliquez sur un détail : il apparaîtra (parfois) dans une fenêtre « loupe »

Première action : allumer les projecteurs. Actionnez les tapis roulants, les bornes, chariots, grues. Mais vite ! Dans un éclair de rire l'Œmbre Jaune s'évanouit dans l'obscurité. Demandez à revoir la séquence. Les mouvements de caméra semblent hésitants, erratiques, illogiques.

Recommencez : l'efficacité de vos mouvements y gagnera. La Jaguar, que vous croyez garée sur les pavés humides, fonce sur vous. Râté encore ! Bloquez-lui préventivement le chemin avec une autre voiture ! L'Œmbre Jaune vous échappera quand même, par d'autres moyens.

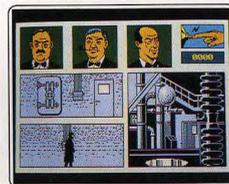
Le traquenard dans les docks intègre parfaitement l'animation aux graphismes, respectueux du style de la BD. Il est étonnant de voir une image aussi évidemment dessinée se mettre en mouvement. Les autres épisodes respectent l'univers graphique original au point de découper l'écran en vignettes. Le



Version ST. L'écran interactif du jeu doit être méticuleusement inspecté.



Version ST. Les personnages s'animent dans des fenêtres. Il faut « cliquer vite »



Version ST. Le découpage de l'image (ici le laboratoire) évoque les cases d'une BD.

Marque Jaune, et l'ignoble professeur Septimus, ignorent ces conventions et passent parfois d'une fenêtre à l'autre, sans ralentir le rythme de leur course.

Hélas, l'animation répétitive reste confinée à une

petite partie de l'écran et l'établissement du plan des labyrinthes construits selon le même principe entretient des rapports trop lâches avec le thème de l'aventure.

La Marque Jaune, aux graphismes superbes, fascinera (en version ST) les admirateurs de Blake et Mortimer qui ont fait la connaissance de nos héros dans les pages des albums de Edward P. Jacobs. Les amoureux des logiciels d'aventure et les fidèles de Cobra Soft risquent de s'étonner de la façon dont l'aventure est traitée en un logiciel qui doit beaucoup à l'action.

Celui-ci est vendu avec l'album, et je ne suis pas sûr de préférer les graphismes imprimés aux graphismes cathodiques. En revanche l'animation, sans défaut technique, fait un jeu pauvre sur le ST : voir une ou des silhouettes courir, sauter ou s'étaler dans



Version ST. Les personnages s'animent dans des fenêtres. Il faut « cliquer vite »

des petites fenêtres, ça ne se compare pas aux vrais jeux d'action ! Par ailleurs, les auteurs n'ont pas bien réussi dans tous les épisodes à combiner l'aventure et l'action. On peut jouer à chaque épisode séparément ou les entraîner tous avec un unique compteur de score : l'aventure, dans ce cas, s'efface devant l'action.

Réussite incomplète, dotée de qualités éclatantes et de lacunes certaines, la Marque Jaune « accroche » progressivement les joueurs ou les laisse frôler. (Disquette Cobra Soft avec BD pour *Atari ST*.)

Denis Schärer

Type — aventure/action
 Intérêt — 14
 Graphisme — ★★★★★
 Animation — ★★★★★
 Bruitage — ★★★★★
 Langue — français
 Prix — C

Version PC et compatibles

Version pour PC 1512, CGA et Hercules. Le logiciel n'utilise donc pas les capacités du mode EGA.

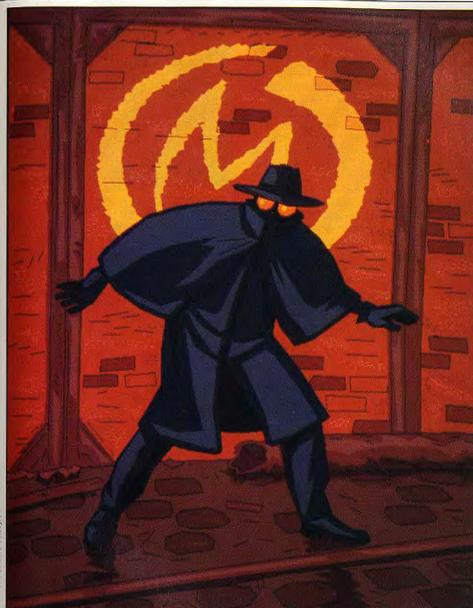


Illustration: ARCADE/TELEVISION

Les graphismes restent lisibles. Comme pour les autres versions, le logiciel est vendu avec la BD. Je suis sûr de préférer les graphismes de l'album à ceux des PC... D.S.

Type — aventure/action
 Intérêt — 13
 Graphisme — ★★★★★
 Animation — ★★★★★
 Bruitage — ★★★★★
 Langue — français

Voyager 10

L'espace miné dans lequel vous évoluez regorge d'astronéfs ennemis. Une mission difficile !

Free Game Blot nous a réservé une surprise : un logiciel ambitieux et doté d'appréciables qualités. Cet éditeur ne nous avait pas habitués à des produits haut de gamme, la série des *Blue War* démontrant cependant une ambition de plus en plus grande.

Voyager 10 impressionne par la qualité graphique de ses écrans principaux, et de temps en temps, par la sonorisation. Ainsi l'écran radio se compose d'un tableau de bord très complet avec une fenêtre pour les textes des messages, plusieurs boutons pour la recherche des fréquences, un autre écran pour les messages de votre vaisseau, dont vous pouvez régler la luminosité à la souris par un curseur et, enfin, un mini-écran de 16x8 sur lequel apparaissent les visages de vos interlocuteurs. La clarté et la précision d'un tel tableau de bord, quand la télé ondoie pour former progressivement un visage animé, sont fascinantes.

La sortie quasi simultanée de *l'Arche du Capitaine Blood*, de *Starflight* (sur PC) et de *Voyager 10* incite aux comparaisons. Il manque diverses dimensions à *Voyager 10*, incontestablement d'une ambition plus réduite que les deux autres, surtout du point de vue de la richesse du scénario : les personnages qui acquiescent progressivement de l'expérience, leurs rapports — entre eux et avec les autres — tout ce qui installe l'aventure dans un temps qui s'écoule fait défaut. Si les graphismes des tableaux de bord



Vue du tableau de bord du vaisseau. Notez la représentation filtrée des planètes.



Les dialogues avec des créatures étranges rappellent l'Arche du Capitaine Blood.



Les planètes visitées découvrent à vos yeux leurs paysages lunaires.

son étonnants. L'approche des planètes ne donne pas l'impressionnante sensation de plongée présente dans *Starflight*.

En revanche, votre vigilance ne devra jamais se relâcher : l'espace regorge de dangers, mines, autres vaisseaux ennemis : quand un objet surgit du ciel, gros rapidement, un seul mauvais mouvement du joystick et le vaisseau explose. Lasers, torpilles et boucliers pompent sur vos stocks d'énergie. Pas de sauvegarde possible : les parties sont nécessairement courtes. Ce n'est pas trop grave puisque vous ne perdez pas d'expérience, ni de stocks.

La notice, succincte, ne précise pas assez clairement le système de coordonnées dans l'espace. Ainsi, pour peu que *Voyager* ne navigue pas dans la bonne direction (modifiable au joystick), le compteur de distance affiche 0 km alors que la planète reste éloignée. Si vous la dépassez, vous êtes instantanément projeté loin et elle, les astéroïdes sur les planètes requièrent tant de minutie que l'on s'écrase souvent à cause de mauvaises trajectoires d'approche. Votre univers est divisé en zones symbolisées par

SOS AVENTURE

un vaste tableau et entre lesquelles vous empruntez l'Hyper-espace. Les indications arrivent par radio : sur Silo 24 des canons interplanétaires auraient été installés. Un visage inquiétant menace : « Si dans 3 mégapils la fédération ne m'a pas versé une rançon de 100 000 klingons, je désintègre la galaxie ! ». Le charme de la situation résulte de ce que le bougre a les moyens de tenir ses menaces... Faut-il anéantir ce Giga 912 ?

L'atmosphère est pesante. Malgré ses défauts, *Voyager 10* apporte la preuve que Free Game Blot est au nombre des éditeurs à surveiller. (Disquettes Free Game Blot, en français, pour Atari ST).

Denis Schrier, aventure intergalactique

Type **Intéret** **13**
Graphisme **★★★★**
Animation **★★★★**
Bruitage **★★★★**
Dialecte **★★★★**
Difficulté **★★★★**
PC **★★**
Mac **★★**

Alien Fires

Samuel Kurtz donne du fil à retordre aux Tempels. Sa machine temporelle doit être détruite. A vous de jouer !



Récupérez tous les objets qui tombent sous la main. Ils seront utiles plus tard.

Une race immortelle est chargée de protéger l'équilibre temporel de l'univers du chaos et de la destruction. Mais voilà que le remarquable docteur Kurtz, savant génial jusque-là bienfaisant, vient de mettre au point une machine temporelle qui risque de bouleverser ce fragile équilibre. Vous incarnez l'un des Maîtres du Temps et votre mission consiste à retrouver Samuel Kurtz et à détruire son infernale machine. Avant de commencer à jouer, formatez impérativement une disquette et nommez-la « AF_CHARS » (attention, la caractères de liaison n'est pas le trait d'union, mais le souligné : shift moins).

Vous commencez votre aventure dans une petite colonie minière, qui porte le doux nom de Fin de Galaxie. Cette colonie est la propriété d'Octo, une très puissante compagnie de recherche, dont fait partie le docteur Kurtz. Avant d'aller plus loin, vous créez votre Maître du Temps. Cette création s'effectue de manière assez simplifiée. Vous répartissez les quatre-vingt-dix-neuf points qui vous sont alloués

entre les différentes caractéristiques. L'habilité à combattre est déterminante pour les combats au corps-à-corps, mais d'autres facteurs interviennent aussi. Votre adresse au tir ne vous sert que pour les armes de jet ou assimilées et n'est pas capitale. La diplomatie est indispensable pour établir de bonnes relations avec les autres personnages et pouvoir ainsi obtenir des renseignements et acheter ou échanger des objets. La dextérité est indispensable pour ouvrir les portes, désamorcer les bombes et même grimper aux échelles. La compréhension révèle toute son importance quand il s'agit d'utiliser un objet inconnu. Vos capacités d'observation sont utiles pour découvrir des objets cachés ou des trappes, mais ce n'est pas une caractéristique majeure. Enfin, la capacité, capitale, détermine l'agilité dans les combats et la possibilité ou non de fuite.

La notice propose une répartition des points parfaitement valable. Quelques pas suffisent pour vous amener dans la première pièce. Les salles sont représentées en 3D, avec un relief bien rendu et très clair. Vous guidez votre personnage au clavier ou à la sou-



Tristar, le robot en chef est chargé de vous accueillir. Il vous fournit les premiers éléments.

ris, avec la possibilité d'avancer, de reculer et de pivoter de 45 degrés vers la droite ou la gauche. D'autres icônes ont leur utilité pour examiner, prendre, donner, parler, monter ou descendre une échelle. Vous ne tardez pas à rencontrer Tristar, le



Mefes-vous, les personnages sont parfois très chateaux-deux de la poche.

robot en chef chargé de vous accueillir. Il vous fournit les premiers éléments indispensables à votre mission qui consiste à vous rendre au second niveau et à parler à Angel. Il vous précise aussi de vous méfier des agents d'Octo qui rôdent.

Une synthèse vocale parfaitement compréhensible accompagne l'affichage du message (en anglais). Avant de mettre fin à l'entretien par un « Bye », profitez-en pour le questionner un peu. Il peut vous fournir un certain nombre de renseignements. Notez-les bien car tous ont une importance. De même vous avez intérêt à établir un plan détaillé des lieux visités avant de vous enfoncer profondément car rien n'est plus facile que de se perdre dans ce dédale. Au cours de votre quête, vous croisez un grand nombre de personnages, tous superbement dessinés. Au début, vous ne disposez d'aucune armure ni d'aucune arme. Aussi, c'est par le dialogue qu'il faut passer. Un simple « Hello » vous permet le plus souvent d'engager la conversation, même avec des créatures pas toujours bien disposées à votre égard. Vous apprendrez ainsi qu'Angel est une journaliste du *Scientific Galaxian*, faisant des recherches sur Octo. Jessica est la copilote du Fighter Hunter, seul moyen de quitter cet astéroïde et est une amie de Darkmoon. Le docteur Fews est le robot chargé des relations entre les humains. Mangie Tangle, pour sa part, n'aime pas ces derniers mais vous fournit de nombreux indices.

Avant de clore une discussion, soyez bien sûr d'avoir soigné tous les renseignements possibles à la créature. Dans certains cas, vous pouvez procéder à des échanges ou acheter du matériel. En revanche, dans de rares cas, la créature rencontrée vous attaque d'emblée sans s'occuper de votre projet. Vous ne retrouvez sur un écran de résolution des combats, les silhouettes de chacun des protagonistes étant représentées. Les points de vie sont ventilés sur sept zones des corps (tête, thorax, abdomen, bras et jambes). Chaque zone peut être protégée par une armure particulière mais il n'est pas possible de porter plus de deux armures en même temps. L'arme préparée est signalée à l'écran. A défaut, vous poings font l'affaire. Les options de combat sont réduites : attaquer, parer ou fuir. Si vous sortez victorieux d'un combat, vous êtes plus expérimentés mais aussi souvent plus pauvre en points de vie, difficiles à regagner. Aussi, contrairement aux jeux de rôle classiques, il faut limiter les combats au strict minimum. Un autre inconvénient des engagements est que si vous gagnez, vous vous mettez à dos tous les amis de la créature. Et si vous fuyez, cette dernière — attaquée — recherche le combat dès que l'occasion s'en présente. Comme au départ vous ne disposez

que d'un nombre restreint de points de vie, vous risquez fort de mourir.

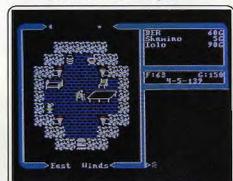
Heureusement, le conseil galactique se charge de votre résurrection, pour un nombre de fois n'exédant pas le montant de vos points de vie de départ. Mais cette résurrection vous ramène au point de départ. Aussi il est préférable de sauvegarder le jeu à intervalles régulières. Malheureusement, l'option de chargement d'un jeu sauvegardé n'est proposée qu'au départ et vous devez donc « rebooter » le logiciel. Fouiller chaque pièce pour y découvrir armes, armures ou clés, indispensables au franchissement de certaines portes. Ces objets ne sont pas toujours visibles de prime abord. Un leitmotiv musical distinct, changeant avec les niveaux, accompagne le jeu. Un excellent logiciel où l'accent est surtout mis sur le côté romanesque de l'aventure. (Disquette Paragon pour Amiga).

Jacques Harbonn aventure jeu de rôle

Type **Intéret** **17**
Graphisme **★★★★★**
Animation **★★★★**
Bruitage **★★★★**
PC **588 DR 505 C 58T**

Ultima V

L'imagination et le talent de Richard Garriot se retrouvent dans ce cinquième épisode de *Ultima*. Un régal !



La lutte de Iolo, un héros de tranquillité dans une forêt tropicale, qui n'est autre que le célèbre Lord British. fait preuve, une fois de plus, de son inimitable et talentueuse imagination. Le scénario d'Ultima V nous invite à poursuivre le combat contre le Mal qui ne rélâche pas son emprise sur ce beau pays de Britannia.

Ici, le Mal prend l'aspect de huit retableaux Shadowlocks (Seigneurs de l'Ombre), qui personnellement tuent directement opposés aux vertus telles que l'Honnêteté, la Compassion, le Sacrifice de soi, le Drouitre (Valor), la Justice, l'Honneur, la Spontanéité et l'Humilité. Prenons l'histoire à son début : afin de mettre un terme aux agissements du Mal, Lord British et le Grand Conseil décident de sceller à jamais les secrets découverts par les aventuriers d'Ultima IV. L'expédition tournaient Lord British est enlevé par les Shadowlocks. Entre-temps, Blackthorn, membre du Grand Conseil, expédie les affaires courantes du royaume. Mis au courant de la disparition de Lord British, Blackthorn décide de garder

le pouvoir jusqu'au retour du roi. Les Shadowlocks en profitent pour prendre le contrôle de Britannia. Alertés par Iolo et Shamino, vos compagnons d'aventure dans *Ultima IV*, vous avez pour tâche de neutraliser les Shadowlocks et sauver Lord British s'il est toujours en vie. La création de personnages est identique à celle d'Ultima IV : vous répondez aux questions de la gémme qui détermine vos attributs et votre classe. De plus, les vétéranes d'Ultima IV peuvent transférer leur personnage favori. Le jeu conserve également la panoplie d'armes habituellement connue que le système de fabrication de sorts magiques à base d'herbes et de plantes rares. Le monde de Britannia a bien changé depuis le précédent épisode : un y découvre plus d'une trentaine de villes, châteaux, villages et refuges. Le château de Lord, par exemple, est un immense édifice de cinq étages, d'architecture romanesque. Le monde souterrain nommé Underworld aussi vaste que les terres de la surface et peuplé de créatures inconnues.

On navigue sur les rivières, lacs et océans grâce à des bateaux à voiles ou à rames. Autre nouveauté, le soleil se lève et se couche sur Britannia, ce qui se traduit par une image fortement réduite à l'écran (on ne voit que le personnage). Le jeu débute dans la hutte de Iolo le barde, Shamino le guerrier est à vos côtés. Votre personnage, quant à lui, campe le rôle d'un Avatar. Une petite inspection de la hutte et du jardin de Iolo pour la forme et en route pour le grand voyage ! Situé en plein cœur de la forêt profonde (The Deep Forest), la hutte de Iolo est à quelques kilomètres de Empath



Une petite exploration du jardin de Iolo et en route pour sauver Lord British.

Abbey et de Yew, la cité de la Justice (région nord-ouest de Britannia). Le contact avec les habitants d'une ville est une des clés de la victoire. Ils vous donneront une foule de renseignements y compris la manira des temples dédiés aux huit vertus. Les combats vous procurent des points d'expérience et des objets magiques fort utiles en cas de victoire. A Yew, contactez Chanford, Jeremy et Jérôme pour bien débiter.

Le système de jeu est identique aux précédents épisodes avec un personnage (il représente le groupe) qui évolue dans un monde vu de haut et toutes les commandes transitent par le clavier. Les graphismes sont moyens sans être désagréables. Ce qui frappe le joueur dans cet épisode est le souci d'être dépourvu au scénario et à la réalisation. Les exemples de Britannia. Le contact avec les habitants d'une ville est une des clés de la victoire. A Yew, contactez Chanford, Jeremy et Jérôme pour bien débiter.

Alternaté Reality : le Donjon

La découverte de la porte du Donjon met fin à des mois d'attente dans la Cité. Un pas de plus vers la liberté.

Les jours et les mois d'errance dans la Cité de Xebec touchent à leur fin, la porte du donjon s'ouvre enfin. Si votre moral et votre détermination n'ont pas encore été entamés par vos péripéties dans « La Cité », vous avez une chance de survivre dans « Le Donjon ». Oui, l'aventure continue et le Donjon est l'étape suivante vers la liberté, ou peut-être celle de la revanche. Vous avez la possibilité de transférer DÉFINITIVEMENT votre personnage de la Cité vers le Donjon.

Ceux qui n'ont jamais joué à Alternaté Reality peuvent directement créer un personnage pour ce deuxième épisode. Pour mémoire, la création de personnages se fait lors du franchissement d'une porte surmontée d'un panneau numérique qui détermine vos attributs. L'alignement du personnage, bon ou mauvais, dépend exclusivement de son comportement. Par exemple, attaquer un homme sans défense ou voler vos deniers. Les implications du choix d'un comportement sont importantes, il s'avère plus avantageux et commode d'avoir un alignement de mauvais mais, à long terme, un bon donne de meilleurs résultats.

Les entrailles de Xebec vous réservent un monde relativement différent du précédent volet. Tout d'abord, il y a plusieurs niveaux : le premier est, comme dans la Cité, un plan de 64 x 64 cases, le deuxième fait 32 x 32, le troisième se réduit à un 16 x 16 et le dernier (vous vous en doutez) est un 8 x 8. Cet épisode ne nous épargne pas les séances traditionnelles de cartographie. Cependant, on constate une amélioration dans ce domaine (toujours par rapport au premier volet) : une case ne correspond toujours pas à un pas mais cette fois les blocs sont clairement définis.

Au premier niveau et à quelques centaines de mètres de votre point de départ, se situent les seuls établissements de restauration, de repas et d'équipement du Donjon. L'échoppe de Demos et Pythias est l'endroit où faut visiter pour s'équiper en matériel, armes et vivres divers (ne soyez jamais à court de torches!), vérifiez toujours le montant de la



Demos, le commerçant du coin. Ses torches sont d'excellente qualité, le reste ? est un peu moins. Vérifiez votre monnaie !

comme réclamée, parfois supérieure au prix réel de l'achat ! La Retraite (The Retreat) est le lieu de repos où vous pouvez obtenir, contre toute espèce trébuchante, un coin (pas de lit) pour dormir. La taverne de Rasthkeiler sert repas et boissons, c'est l'endroit rêvé pour recueillir des renseignements. Le donjon baigne dans l'obscurité la plus totale. Une zone « éclairée » où se trouvent les établissements cités plus haut. Une chapelle permet aux « méchants » de changer d'alignement. Signalons, en outre, l'existence de six guides (trois bonnes et trois mauvaises) auxquelles vous pouvez adhérer afin d'acquiescer des sorts magiques.

Plus intéressant encore, au centre du premier niveau siège l'Oracle de la sagesse. Contre de l'or, ce dernier vous informe sur des qualités secondaires qui, en cas de succès, permettent de gagner des renseignements supplémentaires et d'augmenter vos attributs. Essayez également de localiser rapidement l'Enchanteresse et le Nain Forgeron (Dwarven Smithy). La première identifie les armes et les rend magiques contre des pièces d'argent ou des cristaux. Le second fabrique de superbes armes et armures mais les vend très cher. Enfin, au deuxième niveau Lucky vous attend pour vous vendre ses poisons ou identifier les vôtres.

L'exploration des lieux se résume essentiellement en deux mots : cartographie et racontages. Ces dernières se concluent souvent par un combat et en ce qui concerne les « mauvais », pas d'états d'âme : frappez sur tout ce qui bouge. Les bons doivent être très prudents et ne jamais attaquer les premiers s'ils doutent de l'alignement de leurs interlocuteurs. Ainsi, vous aurez des contacts avec une multitude de monstres et personnages. Médez-vous surtout des monstres porteurs de maladies mortelles ou qui empoisonnent, trouvez un gisier pour en cas de problème, il vous guérira même si vous n'avez pas d'argent. Sachez également que certains objets ou cadavres sont envoutés, fort heureusement les guides sont habiles à vous désenvoûter. Toutefois, l'issue victorieuse de certains combats vous procure d'un butin appréciable comme, par exemple, des baguettes et des cartes à jouer magiques ainsi que des parchemins et des potions. Un dernier conseil, redoublez de prudence face à des voleurs qui ont la fâcheuse habitude de vous alléger de vos meilleurs équipements.

Un jeu correct dans l'ensemble mais où subsiste quelques défauts qui auraient pu être évités. Ainsi le jeu demande de créer une « disquette » personnages pour y sauvegarder les parties. En cas de mort de votre héros, vous avez la possibilité de le ressusciter



La Retraite, l'unique endroit de repos pour l'aventurier épuisé. Il faut trente pièces de cuivre pour une place au coin de la cheminée.



Bard's Tale III : destin du voleur

Sus à l'ennemi ! Tarjan, le dieu fou revient pour dominer le monde. Un superbe jeu de rôle.

Notre anxiété ne cesse de s'accroître à la lecture de ce message d'un habitant de Skara Brae. Blessé à mort, il a puisé dans ses dernières forces pour formuler du malheur qui s'est abattu sur le site. Non, pas de doute possible : le défrichage de son écriture tremblotante décrit bien la destruction de Skara Brae par... Tarjan, le dieu ! Pre encore, Tarjan affirme que ce n'est que le début de sa conquête de l'univers ! Aux armes cit... euh aventuriers ! Sus à l'ennemi, le Bard's Tale nouveau est arrivé !

Vous avez pour mission de rassembler un groupe d'aventuriers capables de voyager à travers sept dimensions afin de récupérer des mois de péroration des sorts et des objets indispensables pour vaincre Tarjan. Le succès de cette mission redonnera vie à Skara Brae.

La phase de création des personnages est identique à celle de Bard's Tale (voir Lucke, Tilt n° 54). Deux nouvelles classes s'ajoutent aux professionnels déjà connues : le geomancer (détenteur de sorts offensifs) et le chronomancer (spécialiste de la téléportation). Cette dernière n'est accessible qu'à un pratiquant de magie ayant cumulé tous les sorts de trois professionnels de magie.

Détail important, le chronomancer ne peut plus utiliser les sorts précédemment acquis. Les guerriers qui désirent se convertir en magicien deviennent automatiquement des geomancers, en contrepartie ces guerriers perdent leurs points spécifiques. Le barde, par exemple, perd ses chants et le paladin, ses coups multiples.

Un groupe d'aventuriers accepte sept membres au total. Des monstres peuvent être invoqués pour se joindre au groupe si celui-ci n'est pas au complet. Un aspect intéressant, les monstres invoqués et intégrés au groupe peuvent être soignés, ressuscités et sauvegardés. Ils ont même la possibilité de transporter des objets, sans toutefois les utiliser. Attention ! en cas de mort d'un monstre, les objets qu'il transportait disparaissent. Pour cet épisode, toutes les professions semblent être indispensables pour mener la quête à bien. Néanmoins, la documentation et le titre de l'épisode nous aiguillent quelque



Comme dans les précédents Bard's Tale, le Barde est un personnage à ne pas négliger.



Emposh Abbey, situé à quelques kilomètres au nord-ouest de la hutte de lolo.



Des graphismes boursés de détails, le monde de Britannia s'est considérablement étoffé.



Le barde montre la garde et berce le sommet de ses compagnons avec sa mandoline.

vous signale l'existence d'une rivière. Enfin, quand vous décidez de faire une halte pour la nuit et dormir à la belle étoile, choisissez le barde pour monter la garde, il empoigne aussitôt sa mandoline pour vous jouer une berceuse. Son chant terminé, il se lève et fait les cent pas en fumant la pipe ! Un très bon point pour le conditionnement soigné du jeu, la traditionnelle nappe-carte et l'excellente documentation sont au rendez-vous.

Bref, on ne peut que constater avec plaisir la réalisation parfaite d'un jeu de rôle de qualité exceptionnelle (et le mot est faible). Deux cent passionnantes heures de jeu — au moins — vous attendent dans Ultima V. (Disquette Origin Systems pour Apple. Les versions PC, ST et Amiga suivent.)

Dany Boloauk
 Intéressé : 1/8
 Graphisme : ★ ★ ★
 Animation : ★ ★ ★
 Bruitage : ★ ★ ★
 Dialogue : ★ ★ ★
 Langue : ★ ★ ★ A
 Prix : n.c.



L'une des trois Guildes appartenant aux clubs très fermés des « Bons ». Une baguette vous est offerte en signe d'appartenance à la Confrérie.

ter en échange d'une basse sensible d'un de ses attributs. Or, il suffit de dupliquer votre disquette personnage pour éviter ce problème. On est donc en droit de se poser des questions sur l'utilité de cette sanction. Autre défaut : on peut effectuer toutes les quêtes secondaires sans passer par l'Oracle. Sur le plan technique, pas de surprise, le système de jeu est identique à celui de la Cité. Les graphismes, bruitages et animations sont correctes. Pour amateurs du jeu. (Disquette DataSoft pour C 64, prévu sur Apple, ST, Amiga et PC.) Dany Boloauk
 Intéressé : 1/5
 Graphisme : ★ ★ ★
 Animation : ★ ★ ★
 Bruitage : ★ ★ ★
 Dialogue : ★ ★ ★
 Langue : ★ ★ ★ A
 Prix : n.c.

SOS AVENTURE

peu sur la profession vedette : le rogue (volour). Le monde de Bard's Tale III (BT) témoigne du passage de Tarjan, tout est dévasté. Skara Brae est en ruines, le « Review Board » n'existe plus mais un bœuf conseil et c'est à lui qu'incombe la lourde tâche du passage des niveaux.

L'emporteur de Roscoe, la banque, l'armurier, les temples et les casinos ne sont plus, mais des substituts existent pour certains de ces établissements, à vous de les trouver.

La Guilde des aventuriers est remplacée par un camp de réfugiés situés à l'extérieur de Skara Brae. A quelques mètres du camp réside le tavernier de Scrapwood Tavern, faites-y un tour pour être agréable au village, offrez-lui la bière et remplissez sa gourde pour la route (eh oui, c'est nouveau). Par la même occasion, essayez de tirer les vers du nez au tavernier, il a toujours quelque chose à raconter.

La toute première fois, le jeu démarre du camp des réfugiés ensuite l'option de sauvegarde permet d'arrêter la partie où bon vous semble, ce qui est vraiment appréciable. Une autre option pratique : l'auto-plan qui permet de visualiser les parties explorées d'un donjon. Pour votre plus grand plaisir, les donjons sont légion : quatre-vingt-cinq niveaux les composent. Les renseignements circulent mal à Skara Brae mais nous avons tout de même obtenu les noms des sept dimensions que vous devez affronter : Acharya, Lucerna, Kinestia, Galkia, Tarmitia, Teneshora et Malefia. Il est formellement recommandé aux groupes d'aventuriers de niveau un de sécuriser en premier lieu le donjon du dieu fou à



Illustration: Hammond Ltd. Co.



Une première rencontre inamicale.



Les créatures de Tarjan vous épient !

Skara Brae. Pour rappel, le mot de passe du donjon est « Tarjan ». Les combats sont similaires à ceux des épisodes précédents, la difficulté de vos personnages teste le facteur décisif de la victoire. Les monstres sont toujours

aussi nombreux et agressifs. Toutefois, les problèmes posés par BT III se situent au niveau des énigmes car les auteurs précisent qu'aucun renseignement ne pourra circuler efficacement entre joueurs et que le bon sens est à la clé du succès. Les graphismes, le bruitage et l'animation sont satisfaisants.

En guise de conclusion, disons que Bard's Tale III ne déçoit pas, c'est même exactement le contraire. Les différentes améliorations apportées au jeu et la qualité du scénario font de ce logiciel l'un des meilleurs de ce printemps 1988 avec Ultima V. (Disquette Electronic Arts pour Apple. Prix pour PC et compatibles Atari, ST, Commodore 64, Amigo et Apple IIGS, mais soyez patient !)

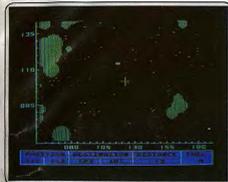
	Dany Boulaock	
Intéret	***	17
Graphisme	***	
Animation	***	
Dialogues	***	
Bruitage	***	
Langue	anglais	
Prix	n.c.	

Starflight

L'exploration de cet univers incommensurable vous ouvre à de nouveaux mondes.

Electronic Arts, avec Starflight a fait fort. C'est une aventure intergalactique géante sur PC. Si vous aimez phantasmer à devenir le maître de l'univers, capitaliser les richesses contrôlées, mettre les petits drapeaux sur les positions (ici des planètes ennemies) conquises, alors il faut entrer dans l'univers de Starflight. Hélas un avertissement solennel s'impose ici d'urgence. « Attention : n'essayez jamais de jouer avec les disquettes originales ! Le système de protection est infernal : non seulement, il faut valider un code à chaque décollage de votre fusée, vous déterminez un nombre de cinq chiffres par un petit dispositif de disques pivotants en carton diffusés avec le programme, mais vous devez aussi formater quatre disquettes vierges avant de jouer. Deux pour la

jeu et deux pour sauvegarder les étapes. En effet, le logiciel est programmé pour ne jouer qu'une fois ! De plus, le moindre incident au cours des changements ou sauvegardes le détruit : Electronic Arts devrait changer de méthodes de protection, ou embaucher un personnel exclusivement chargé de répondre aux demandes d'échanges de program-



Choix de la destination sur la carte de l'univers, mes puisqu'il faut à peine vingt minutes « à flâner » le principe ne déborde pas d'originalité : vous êtes à la fois explorateur, espion, marchand et guerrier. Bien vite il allègre le sort du système planétaire reposera sur vos larges épaules. Vous recrutez et formez les membres de l'expédition, équipez un vaisseau, avec votre dotation initiale en unités monétaires. Asses pour prospecter les planètes proches, extraire et vendre des minerais précieux. Ensuite commence la plus grande aventure : deux cent soixante-dix systèmes stellaires et huit cents planètes différentes, sept races étrangères. Pas question de faire du tourisme : vous réserves d'endurium, le carburant de votre vaisseau, vous permettent seulement d'explorer les systèmes stellaires les plus proches. En cas de panne sèche, le programme, magnanime, prévoit un rapatriement d'urgence. Vous recevez une lourde amende une fois rentré à bon (astro)port. La réalisation est d'une qualité dominante : vous décollez de la base, et naviguez dans le système planétaire dont vous voyez la carte. Vous dirigez, au curseur, la fusée vers les planètes qui vous intéressent. Une fois la mise sur orbite effectuée, vous voyez la planète en trois dimensions. Sélectionnez



Exploration de la planète à l'aide d'un aimant motorisé.

sur une carte votre site d'atterrissage. Alors commence l'impressionnante descente, en un zoom vertigineux vous se termine sur un quadrillage en 3D. Le vaisseau à peine stabilisé, le véhicule reconnaît la topographie de la planète. La carte à différentes échelles



Sacellité autour d'une planète, vous repérez votre lieu d'atterrissage.

indique à la fois le relief, les minéraux, les étres vivants. Selon la gravité qui s'exerce à la surface de la planète le véhicule pourra s'élever plus ou moins loin de la navette, analyser le sol, rapporter des échantillons, extraire des minéraux précieux... Bien sûr rien ne sert de débarquer au hasard. Les analyses que vous, commandant, demandez à l'officier scientifique dès la mise en orbite indiquent la force de gravité (si elle est trop forte, vous ne pouvez pas redécoller), précisent la teneur en minéraux, la grandeur de la biomasse. L'officier de communication doit établir le contact avec d'éventuels groupes civilisés. Et si aucune planète du système ne mériterait une visite approfondie ? Si aucune n'était susceptible d'accueillir des colons ? Alors il faudrait se tourner vers d'autres systèmes planétaires récemment plus de ressources... On passe ainsi des heures passionnantes à explorer une toute petite partie de l'univers.

Starflight est une réussite remarquable en raison de la très grande cohérence de l'ensemble des éléments du jeu. On sent le travail investi (l'équivalent de quinze années de travail). Un Soft qui distribue le logiciel en France a entièrement traduit la documentation en français. Disquette Electronic Arts pour PC.)

Type	aventure intergalactique
Intéret	16
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Dialogues	***
Difficulté	**
Prix	D

Rencontre avec des êtres d'intelligence supérieure, qui n'hésitent pas à vous nuire.



Les Passagers du Vent

Splendeur des graphismes et qualité de la bande sonore, à la mesure de l'Amiga, distinguent cette adaptation des versions antérieures.

Encore ? N'avons-nous point testé et retesté ce logiciel n° 39, p. 52 sur Thomson ; n° 41, p. 28 sur CPC ; PC, Atari ST ; n° 42, p. 129 pour la deuxième partie - L'heure du serpent - sur Atari ST ; n° 43, p. 37 deuxième épisode sur Thomson ? Ne fut-il pas doublement distingué par la rédaction avec le Tilt d'or des meilleurs graphismes et par un Top Tilt décerné par les lecteurs ?

L'adaptation simultanée sur Amiga des deux épisodes des aventures de la brune Isabelle et de la mouse Mary a valeur de test. Informatiques, avec Bob Rousseau, vient de fournir la preuve qu'il est difficile de réüssir un même programme sur toutes les machines : toutes les versions présentent des défauts. Les Passagers du Vent, ébahissants sur Thomson, réussis sur Atari ST risquent sur Amiga de pas tenir le choc face à la concurrence du plus haut niveau. Mais le test est triplement concluant. Pour les coolies d'abord : Charles Callet, le musicien, s'est fait plaisir : à chaque chapitre nous retrouvons sa musique, instruments variés, morceaux longs, bien



Des graphismes d'une richesse exceptionnelle...



Un ingénieur système de multi-haut-parleurs.

construits, que le jeu n'interrompt ni ne coupe. La dimension sonore du logiciel constitue un événement. La version ST, pourtant due au même auteur, est laissée loin derrière. Désormais n'acceptez plus sur Amiga des regaines lanchantes, des bruitages

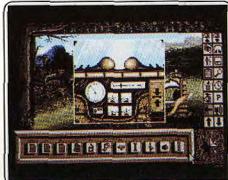
SOS AVENTURE

Explora

Accusé d'un meurtre que vous n'avez pas commis, vous partez à la recherche du coupable.



Une grotte préhistorique, probablement le repaire d'une créature primitive.



Un paysage préhistorique avec, au premier plan, le tableau de bord de la machine temporelle.

Amateurs d'aventure vous vous souvenez certainement du jeu **Eureka** qui fit grand bruit vers 1985 tant par la difficulté de l'énigme que par le montant du chaque que devait toucher le premier à découvrir la solution. Pour la petite histoire, rappelons qu'en France personne n'a été capable d'en venir à bout ! En sera-t-il de même pour **Explora**, un nouveau jeu d'aventure pour **Atari ST** et **Amiga** édité par Infoméda ? Le parallèle est tentant : comme son ancêtre spirituel, cette aventure se déroule pendant diverses époques et les premiers à résoudre l'énigme proposée en fin de jeu seront récompensés par de nombreux prix...

Accusé d'un meurtre que vous n'avez pas commis, vous décidez par tous les moyens de poursuivre le coupable. Ancien domestique de votre famille, ce dernier a utilisé la machine à remonter le temps créée par votre père, un original mais génial savant, afin d'échapper à la justice de son époque. Un seul moyen vous permettra de le retrouver : suivre le même chemin que lui. Pour cela, vous retournerez au château familial où est caché l'engin de votre père ainsi que les divers éléments nécessaires à sa mise en route.

Cette première étape est relativement simple. Vous trouverez les cartes perforées nécessaires à la programmation mais parvierez-vous à découvrir la fameuse machine à remonter le temps ? Un conseil : essayez toutes les solutions et ne descendez pas les escaliers tant que vous n'avez pas la briquet. Une fois cette étape surmontée, vous partez pour le



L'Inde mystérieuse, le cristal d'Inde explore... le voyage devient intéressant.



Du jeu l'Pas de doute, les Hommes ne sont plus très loin... prudence.

paléolithique supérieur, plus précisément en 33172 avant notre ère. À partir de là, la progression devient moins facile : on se retrouve seul dans l'air et nul ne sait réellement quels pièges diaboliques ont imaginé Patrick de Mozas et Fabien Begom, les deux scénaristes. Signalons tout de même que traîner dans les maréages n'est pas recommandé et que la grotte renferme des éléments bien utiles pour la poursuite du périple.

À la suite de ce séjour, l'Inde vous ouvre ses portes. C'est au début du règne d'Ahangari, plus précisément en 1606, que vous serez propulsé par l'astrolabe machine. Plus antinée que la précédente, cette époque propose davantage de personnages et s'avère diablement intéressante. Ainsi, le lépreux tient un rôle majeur car il vous renseigne sur la façon en pleine forêt. Intéressé de l'igres, elle marque souvent la fin de l'aventure. Il est alors nécessaire de tout recommencer afin de parvenir aux autres époques qui vous permettront de découvrir le Mexique en l'an 1750, l'antique Égypte en 1100 avant Jésus-Christ et un futur possible où, en 2125, Paris n'est plus la capitale de la France. Signalons que parvenir à ce niveau est possible en récupérant quatre éléments constitués d'une nouvelle carte de programmation dans les époques précédentes.

Complet et complexe, **Explora** se distingue par sa qualité de sa réalisation et une grande facilité d'accès. Divisé en trois parties, l'écran propose sur la droite une fenêtre de commandes où diverses icônes sont présentes. Le symbolisme de ces dernières est parfois contestable, mais avec un peu d'habitude... La fenêtre située en bas contient les objets dont on dispose et limite le nombre de ces derniers. Cela complice sérieusement la tâche car comment savoir si tel ou tel élément s'avère nécessaire pour la poursuite de l'aventure à des époques ultérieures ?

Le jeu l'Pas de doute, les Hommes ne sont plus très loin... prudence.



ELECTRONICS

Ouvert de 10h à 19h15 du lundi au samedi.

CREDIT CREG
immédiat

163, av. du Maine
75014 Paris M... Alésia
☎: 45 41 41 63 - 45 41 44 54

NOUVEAUTES ET COMMANDES
DE LOGICIELS ET DE MATERIEL
PAR : MINITEL AU 36 15
CODE ACTO
MOT CLE JBG

LA MICRO AU SUD DE PARIS

• SIC

ATARI 520 STF
Moniteur arcades
1 joystick

2990 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 F HT

ATARI PC 2 HD
un lecteur 5.4 p
disque dur 30 Mo

8490 F HT

Reservez le dès maintenant !

Conditions spéciales pour les :
- Collégiés d'entreprises
- Collégiés - Ecoles
Renseignements au :
45 41 26 04

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick

4990 Frs

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

Lect. CUMANA 720 K 3.5 P	1650 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	2090 f
Disque Dur SH 205	4990 f
Imprimante LX 800 (+cable)	2890 f
Imprimante LC 10 (+cable)	2690 f
FREE BOOT	N.C
Moniteur MONO. SM 124	1390 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Extension mémoire	180 f
Imprimante STAR LC 10 COUL	3200 f
Lecteur Double Face Interne	N.C

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
STAR LC 10

7380 Frs

ATARI 1040 STF
Moniteur Couleur
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

6990 Frs

AMIGA 500

4700 Frs

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.

VOTRE COMMANDE

NOM PRENOM

ADRESSE

TEL CODE POSTAL VILLE

carte bleue
Date exp. Signature



Les passagers recrutent de nouveaux compagnons. Plus on est de fous...



Ira, trop sûre d'elle, se sans doute provoquer un nouveau drame.

approximatis : il faut demander beaucoup aux compétences sonores de cette machine : elle est capable du meilleur. Pour les yeux ensuite : un simple transcodage des graphismes ST aurait donné de jolis écrans. L'absence de tous les graphismes offre un résultat somptueux. Là encore la version ST ne fait pas les poids. Les animations supplémentaires égayent le logiciel, sans constituer pour autant un point fort du jeu. Les programmes n'ont pas voulu concurrencer **Defender** de la **Crown** sur son propre terrain. Pour l'esprit enfin, car la boîte est vendue avec les deux épisodes. Si le premier est trop facile pour les joueurs expérimentés, le second saura les occuper plusieurs heures, les emmener longtempis sur de fausses pistes avant de se rendre compte des impasses : prendre de quoi noter ses choix, sauvegarder divers épisodes et les premiers à résoudre l'énigme proposée en fin de jeu seront récompensés par de nombreux prix...

Accusé d'un meurtre que vous n'avez pas commis, vous décidez par tous les moyens de poursuivre le coupable. Ancien domestique de votre famille, ce dernier a utilisé la machine à remonter le temps créée par votre père, un original mais génial savant, afin d'échapper à la justice de son époque. Un seul moyen vous permettra de le retrouver : suivre le même chemin que lui. Pour cela, vous retournerez au château familial où est caché l'engin de votre père ainsi que les divers éléments nécessaires à sa mise en route.

Cette première étape est relativement simple. Vous trouverez les cartes perforées nécessaires à la programmation mais parvierez-vous à découvrir la fameuse machine à remonter le temps ? Un conseil : essayez toutes les solutions et ne descendez pas les escaliers tant que vous n'avez pas la briquet. Une fois cette étape surmontée, vous partez pour le

SOS AVENTURE

reste de l'écran propose des images, animées ou statiques, moins sophistiquées que celles de programmes tels *The Pawn* ou *Guild of Thieves*. Notez que les versions ST et Amiga proposent peu de différences notables si ce n'est une palette plus riche pour la seconde. Nous n'oserons sur le contenu des éléments, notamment le bricolage, n'est pas facile car la version tout à fait terminée. C'est pourquoi notre jugement sur certains points reste en suspens. Il est cependant d'ores et déjà acquis que la qualité globale d'*Explora* devrait lui assurer un beau succès et qu'il marque l'événement d'une nouvelle société d'édition française. Bon vent ! (Disquette Informé-dia pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga.)

Mathieu Bristou

Type	aventure
Intéressé	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brulitage	★★★★
Langage	français
Prix	★★★★

Captain Blood

Les Numéros débloquent sur CPC1 Blood et son Arche sont toujours à leurs trousses à la recherche du fluide vital!

Programme phare d'Ere International pur 1988, *Captain Blood* existe désormais sur Amstrad, qui est plus dans une version enrichie par rapport à celle

pas digitalisée mais directement générée par l'ordinateur, c'est en fait une bonne initiative lorsqu'on connaît la médiocrité des circuits de restitution du son de la machine. Ensuite, on est immédiatement dans le bain. Le tableau de bord est identique tant par son organisation spatiale que par son contenu à celui de la version Atari. Bien que moins agréable graphiquement parlant. Cela se comprend aisément compte tenu du mode écran choisi : 160 par 200 en seize couleurs. Toutefois, cela n'excuse pas tout...

L'accès aux commandes passe par l'intermédiaire du joystick ou par les touches de gestion de curseur. Un regret : la précision n'est pas toujours au rendez-vous. Ainsi, lors du pointage des coordonnées sur la carte, il arrive que l'on ait du mal à saisir un point bien précis. Pourquoi ne pas avoir intégré une saisie directe par le biais du clavier ?

Rappelons que le principal reproche adressé à la version Atari de *Captain Blood* était la longueur des phases de transfert hyper-spaciaux et la difficulté de



Un Croisier coraux, hôte et méchant, qui ne pense qu'à mesurer et à la destruction.



Sélectionnez votre destination et projetez-vous dans l'hyper-espace.



Un doigt sur la touche qui crache la puissance déstabilisatrice de l'Arche sur son ennemi.

parvenir à un être une fois parvenu sur une planète donnée. Ces problèmes ne se posent plus avec cette version. Le passage en hyper-espace est aussi bref que possible (même certains effets graphiques de belle facture) et s'avère en plus sonore. Notez qu'il en est de même pour l'effacement des planètes.

D'autre part, se poser sur une planète est fort simple : après avoir l'objet en ligne, enfoncez la touche « Espace ». Autre point fort de cette adaptation par rapport à l'original : la rapidité avec laquelle le joueur se trouve précipité en plein milieu de l'action. Dès les premiers contacts on se trouve, en effet, en présence d'êtres forts divers (ce qui n'est pas toujours le cas avec la version Atari) et ces derniers sont l'aspect le plus positif de cette version par rapport à l'original. Avec ce dernier nous avions souvent l'impression de tourner en rond fuait de rencontres insuffisamment diversifiées. Signifions au passage que l'Upcom, le système de communication sauté en version ST, est identique, mais certaines icônes sont ici peu explicites.

Bien que mineures de prime abord, les diverses modifications apportées un réel plus au joueur et un dépit de certains défauts cette adaptation est une réussite incontestable. Preuve que les habitants ne sont pas encore hors de propos : avis aux amateurs ! (Disquette ERE International pour Amstrad CPC.)

Mathieu Bristou

Type	aventure
Sélecté	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brulitage	★★★★
Dialogue	★★★★
Langage	français
Prix	C

En réponse à Steve, dans le même numéro :
Dans Strain II, quand on est sur le pont il faut regarder dessous et embrasser la grenouille qui te donnera la fête maléfique.
Dans Army Moves sur Amstrad, le jeu pour accéder à la 2^e partie est 15372.

Détective sur Amstrad, comment passer à la deuxième étape. Je suis bloqué que le contrôleur me demande le code. Pitê, aidez-moi !



Un zoom sur la plénitude off de décevoir la présence de cet intelligent.

36-15 Tilt SOS Aventure

Alors ? Vous êtes bloqué dans un jeu d'aventure ?

Vous peinez lamentablement dans un jeu d'action ?

Un mot de passe vous manque pour avancer dans votre jeu de rôle rétroé ? Pas d'hésitation, lancez votre pathétique SOS sur 36-15

code : JILT, mot-clé : SOS.

Où ? Seul mille questions et réponses vous y attendent.

A vos minitels !

Alexandre

Sur console Sega : dans Secret Command, que faut-il faire à la dernière porte ? Je n'arrive pas à ouvrir *Un* durant le quatrième combat. Comment faire ?
Dans Alex Kidd in Miracle World, un chéoué bruyant apparaît sur la carte. C'est, je crois, à l'avant-dernière étape. Il y a une salle dans laquelle descend un rideau blanc. Sur la gauche, un carré rose, je tape dedans et un bloc disparaît. Sur la droite il y a une zone généralement très volubiles. C'est un féodalisme l'aspect le plus positif de cette version par rapport à l'original. Avec ce dernier nous avions souvent l'impression de tourner en rond fuait de rencontres insuffisamment diversifiées. Signifions au passage que l'Upcom, le système de communication sauté en version ST, est identique, mais certaines icônes sont ici peu explicites.

Super FX Amstrad

En réponse à Nicolas dans le numéro 52.
Dans Ghosts & Goblins pour être invincible il faut taper ce petit programme : sur CPC 6128.
 10 MEMORY 4863 : LOAD « CODE »
 20 POKE 20636,0
 30 POKE 20633,0
 40 POKE 33421,0
 50 POKE 33410,0
 60 POKE 20630,0
 70 POKE 34145,0 : POKE 34149,0
 80 POKE 29430,0 : POKE 29433,0
 90 CALL 29432,0

En réponse à Steve, dans le même numéro :
Dans Strain II, quand on est sur le pont il faut regarder dessous et embrasser la grenouille qui te donnera la fête maléfique.
Dans Army Moves sur Amstrad, le jeu pour accéder à la 2^e partie est 15372.

Détective sur Amstrad, comment passer à la deuxième étape. Je suis bloqué que le contrôleur me demande le code. Pitê, aidez-moi !

Orléans

Four Johnny B. Goode (n° 52), dans *The Last Ninja* pour passer le niveau 2 (*The Wilderness*), il faut franchir la rivière et tourner à droite au premier carrefour. Là, un trait blanc clignote. Ramassez-le comme un objet et à vos clés !
Retournez chez les deux lions de pierre. C'est terriblement étonnant. Je suis bloqué.

Enfin, quelques coups de main supplémentaires pour *Druid*.

- Pour se rendre invisible, il faut appuyer sur *PC*.

- Pour faire apparaître le Golem, sur la ligne anglaise.

- Pour débloquer le plan d'Accamator, il faut lui tirer des boules d'eau pour étendre ses flammes qu'on arrive à sa hauteur, lui tirer des éclairs (une dizaine), enfin lancer un choc en appuyant sur CLR/HOME. Ou miracle. Il a disparu. Faire ainsi pour les quatre princes et le jeu est fini.

A quand *Druid 2* ?

Maintenant, à moi...

Dans Zombi, comment monter au quatrième étage ?

Je mets pourtant les fusibles au sous-sol, mais l'ascenseur refuse de m'y conduire. Faut-il activer autre chose ?

Dans The Great Escape, j'ai jamais bien saisi à quoi sert la radio ? Peut-on monter dans les tours et comment ?

Comment ouvrir toutes les portes fermées à clé ? J'ai réussi à m'évader par les grilles, mais je me suis toujours repris. Pourquoi ? Merci d'avance.

SOS AVENTURE

Message in a bottle

XJ-Killer

Bonjour, j'ai fini le premier niveau de *Basil le détective* sur Atari XL. Les indices à prendre pour le premier niveau sont, la cigarette, le revolver, le coupeur, la clé, la pierre précieuse (celle qui a trois petits traits seulement) ! Dès que vous avez les cinq indices, un message vous demande d'aller dans les égouts.

Pour y arriver, il faut à tout prix sortir par la boîte à lettres de la porte où il y a deux bouteilles à côté de la gouttière. Après, allez toujours à droite, sautez par-dessus les espèces d'armes et un peu plus loin, une sorte de tunnel masque la fin du premier niveau. Mais au cours du deuxième niveau je suis coincé dans les souterrains. Je prends la bougie, le couteau et l'ovale, mais après je suis bloqué par un champignon qui me barre le passage à l'accès d'une autre salle. Et je reste dans l'impossé...

Marc

J'ai été emmés dans le *Nécromancien*. Lorsque j'arrive vers la cité blanche, que je suis en radeau et que je n'ai rien, je me fait tuer par une créature blanche inulnérable. Comment passer ces créatures ? Où me suis-je trompé dans les décisions à prendre ?

Alain

J'ai été bloqué dans *Shadowgate* sur Atari ST :
 - comment passer le dragon ?
 - comment passer le pont gardé par le troll sans qu'il l'empêche ?
 - comment prendre la croque magique ?
 - comment passer les escaliers obstrués par un éboulement ?
 - comment passer la porte qui s'éroule sous mon poids (au-dessus de la tige) ?
 - comment me débarrasser du fantôme ?

Will-Amstradien

Dans Sapiens, où et comment trouver des os ?
Dans le Manoir de Mortevielle, comment descendre dans les puits ?

Jérémy

Pour Auré (n° 53), dans *Bubble Ghost*. Je possède un Atari ST mais cela ne m'empêche pas de l'aider. Généralement, à côté des ventilateurs, il y a un appareil. Mets-toi devant et souffle dessus. Attention, tous les ventilateurs n'ont pas cet appareil. Alors il faut trouver un autre truc pour passer.

Pour Blou, dans *Road Runner*. Les limonades se trouvent après la 4^e étape, ainsi que les mines. Les rochers sont à la fin de la deuxième étape (sur la version ST). On ne peut pas sortir de la route, seul le coyote y arrive.

Un truc pour avoir des tas de vies (l'a tu par avoir trois cents). Pas besoin de pike. Il faut arriver à la deuxième étape. Ensuite, se laisser tuer jusqu'à la fin de la partie. Arrivez, tu recommences à la première et tu n'as plus une vie. Tu prends les raccais et... ça recommence au début.

Pas de panique, recommence autant de fois que tu le désires. Ensuite, tu peux jouer, mais cela devient vite lassant. Surtout pour obtenir trois cents vies.

Pour Front (n° 52) dans *Geen Baret*, j'ai eu sur jeu MOS. Il faut aller plus loin que j'ai compris et que les missiles, ce qui n'est pas très loin si l'on joue bien.

Dans Enduro Racer sur ST, avec un seul joueur : sélectionner un joueur, sélectionner Start, attendre qu'un grand « trois » s'affiche à l'écran, appuyer sur la touche « Entrée », sélectionner dans le menu « game deux joueurs », appuyer sur le bouton droit de la souris. Lors d'un crash, vous ne perdez qu'une seconde au lieu de quatre. L'ordinateur n'a pas accepté deux joueurs, il remetra le mot immédiatement au milieu de la route et c'est reparti ! J'ai gagné à ce jeu grâce à ce truc !

« Ne pas rentrer tout de suite dans la deuxième étape plus long que les autres.

Jean-Louis

J'attends de l'aide dans *Maniac Manston* sur PC4. J'en profite pour dévoiler quelques trucs :
 - Choisissez d'abord parmi les personnages le musicien et le scientifique.
 - Ne pas rentrer tout de suite dans la cuisine, une vieille dame s'y trouve déjà.

- Prenez le pot de peinture décapante du premier étage dans la salle de peinture et utilisez-le sur le mur à moitié en au quatrième étage dans la salle où se trouve une planche carminée.

- Pour passer la tentacule vivante du troisième étage, donnez-lui d'abord le coupe de fruits puis la poisson-à-sauces.

- Pour passer la tentacule vivante du troisième étage, donnez-lui d'abord le coupe de fruits puis la poisson-à-sauces. Ensuite, allez à la bibliothèque dans une « loose panel » qui fait ouvrir. Allez alors chercher le disque au cinquième étage, dans la chambre de la tentacule. Descendez au premier étage dans la salle de musique et enregistrez le premier cassette. Ensuite, allez à la bibliothèque dans la salle où se trouve un lustre avec, caché dedans, une clef qui ouvre la prison. Utilisez la cassette et le lustre se brisera.

- Moins de mon côté, je suis bloqué :
 - Comment utiliser la tonneuse, ouvrir le garage, la numérisation, l'armoire du labo-photo ?
 - Comment passer le coffre ? Comment faire marcher les yeux vidéo, réparer les piles électriques ?

- Comment attraper le bocal de révélateur, que faire de la mort de la sarcoptère ?

Laurent & Ca

Dans The Great Escape, comment sortir du camp de concentration sans déclencher l'alarme ?
Dans Manoir à l'ombre, où se trouve le réservoir d'essence ? Je trouve tout sauf ça ?

Dans Great Guardians, comment passer la squette-tête ? (n° 53) dans *Geen Baret* ? J'ai beau taper dans tous les sens, je n'arrive pas.

Dans 3DC, comment construire le sous-marin avec les objets trouvés ?

Dans Captain America, que faut-il faire ?

Mathieu

Sur Amstrad CPC 6128 :
 - A l'aide, je suis bloqué au mur vivant dans l'Annee de Zengara. Help me ! Quel est le mot de passe pour franchir cet obstacle ?

- Je suis perdu dans *Fort et Flamme* et dans *Exit*.

- Où est le mot de passe dans *Game Over II* ?

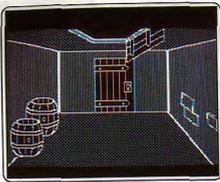
Superdave

Pour Cyril dans *The Pawn*, tu peux acheter de l'eau à *Honest John* avec la pièce que tu auras prise

Le Château oublié

Enfermé dans les oubliettes d'un château. Comment en sors-tu ?

aventure : 10
 IS : intérêt
 * : dialogue
 * : difficile
 B : prix

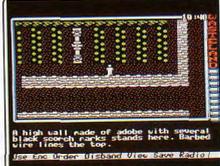


Le but de cette aventure est de sortir des souterrains d'un château. Mais la porte de la cellule est fermée à clé et résiste à tous vos assauts. En revanche, le mur paraît bien inséparable. En tirant la pierre, vous découvrez la clé permettant de sortir de la cellule. Vous pouvez aussi explorer le jardin par une grille d'une solidité à toute épreuve. Tenez, les pierres d'ici sont semblées bouger. Pourrait-il y avoir pas avant d'avoir pris connaissance d'un certain message dans l'une des cellules que vous allez explorer. Mais il est aussi restreint (qu'il pince), mais il est pourtant préférable de faire un plan pour vous repérer plus vite. Amusez-vous à pousser des blocs, soulever des objets que vous avez (souvent) partout et que rien ne vous a échappé. Certains objets capitaux sont cachés au milieu de choses qui ne présentent guère d'intérêt au premier abord. L'analyse des objets est à très classé (verbe + complément) et le vocabulaire très limité. Cependant le dialogue n'est pas trop difficile car la liste des verbes est fournie et les objets intéressants soulignés. Les graphismes sont quelconques mais cette aventure facile pourra convenir aux plus jeunes. (Disquette VF, pou 411).

Wasteland

Un univers futuriste franchement inquiétant. La guerre nucléaire a fait des ravages.

aventure : type
 IS : intérêt
 * : graphisme
 * : animation
 * : bruitage
 * : dialogue
 A : jeu
 nc : prix



Réalisé par les programmeurs de *Bard's Tale*, *Wasteland* est un jeu de rôle qui nous entraîne dans un univers futuriste d'une violence crève-cœur. Ici, ce n'est pas la survie de l'humanité dans un monde post-nucléaire. L'introduction du scénario retrace le déclenchement de l'Holocauste par les deux grands. Dans un désert, des ingénieurs et scientifiques de l'armée américaine affaiblis dans un centre de recherches réussissent à s'échapper aux radiations. Ils trouvent un air sûr dans une prison fédérale toute proche et en classent les prisonniers. Au bout de quelques semaines, des survivants les rejoignent et forment une communauté nommée les Rangers. Vous avez pour mission de sécuriser les régions avoisinantes, braver les mutants et autres monstres, contacter les survivants et déterminer l'origine des troubles mystérieux régulièrement observés dans le désert. En outre, les centres militaires qu'on appelle secondaires. La création et le système-jeu s'apparentent beaucoup à ceux de *Bard's Tale*. Techniquement, le jeu se heurte aux limites de l'Apple II. On peut affirmer, en ce qui concerne les graphismes et l'animation sont satisfaisants. Un bon jeu. (Disquette Electronic Arts pour Apple II, 411).

Leisure Suit Larry

A trente-huit ans, il est temps de quitter les jupes de sa maman. C'est le projet de Larry.

aventure originale : type
 IS : intérêt
 * : graphisme
 * : bruitage
 * : animation
 anglais : langue
 F : prix



Larry Laffer est l'exemple même du jeune congénital, bourré de complexes. A trente-huit ans, il vit toujours chez sa mère et passe son temps entre son oncle et sa collection de disques rayés. Mais aujourd'hui, Larry résout à changer tout cela : il fait l'acquisition d'un costume blanc de plus bel effet et s'est fait faire une coupe de cheveux style « Fière de son côté ». Et c'est, dans la ville de Lost Vegas, Larry est bien décidé à séduire la femme de ses rêves, Leisure Suit Larry est le premier logiciel interdit où de questions posées (le programme vous pose au départ toute une série moins de dix-huit ans (le programme vous pose au départ toute une série sans peut-être pour une amie bien prude) Le logiciel de Sierra-on-ai de quel genre les caractéristiques (pas d'argent, 30 minutes, emploi de la souris ou du joystick...) des autres « Quest » (Space Quest, King Quest), excellent pour les graphismes, bien que nigrons et colorés, sont destinés de face à un peu somnolent. En revanche, l'environnement sonore est excellent (musique et différents bruits digitalisés accompagnant l'action). Leisure Suit Larry est très distrayant grâce à son scénario original et plein d'humour. (Disquette Sierra-Line pour Apple II GS, 411).

Roadwar 2000

Une guerre des gangs sur Apple II GS bien classique et bien réalisée.

aventure : type
 IS : intérêt
 * : graphisme
 * : animation
 * : bruitage
 A : langue
 F : prix



L'écran du jeu est divisé à peu près en deux parties : dans la première, on trouve une carte représentant schématiquement les principaux éléments de la région (villes, forêts, rivières...). L'autre partie de l'écran fournit les renseignements nécessaires au jeu. On dispose d'un véhicule, vous dirigez un clan motorisé et marchez à travers les USA, sans savoir, à priori, dans quelle direction vous allez. Avec l'aide de ceux-ci, vous pouvez concevoir une stratégie de jeu. Pour sauver votre pays d'un virus qui le décline. De plus, les États-Unis ont subi une attaque atomique et ont été partiellement envahis. Le maintien de la survie de votre pays dépend de la survie de la population. Vous pouvez alors informer des rencontres (population, mutants, envahisseurs, canchou, zones dangereuses...) ou des découvertes occasionnelles. A vos ordres, vous pouvez recruter des soldats, mais on munitions ne manquent pas, d'accepter de nouveaux membres, etc. Des bruitsage sont ajoutés agréablement. La version GS ajoute des autres véhicules, 16 bits à part le fait que l'interface utilisateur Apple en fait la version la plus conviviale à utiliser. Un classique du jeu de stratégie, peut-être et bien réalisé. (Disquette S.S.I. pour Apple II GS, 411).

Voyager

Après la catastrophe nucléaire, la fédération galactique tente une expédition vers la Terre.

aventure : type
 IS : intérêt
 * : graphisme
 * : animation
 * : bruitage
 F : langue
 B : prix



Après *Gabriele*, *Ubi Soft* nous propose un logiciel dont le scénario traite la Terre dans une situation post-nucléaire. Une conférence internationale est réunie, grâce à une des satellites, la sonde *Voyager*. Il détermine comment avec la provenance de l'engin : la Terre. Pensée par la catastrophe, la confédération galactique lance une expédition de reconnaissance vers cette planète mystérieuse. Le cargo *Protoc 19*, situé à quelques centaines de kilomètres de la Terre, est chargé de livrer à la planète les « radars » de la Terre et chargé de la Terre nucléaire à lien sur la planète. Les parades empêchent toute tentative de débarquement. Heureusement, le langage d'un robot programmé pour deux missions, est un succès doit trouver des survivants et déterminer les causes de la catastrophe. Armé d'un robot, dispose de plusieurs commandes. L'histoire commence dans la mission (prendre, photographier, voler, etc.). L'histoire commence en France mais on peut visiter les U.S.A., l'U.R.S.S. et l'Antarctique. Deux d'un scénario intéressant, le jeu n'est pas un jeu de rôle. Il est en fait un jeu de stratégie. Les graphismes et bruitsage sont satisfaisants. Un jeu moyen. (Disquette Ubi Soft pour C-64) D.B.

dans la montagne. Quant aux rochers, je pense que tu sais maintenant comment faire ?

Toujours dans *The Pawn*, quand on a le tour, quelle est l'exacte marche à suivre pour que l'ourou me conduise vers la lumière. Je l'ai joué l'un dans sa zone. Une remarque et c'est tout ! Quels sont, sur 800 XL, les mots de passe lorsqu'on offre à un certain nombre de mouvements (101, 202).

Merci d'avance à celui ou celle qui me sortira de ce pétrin.

Stenley
 Pour Amstrad dans *Cobra*, Stallone, où trouver le mannequin Ingrid Knutsen ?

Dans *Great Escape*, quand je vais dans le souterrain, il est bouché par des blocs de pierre. Que dois-je faire pour m'en débarrasser ?

Jean-Marie
 Pour Commodore 64, dans *Space Harrier*, pour obtenir des vies infinies, faire un reset puis :

Poke 6010,234
 Poke 6011,234
 Poke 6012,234
 puis Sys 2128
 pour Sys 2128 pour relancer le jeu.

Jean-Charles
 Dans *Choc Goblines*, faire reset puis :

Poke 2358,234
 Poke 2359,234
 Poke 2360,234
 et Sys 1133 pour relancer le jeu. Vous disposerez de vies infinies.

Dans *Eagle Nest*, faire reset puis :

Poke 25519,234
 Poke 25520,234
 pour obtenir des vies infinies.

Dans *17928,234*
 pour obtenir des balles indéfiniment.

Poke 19909,153
 pour disposer de 99 clés.

Sys 18755 pour accéder à l'ascenseur.
 Et Sys 2061 pour relancer le jeu.

M de Montpellier
 Pour Jedi (n° 51), dans *Solo Flight*, les indicateurs Volt et Volt 2 seraient à se régler sur la carte qui se trouve dans le jeu.

Dans *King Quest II*, où et comment trouver le cube de sucre ? Comment attraper le poisson ?

Dans *Borrowed Time*, où et comment avoir libéré Rita, Wainwright et Mavis et aide Jake. Comment faire parler Mango et l'Indien ?

Quelle conduite adapter après que Mavis se soit évoué ?

A quoi sert le bâtiment C & W ?

Quels sont les pommés de terre ont des yeux, où trouver le clé et comment se déplacer avec l'hélicoptère ?

Defcon Vj Aristote
 Dans *Brooklyn*, j'aimerais savoir que faire après les trois combats, pourquoi je neurs sans succès pourquoi ?

Dans *SDI*, je vais dans la base russe, je détruis des missiles, je vais, je viens d'après, que faut-il faire ?

Zorglub
 Pour Clément (n° 52) dans *Ultima IV*, la cité de Trinsic se trouve au sud du château de Lord British, voici sa position : L7.G.K.

Dans *Ultima III*, j'ai envie pas à me servir des objets de la table, j'ai décollé, mal fusée explose et moi aussi ? Que faire ?

Faut-il des objets très précieux ?

SOS AVENTURE

Yann Solo
 Pour Arago (n° 52) dans *Tass time in Toren*, quand tu es dans le nouvel univers de N. look trench. Get Silver Jar. E.S.E. Talk Chaz. Choose leather foil. E. buy hoopler. Wear hoopler. Wear shirt. Wear tunic. Buy shirt. Wear shirt... et après à tu de déminer. C'est le moment de l'habiller comme les habitants et ainsi de plus être pris pour un touriste par Franklin Snari qui ne fêchera la paix.

Dans *M.C.T.*, tu t'aperçois qu'il y a des icônes blanches sur le sol : si tu te mets dedans, que tu appuies sur le bouton de tir, tu t'enlèves, puis t'ache- et dirige-toi vers les plaques de glace et vers les portes pour continuer.

Enfin, pour tous ceux qui sont fatigués de voir l'ennemi détruit au premier tableau de Goldrunner, appuyez, quand le jeu est commencé, sur F4 et regardez la stabilité de l'image de votre téléviseur (si celle-ci bouge) : ce petit truc permet de ne jamais combattre plus de trois adversaires à la fois. Génial.

Nic
 En réponse à Steve dans *Str II* (n° 52), pour trouver la queue magique il faut descendre sous le pont qui se trouve avant les remparts puis embrasser la grenouille. Une superbe créature apparaît et tout en se merchant, elle se rend dans le lieu.

Bien, à mon tour. Dans *Renegade* (version désaccord), comment descendre les motos au niveau 2 ? Dans *The Hobbit*, que dire aux Trolls et comment avoir la clé ? Dans *Sam*, IV, y a-t-il une table sensible qui pourrait me donner des tuyaux sinon je connais une disquette qui va passer par la fenêtre... Enfin, je cherche des Pokes pour Manic Maner, Kari Warriors, Xevious, King Fu Master et Impossible Mission. Merci d'avance.

Yves
 Voici quelques solutions pour Amstrad CPC 464 :

Niveau 1 : 92416816
 Niveau 5 : 6679483
 Niveau 13 : 82497760
 Niveau 22 : 41108800
 Niveau 31 : 14818568

Courtoche
 Pour Nicolas et Franck (Amigolands), dans *Dark Castle* (n° 52) : au tableau où coule une petite rivière accompagnée d'une chute de pierres, il faut espérer le pont d'Inchbrillach qui vous trouvera dans la partie n° 4. Sens lui, le résultat de ce tableau devient plus ardue.

Pour Pierni (n° 50), pour passer la première étape de *Dragon's Quest*, il faut rester sur la plaque jusqu'à ce qu'un tonnerre se fasse entendre.

A quelques questions dans *Les 12 Nains*, comment passer l'étape dans les jardins du château, il y a une roche infranchissable avec un énorme tour. A qui sert la statue qui me tue chaque fois que je l'approche ? REPONDEZ : JE VOIS EN SUPPLÉMENT.

Qu'est-ce qu'il faut faire dans le jeu *Robin of the Wood*, dans les jeux *Nexan*, *Tarzan* ? Comment continuer après le cimetière dans *Zorro* ? Comment avoir de l'énergie infinie dans *Druid* ? Je possède des niveaux 128 et lorsque je fais un reset de *Druid*, l'ordinateur ne veut plus retourner en mode C-64.

Arouad
 Pour Xavier (n° 53), dans *King's Quest III* : la baguette se trouve dans le coffre du magicien qui est dans un barreau ; pour ouvrir, il faut le pousser ; la clé qui est au-dessus de l'armoire dans sa

chambre (look above par closet) mais surtout éteindre la lampe surprend le magicien avec la baguette.

Pour Cyril (n° 53), dans *The Hobbit* : lorsque tu arrives dans la salle du tonneau, il faut attendre que le « butler » lance ce dernier par la trappe. C'est le moment de sauter dessus (jump onto) et le créer est plus vite fait.

Pour Alexandre (n° 53), dans *Minidash* : pour prendre la carte attachée à la lame au rocher (vie) puis descendre et creuser pour faire apparaître la carte (lég). Ramasse également une pierre mais n'oublie pas que tu ne peux remonter qu'avec un seul objet.

Pour faire signe au bateau, il faut faire la vue (bang steel with rock) donne ensuite au capitaine le bouillotte de rhum tournée sur la plaque afin de monter le bateau.

Pour ma part, j'aimerais savoir quelques trucs : dans *King Quest III*, que faire dans le bateau pirate ? Faut-il avoir d'abord confectionné la poterie afin d'enfermer le sercier pour s'éventurer dans cette partie de ? Quelles sont les commandes précises pour franchir la poterie contre le magicien ? Dans *Minidash* : où se trouve le révolover ? Le numéro commande : 1-1 ?

Marc
 Pour Alexandre (n° 53) : le pake pour *Ye Ar King Fu* est : Poke 36445,234.

Jean
 Dans *Wizard's Crown*, je sèche depuis plus d'un an sur la « magie docteur » au niveau des prisons de la ville de Pagan. Où trouver les commandes précises pour obtenir une bonne et me dire à qui sert le mot « break fast » ? Dans *Ultima IV* je voudrais obtenir les coordonnées précises de la pierre de la vie.

Comment faire des bonnes combinaisons à composer à partir de pierres pour obtenir, dans chaque chambre, le morceau de clé correspondant (loue, truth et courage) ?

Fabrice
 Pour David (n° 53), je n'arrive pas à faire marcher le programme pour *Ghosts' Gobins*, sur disquette.

Pour Jocelyn (n° 52), dans *La Chose de Grottenburg*, je crois qu'il faut donner le cambriert au clochard pour le faire parler.

Fabrice
 Pour Blou (n° 53), dans *Billy la Banlieue* : pour avoir le couteau, va à gauche, prends le cerc, retourne vers la droite pendant quelques tableaux, passe la femme, prends la carte dans ce même tableau, continue par le niveau inférieur. Arrivé au punk, saute sur le rebord du poteau de gauche, passe les deux rivières et saute sur le poteau de droite ; continue et descend entièrement l'escalier, passe la barrière à l'aide de la carte ; un couteau s'offre à toi. Quant à moi, toujours dans *Billy la Banlieue*, je ne trouve que deux jeux vidéo : le « Space Invaders » et celui des voitures de courses. Où sont les autres ?

Dans *Dragon's Lair*, lorsque j'arrive au troisième niveau « le couloir aux cranes », les commandes répondent très difficilement, voire pas tout. Est-ce normal ?

Dans *Boulder Dash* 3, je n'ai encore jamais réussi le niveau H.

Comment piller l'hélicoptère dans *Harrier Strike Force* ? Comment se battre dans *Rock'n'Wrestle* ?

Dans *Orphée*, (cf. solution dans Tili hors-série N° 4) le but d'aller vers les falaises pour traverser York le

L'empire Sarien contre-attaque

Héros involontaire de Space Quest, vous devez récupérer et détruire le « Star Generator », volé par les Sariens. L'action débute dans votre vaisseau au moment où ils l'attaquent. Vous penchez pour le fermieriate fait de vous le seul rescapé de l'échec. Premier objectif : quitter le navire qui va sauter. Exploré, fouillé tout pendant toute la durée du jeu. Un seul des esclaves de vos compagnons possède écouté le scientifique mourant qui se manifeste dans une pièce bien précise. N'oubliez pas que les Sariens sont présents et prenez tous les objets disponibles. La navette de secours est votre seul moyen de quitter le vaisseau. Branchée sur automatique elle vous mène sur la planète la plus proche nommée Kerona. L'atterrissage, rude, endommage la navette. Une fouille méthodique de l'intérieur et de l'extérieur de la navette est indispensable puis allez à droite. Le décor est montagneux et... voilà ! apparaît un araignée-robot. Pour lui échapper, il existe un passage vers les hauteurs et vous y trouvez le moyen de tuer (c'est impératif) l'araignée. L'exploration de ce mini-plateau vous donne accès à un souterrain. Le passage de la grille, qui abrite un monstre, est plus simple qu'il n'y paraît. Plus loin les rayons désintégrateurs sont surmontables grâce à un objet.

Après votre rencontre avec l'extra-terrestre, vous affrontez Orat, un monstre rose. Ici, la solution est simple (ce stade, vous avez sûrement l'objet adéquat) mais l'analyseur de syntaxe du jeu vous donne du fil à retordre. Les séquences qui suivent vous offrent l'occasion d'utiliser un objet vital pour la phase finale. Agissez dans sans précipitation et soyez très curieux. Faites toujours des sauvegardes à différents points du jeu dans l'éventualité d'un retour en arrière, et surtout avant (puis après) une séquence arcade. A Ulhéance Flats, un arrêt de ravitaillement du coin, vous devez trouver les moyens de rejoindre le vaisseau Sarien. Une attitude médiocre est payante dans certaines occasions, la curiosité dans d'autres. Une fois devant le vaisseau Sarien, une petite séquence action vous attend. A l'intérieur, votre premier souci sera de passer inaperçue. Tentez de repérer la réserve d'armes et le « Star Generator ». La suite est logique, et fait quitter les lieux au plus vite après avoir enclenché le système de destruction du Generator. De retour chez vous, le pays entier vous fait un triomphe!

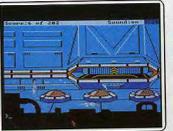
Si vous ne préférez pas dans le vaisseau Sarien, retournez à Ulhéance Flats. De même, rendez-vous chez les extra-terrestres à vous avec des problèmes avec le « Star Generator ». Un bon réflexe : essayez tous les objets et observez les effets. Bon voyage! (Disquette Sierra pour *Apple II* et *IGCS*, ST, Amiga, PC, Mac.)

Merci aux aventuriers et aventurières pour les suggestions complètes ou des plans détaillés:
V-Gerou pour *Ille Mauduit*; Anonyme pour *Orphée sur CPC*; Bertrand Donnet de Metz 57074; Kaci

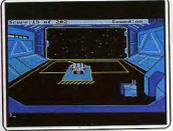
Chabbz de Nice 06000; Alex Fradi de Neully 92260; Jean Luc Chandelier, 92100 Boulogne; Stéphane Garcia, Ozoir-la-Ferrière 77330; William de Douai, Nord; Sébastien pour *Meurtres en Série*; Christophe Spielberger de Fegeshheim 67640; Hervé Fauveaux de Bernay 27300; Bruno Brega de Gemme 37460; Dominique Gelfroy et Adeline Pires de Paris 75116; Guillaume Sylvano de Nîmes 13800; Michel Cermolacce de Marseille 13005; Julien et Erienne Fervers de Caen 14000; Olivier Bodin de Caudry 59540; Bertrand Toun de Toulouse 31400; Jaki Gantenberin de Rillieux-la-pape 69140; Frédéric « junkies » Perry et Frédéric « Mabou » Borne, pour la solution de *Sram 1*; Stéphane Odion-Perthus, Gérard pour *Mercenary*; Michal Didot, Pansan, Didier Tardy de Saint-Gest-Malifaux, 42660; François et Laurent Crevoila de Pessac, 33600; Jérôme de la Réunion; Stéphane Delaune d'Aulnay-sous-Bois, 93600; Stéphane Mautrix de Compiègne, 60201; Stakly d'un lieu non précisé; Tibroy/TMC + Cox d'Angers, 49000; Julien Delahaye de Paris, 75012; Mathieu Imbert de Paris, 75005; Claude Furrmann de Mulhouse, 69100; Jean-Noël Régis de Mulhouse, 68100; Robert Engel de Saint-Etienne, 42000; Fabrice Arbogast de Munster, 68140; Stéphane Lorrain, Emmanuel David et Philippe Bonal, d'un endroit non précisé, et un anonyme pour *Space Quest*, qui aura pu recevoir une reliure Tili pour la publication de sa contribution.



Prenez la cortouche...



La salle des machines



La navette de secours



Noubliez pas le pilote automatique



Appareillement seul...



Orat, le gormand



Enfin ! un ami !



Prenez le skimmer



La séquence arcade



A Ulhéance Flats



Le bar est... les rumeurs



Achetez le bon droit !

dragon). Or j'y suis mais toujours accablé trace de York. Quelles sont les coordonnées à prendre pour le traverser ?

Dans Street Hawk, est-il possible de tourner ? Et de rester toujours dans la même droite.

Comment réussir le plongeon dans Supertest Decathlon et dans World Games Beach Head, après avoir réussi le passage d'un tank, je passe au niveau 4 et il... ?

Dans Daley Thompson Decathlon, comment faire le quatrième épreuve, le saut en hauteur ?

Dans Thélé Europe, quel est le code pour envoyer les fusiles nucléaires ?

Merci de me donner tous les renseignements sur les jeux suivants: The Last VB, Red Hack, Poseidon, MCI et Backstreet Anthrax.

Knigh, Things Bous, Back The Final Matrix, Jack The Nipper, Mascie, Miami vice, Knight Rider, Sorcery, Sorcery + Marche à l'ombre, Impossible Mission, Mission, Poseidon et Starion. Merci de vos aides. Je possède un Amstrad CPC 6128.

Legolas

J'aurais besoin de quelques petits travaux pour :
Space Quest II : je suis coincé aux morts. Le crocodile me bouillote tout le temps.

Space Quest Larry : dans le casino, comment s'assoit au cabaret et entrer dans les chambres. Merci d'avance à tous et toutes.

Un anonyme

Help, help, au secours, je suis coincé dans **Fairlight II** et pourtant il me semble que je suis bien parti. Je trouve des objets qui, me semble-t-il, ne servent à rien. Des épées, des boucles d'or, des lures... J'ai aussi des plantes qui servent à grimper sur quelque chose, un collier qui sert à revenir à 9/9 de vies, un parchemin qui me ramène au début, quatre clés qui servent à ouvrir certaines portes. Mais y a-t-il d'autres clés ? Comment ouvrir la grande porte du début ? Comment tuer les moines ? Je trouve aussi deux passages secrets, y en a-t-il davantage ? Comment trouver les magiciens ? J'arrive à sortir du château, mais il n'y a qu'une seule issue, c'est de retourner à nouveau après avoir passé un précipice (merci les tonnaux). Merci à tous et vite. S.V.P.

L'Étje Joyeux

Dans Mandragore sur C64, comment entrer dans le donjon ? Dans une ville ? Comment séparer l'étoile ? Et comment le regrouper le plus vite ? Merci d'avance.

Michel

Pour *PC boy* (n° 53) dans **King's Quest II**, dans le monde merveilleux après la troisième porte, il faut aller au nord pour récupérer le filier (net), puis au sud pour péter le filier (filou net) plusieurs fois jusqu'à ce que l'on péte un poisson. Prendre le poisson (get fish), aller le poisson (help fish). On peut alors le chevaucher (ride fish). Il vous conduit dans une île. Il faut vous rendre au nord pour récupérer l'annelette puis gravir la tour, donner le jambon au lion (offer ham to lion). On peut ensuite entrer dans la chambre de la prisonnière.

Quant à moi, dans **Labrynth**, je m'arrive pas à rentrer dans le chéteau du roi des Gobolins. J'ai une vidéo-caméra, des pistolets, un ticket, du pop-corn, une bûche, des boules de cristal, une pêche, un carquois, des cailloux, un bracelet, des dollars, un lure, du parfum (que j'ai utilisé au porteur). Ludo me donne des pierres à volonté... mais j'ai le bras trop court pour tirer la sonnette. Merci d'avance !

John
Pour *André* (n° 53) dans **Bard's Tale II** : Item de Razdek s'obtient dans la hutte du stoneman au nord-est de Phippi. Dans le « Maze of Dread », il faut répondre DCR ou ridder (c'est la seule énigme que j'ai trouvé).

Quant à moi, dans **Ultima IV**, j'utilise la cloche, le lure et la bougie pour entrer dans les abysses mais cela ne suffit pas. Que faut-il faire exactement sur cette case ?

Dans Bard's Tale II, comment accéder-on au deuxième niveau dans « Ocon's Fortress » et « Maze of Dread » ? Que répondre dans Dargoh à la question : « Name the three in sequence » et où est le « sacno » de ce donjon ? Merci.

Alnores

Dans Goldrunner, comment passer au second et troisième tableaux ?
Dans Defender of the Crown, il m'est impossible de vaincre mon adversaire dans une jouée. De l'aide S.V.P.

Wilfrid (Thomson 06)

Je suis bloqué dans « **Angle of Or**. Mon problème c'est de m'arriver pas à défaire les fantômes et pourtant j'ai tout ce qu'il faut : crucif, des fer et en or, parchemin... Je me sers du crucif, mais le fantôme ne se détruit pas ou ne part pas, comment faire ? Merci d'avance.

Daniel

Pour *Xavier* (n° 53), dans **Space Quest**, il faut éteindre le feu au robot en tapant HFI.
Pour *Arnon 3* (n° 53), dans **Space Quest** : après avoir tué la garde avec la grenade, taper « take Commande », approche-tou du générateur et tape « use command » et le champ d'énergie sera désactivé.
Dans Unlimited, comment se débarrasser de la ferme ou visage de mort ?

Dans Ultima III, où trouve-t-on les cards ?
Dans Ultima IV, comment demande-t-on à quelqu'un de se joindre à soi. Le jeu a été traduit en français et la notice n'est pas claire à ce sujet.
Dans Dungeon Master, comment passer la porte du premier niveau qui se ferme dès que le groupe approche et où il y a un message sur le mur : « None shall pass... ». Puis au troisième niveau, après avoir tué quatre squelettes et quatre pierres, comment ouvrir la porte située à côté de la mine. « Don't be stopped by a closed door » et pas très loin il y a une tée gravée dans un mur. Y a-t-il une autre sortie de ce niveau ?
Toujours dans Dungeon Master, pouvez-vous me donner des sorts ?

Dans Solomon's Key, comment passer le dix-septième niveau.
Dans Bard's Tale, où se trouve le « Grand Review Board » ?

Dans Bill Palmer, que faire dans le réseau de gratte après avoir allumé du feu ?

Legolas

Dans Space Quest II, je suis coincé dans les marais (le crocodile me mange). Que faire ?
Dans le casino de Leisure Suit Larry, je voudrais savoir comment s'assoit au cabaret et comment entrer dans les chambres.

Anonyme d'Abidjan

Je suis un fan de **Phantasia III** sur ST. Le voleur de mon équipe a cent-vingt et un Pick Lock, pourtant deux portes lui résistent : celle du fond du couloir à gauche dans « The Duowen Burial Ground » et celle en bas à gauche dans « A Giant Wooden

Building ». Que faut-il faire ? Enfin, comment changer de monde et où sont les passagers ? Merci d'avance à l'aventurier qui sauvera mon équipe.

Stéphane

Voici quelques tuyaux pour **The Land of The Lounge Lizards** sur Amiga.

Chez « Delfy », se diriger vers la grande porte rouge et taper « knock Door ». On vous demande alors le nom de la masse : tape « kens ten me ». Ensuite, il faut donner 100\$ au gros bonhomme qui consent à vous laisser monter au premier étage où se trouve une boîte de « candy ».

Prenez-la et dirigez-vous vers le « **Tapas alons** » puis cliquez : « useur prophylactic » (ce qui vous achemé au magasin) puis entrez « lay ». Après un court intermède, tapez « remove prophylactic » ; sinon gare... Au casino, jetez vos « ascenseur » et examinez le cendrier (« examine ashtray »).

Vous trouverez un poisson pour la disquette que j'ai trouvé au robot au jardin. Maintenez si vous pouvez « aider car » le jeu bloqué... j'ai tout tenté, pas moyen de faire lever Faux de sa chute. Malgré une invitation à danser et les bonbons roses, elle refuse de marier. Aurais-je oublié quelque chose ? Merci d'avance.

Anonyme

Pour *Xavier* dans **Space Quest** (n° 53), il faut répéter H FI au robot. Dans **King Quest III**, pour ouvrir le coffre, il est nécessaire de prendre la clef sur l'armoire de la chambre du sorcier. Notez que la clef est dans une boîte.

Pour *Arnon* dans **Bubble Ghost** (n° 53), il est possible d'éteindre le ventilateur en soufflant dessus mais par derrière.

Pour *PC Boy* dans **King Quest II** (n° 53), il faut remonter le filier après la troisième porte puis péter un poisson doré, le rejeter à l'eau et monter sur son toit.

Pour *Craffy Dwarf* dans **King Quest III** (n° 53), pour sauvegarder le jeu il est nécessaire d'enfermer dans une boîte une disquette formée, enfiler « Return » sur plusieurs un nom et annoncer à nouveau « Return ». Chez le sorcier on trouve des alies de mouche dans l'observatoire ; un miroir, l'essence de roses, une clef et une carte magique dans la chambre ; une essence et unseau un bol du pain, des fruits et de la viande dans la cuisine ; une tasse dans la salle à manger ainsi que la baguette magique et l'entrée du laboratoire secret dans le bureau. Pour se transformer en aigle, taper « dip the eagle feather in the essence ». Enfin, chez les ours vous devez prendre le dé dans la comédie à l'étage et le petit bol de porridge.

Pour *Arnon 3* dans **Space Quest** (n° 53), il faut tuer le garde puis entrer « see you », puis « off but », « look panel », « 6888 » sur la porte « Return » pour neutraliser le générateur d'étoiles. A mon tour, dans **Transylvania** sur Atari, comment ouvrir le cerceuil et comment se débarrasser du chat ?

Jean

Dans « **Anneau de Zengara**, je cherche le mot de passe pour passer le mur parant. Merci.

Othier

Dans **Space Harrier** sur console Sega, j'arrête qu'il est possible d'obtenir des riques en nombre illimité. Comment faire ? Dans **Niesky**, toujours sur console Sega, avez-vous des trucs ou astuces pour battre **Drago** ? A chaque fois, il me coincide au bord du ring et me me casse dans « The Duowen Burial Ground ».

Merci d'avance aux Tiltman qui pourront m'aider.

TAM-TAM SOFT

Arrivages

Connu pour sa logithèque importante, Genius nous annonce l'arrivée de nouveautés pour les Apple II E et IIc. Parmi celles-ci, Deathlord, Westland et Bard's Tale III de Electronic Arts et Ultima V d'Origin System. Signalons que Genius Software propose de plus de nombreux produits sur Apple II GS.

Genius 53, bd des Batignolles 75008 Paris; 36, bd du Montparnasse 75015 Paris; 88, rue de Paris 95900 Lille.

Etonnant non?

Simple, à la limite simpliste, le Screen-shooter est un intelligent périphérique qui facilite les prises de vues d'écran. Compatible avec tous les ordinateurs et existant pour diverses tailles d'écrans, ce système se présente sous la forme d'une espèce de cône. On enfiche un appareil photo -de type Polaroid (livré) ou bien un classique reflex 24/36 mm en son optique- sur le plus petit orifice et l'on ajuste le plus grand sur le monteur ou le téléviseur. Créant une sorte de chambre noire, le Screen-shooter évite donc les phénomènes de reflets sur l'écran et la prise de vue peut être effectuée dans une salle éclairée normalement. Proposé à moins de 3000 francs, ce système est destiné aux graphistes, créateurs d'images en tous genres et à l'ingénierie amateurs qui disposent désormais d'un outil de prise de vues fiable, facile à mettre en oeuvre et d'un coût accessible.

PC Imports

23, rue de Bagnolet 75020 Paris.

A tire d'ailes

La société Wings Microdistribution annonce la venue de Timeworks Desktop Publisher pour PC et compatibles. Proposé à moins de 1000 francs TTC, ce programme de micro-édition est actuellement livré en anglais avec Gem 3 mais une version traduite devrait prochainement être disponible. Rappelons que ce programme a été choisi par Atari pour l'élaboration de son offre Mega ST micro-édition.

Signalons aussi que Wings propose, pour ST, un copieur simple mais performant nommé Disector ST et un lecteur de disquettes 3 1/2 demi 720 Ko formaté dont le prix s'avère fort attractif. Enfin, nous nous sommes laissés dire que des produits développés par Wings tels disque dur pour ST et Amiga 500, extension mémoire pour portables Amstrad et autres devraient prochainement sortir.

Wings 57, rue de Charonne 75011 Paris.

Scannors

Destiné à un PC et compatibles, le HS-1000 est un mini-scanner, similaire au Handy Scanner, proposant une résolution de 200 points par pouce. Livré avec carte d'extension et logiciel, il est vendu aux alentours de 2900 francs et les images qu'il génère sont récupérables par des programmes comme Gem ou Windows.

Inter Composants

51, rue de la Vanne 92120 Montrouge.

Maxitel

Edité par France Télécom, le bilan Télélet 1987 confirme la dynamique de la télématique en France. Le parc actuel dépasse en effet les 3 millions d'unités et le nombre de services accessibles par les kiosques classiques (T1 à T3) s'est élevé en décembre 87 à 7005 soit une augmentation de 68 % par rapport à l'année précédente. Le phénomène le plus intéressant réside toutefois dans la nette augmentation du trafic sur le 36-14, bien moins coûteux que Télélet 3 (36-15).

PAL Deluxe

La version 1.2 de Deluxe Vidéo d'Electronic Arts sur Amiga supporte enfin le standard PAL. Grâce à ses capacités de génération de textes et d'effets 3D et à sa capacité à fonctionner en mode entrelacé, il est capable de générer des images de qualité Broadcast.

Serveur!

Le Répasseur de France-Tax est un serveur monovoye pour Atari ST. Il fonctionne avec écran monochrome ou couleur et possède de nombreuses fonctions ainsi qu'un éditeur intégré. Son principal avantage réside malgré tout en un prix très agressif : moins de 2500 francs.

France-Tax 22, Grande Rue 92310 Sèvres

Locoscript en fiches

Edité par l'Association Apac, "Locoscript en 50 Fiches" est destiné aux possesseurs d'Amstrad PCW particulièrement sujets aux trous de mémoire... Clair et complet, ce fascicule est commercialisé à 65 francs TTC. L'APC propose d'autre part un pack RSX nommé Amserv destiné aux Amstrad 6128. Grâce aux instructions commandes Basic additionnelles, la réalisation d'un serveur monovoye s'avère des plus simples d'autant plus qu'une interface prend en charge la prise de ligne et exploite le mode intégré dans les minitel retournés.

APC 7, rue du Cpt Ferber 75020 Paris

GS: encore...

De nombreuses nouveautés pour II GS en provenance d'Activision sont annoncées: **Teleworks Plus**, un programme de communication avec interface utilisateur type Macintosh, List Plus, un gestionnaire de fichiers et Paintworks Gold, une version révisée de Paintworks Plus. D'autre part, Activision annonce la venue de **The Last Ninja** pour Apple II. Il GS ainsi que pour PC et compatibles. Enfin, signalons que les programmes MS Dos Activision sont désormais disponibles en disquette 5 un quart et 3 1/2 dem.

Versión Arts

Connu de tous les possesseurs d'Apple II, Version Soft devient filiale du groupe américain Electronic Arts. Les implications de cet accord ne sont pas encore claires mais il est acquis que la distribution des produits Electronic Arts pour ordinateur de marque Apple sera prise en charge, pour l'Europe, par Version Soft.

Version Soft
44, rue d'Alsévia 75682 Paris Cedex 14

Le poids du livre

International Computer, distributeur de matériel et de logiciels, vient de décerner son Grand Prix de la littérature micro-informatique. L'heureux lauréat est nommé Robert Lipognière, auteur de "Préhistoire et histoire des ordinateurs" aux éditions Robert Laffont. Cet ouvrage, dont nous vous avons parlé dans notre numéro 47, évoque les dispositifs qui précéderont les ordinateurs ainsi que les réves et les travaux destinés à mécaniser les calculs. Rempli d'idées, d'informations et de schémas simples, cet ouvrage se lit avec plaisir. Notez qu'un second tome à paraître doit évoquer l'histoire des ordinateurs depuis 1945.

Mesure

Kuma Software annonce la sortie de K-Scope et de K-Spect, respectivement, un oscilloscope et un analyseur de Spectra pour Atari ST. Livré sous forme de Pack contenant logiciel et interface, K-Scope mesure un signal continu ou alternatif d'un maximum 30 KHz selon une échelle située entre 30 mV et 30 V. De plus, il propose l'inversion du signal et la multiplication par 10 du facteur temps. En ce qui concerne K-Spect, les mesures sont comprises entre 1 KHz et 55 KHz avec une résolution de 1 KHz selon une échelle linéaire ou logarithmique sur deux canaux indépendants ou couplés.

HIT PARADE LECTEURS

- 1-BARBARIAN PSYGNOSIS
- 2-DEFENDER MINDSCAPE
- 3-ARKANOID 2 IMAGINE
- 4-DUNJEON MASTER FTL
- 5-CAPTAIN BLOOD ERE
- 6-OUT RUN U.S.GOLD
- 7-TEST DRIVE ACCOLOADE
- 8-THE TRAIN ACCOLOADE
- 9-APOLLO 18 ACCOLOADE
- 10-MARBLE MADNESS ELECTRONIC ARTS

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-DUNJEON MASTER FTL
- 2-OUT RUN U.S.GOLD
- 3- CAPTAIN BLOOD ERE
- 4-TEST DRIVE ACCOLOADE
- 5-GOLD RUNNER 2 MICRODEAL
- 6-ARKANOID 2 U.S.GOLD
- 7-GUNSHIP MICROPROSE
- 8-CARRIER COMMAND RAINBIRD
- 9-OBLITERATOR PSYGNOSIS
- 10-SPACE RACER LORICIELS

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade: AMIE 75011 Paris, Coconut Etolie 75016 Paris, Electron 75017 Paris, Espace Micro 75009 Paris, FNAC Etolie 75006 Paris, Jean Leque 28000 Chartres, Microfolie 75009 Versailles, Microgrip 34000 Montpellier, Pixsoft 31000 Toulouse, Ultima 75011 Paris, Videoshop 75001 Paris.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé _____

Nom du logiciel utilisé _____

Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____

Prénom _____ Age _____

Adresse _____ Tél _____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classés par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: _____

Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

- | | |
|--|---|
| <h3>GAMME SINCLAIR</h3> <ul style="list-style-type: none"> • LOGICIELS ET PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2 • PAPER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX (100 FF les 4 rouleaux DORT CONTINUS - envois hors Europe ajouter 20 FF) • CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM (400 FF les 20 ports compris - envois hors Europe ajouter 10 FF) • MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 et ZX 81 • PIECES DETACHEES POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc... • ULLAS, ROMS, et "PUCES" en tous genres. • MANETTES DE JEUX - INTERFACES MANETTES SPECTRUM: SIMPLE 120 FF (hors Europe + 10 FF) OU DOUBLE 200 FF (hors Europe + 20 FF) • INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL | <h3>GAMME ACORN BBC</h3> <ul style="list-style-type: none"> • LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC B • UNITES CENTRALES, LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC MASTER et BBC COMPACT • LECTEURS DISQUETTES, ROMS, 2° PROCESEURS, ETC... |
|--|---|

COMMODORE 64

- Logiciels K7 "BUDGET" uniquement
- Plus de 150 logiciels K7 nouveaux à 26 FF et 31 FF

Demandez le catalogue se rapportant à votre ordinateur. Spécifiez le modèle S.V.P.

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT PAR :
 MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHÈQUE en livres - sterling (vous faites la conversion) ou CHÈQUE BANCAIRE en livres sterling (vous faites la conversion) en Angleterre (votre banque fait la conversion) ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS.

Rédigez les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
 Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 9h à 19 h.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en francs) à : DUCHET COMPUTERS
 51, Saint-Gerode Road CHESTNUT NPS 51A - ANGLETERRE. Téléphone : + 44 291 257 80

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

AM.I.E. logo and address information for various branches.

UNITS CENTRALES section listing various electronic components like CPC 464, CPC 628, and their prices.

PERIPHERIQUES section listing various peripherals like printers, modems, and software.

AMSTRAD section listing various Amstrad computers and their specifications.

LIBRAIRIE section listing various books and publications.

LOGICIELS section listing various software programs and their prices.

NOUVEAUTES section listing various new products and their prices.

A.M.I.E.

Magné: 11 rue Vauvray 75011 Paris Tél. (11) 43.53.40.80 Fax: (11) 43.53.40.80 85 avenue de la République 75011 Paris Tél. (11) 43.53.40.80 Occasions et S.A.V. : 7 rue Vauvray 75011 Paris Tél. (11) 43.53.40.80

UNITES CENTRALES

C 64 N - GEOS. 84 K 28 X 120V 1450
C 128 A2 - 128 X 128 X 120V 2190
C 128 D A2 - 128 X 128 X 120V 3990

PERIPHERIQUES

SYNTH VOCAI TECHNI MASTER 800
SYNTH VOCAI VOICE MASTER 1200
CENTRONICS 800
INTERFACE 800
CENTRONICS 800
VIDEO 800
RETRACTABLE P.V. 1200
DIGITAL EASY PRINT CENTER 1200
TUNER TELE 1200
MOSIUM DIT DIGITALE 1500
EMULATOR MASTER 1500
EMULATOR MASTER 2500

LIBRAIRIE

LES CASSETTES 99

LOGICIELS

BIENFAITTEUR 350

UNITS CENTRALES

C 64 N - GEOS. 84 K 28 X 120V 1450
C 128 A2 - 128 X 128 X 120V 2190
C 128 D A2 - 128 X 128 X 120V 3990

PERIPHERIQUES

SYNTH VOCAI TECHNI MASTER 800
SYNTH VOCAI VOICE MASTER 1200
CENTRONICS 800
INTERFACE 800
CENTRONICS 800
VIDEO 800
RETRACTABLE P.V. 1200
DIGITAL EASY PRINT CENTER 1200
TUNER TELE 1200
MOSIUM DIT DIGITALE 1500
EMULATOR MASTER 1500
EMULATOR MASTER 2500

LIBRAIRIE

LES CASSETTES 99

LOGICIELS

BIENFAITTEUR 350

UNITS CENTRALES

C 64 N - GEOS. 84 K 28 X 120V 1450
C 128 A2 - 128 X 128 X 120V 2190
C 128 D A2 - 128 X 128 X 120V 3990

PERIPHERIQUES

SYNTH VOCAI TECHNI MASTER 800
SYNTH VOCAI VOICE MASTER 1200
CENTRONICS 800
INTERFACE 800
CENTRONICS 800
VIDEO 800
RETRACTABLE P.V. 1200
DIGITAL EASY PRINT CENTER 1200
TUNER TELE 1200
MOSIUM DIT DIGITALE 1500
EMULATOR MASTER 1500
EMULATOR MASTER 2500

LIBRAIRIE

LES CASSETTES 99

LOGICIELS

BIENFAITTEUR 350

UNITS CENTRALES

C 64 N - GEOS. 84 K 28 X 120V 1450
C 128 A2 - 128 X 128 X 120V 2190
C 128 D A2 - 128 X 128 X 120V 3990

PERIPHERIQUES

SYNTH VOCAI TECHNI MASTER 800
SYNTH VOCAI VOICE MASTER 1200
CENTRONICS 800
INTERFACE 800
CENTRONICS 800
VIDEO 800
RETRACTABLE P.V. 1200
DIGITAL EASY PRINT CENTER 1200
TUNER TELE 1200
MOSIUM DIT DIGITALE 1500
EMULATOR MASTER 1500
EMULATOR MASTER 2500

LIBRAIRIE

LES CASSETTES 99

LOGICIELS

BIENFAITTEUR 350

UNITS CENTRALES

C 64 N - GEOS. 84 K 28 X 120V 1450
C 128 A2 - 128 X 128 X 120V 2190
C 128 D A2 - 128 X 128 X 120V 3990

PERIPHERIQUES

SYNTH VOCAI TECHNI MASTER 800
SYNTH VOCAI VOICE MASTER 1200
CENTRONICS 800
INTERFACE 800
CENTRONICS 800
VIDEO 800
RETRACTABLE P.V. 1200
DIGITAL EASY PRINT CENTER 1200
TUNER TELE 1200
MOSIUM DIT DIGITALE 1500
EMULATOR MASTER 1500
EMULATOR MASTER 2500

LIBRAIRIE

LES CASSETTES 99

LOGICIELS

BIENFAITTEUR 350

UNITS CENTRALES

C 64 N - GEOS. 84 K 28 X 120V 1450
C 128 A2 - 128 X 128 X 120V 2190
C 128 D A2 - 128 X 128 X 120V 3990

PERIPHERIQUES

SYNTH VOCAI TECHNI MASTER 800
SYNTH VOCAI VOICE MASTER 1200
CENTRONICS 800
INTERFACE 800
CENTRONICS 800
VIDEO 800
RETRACTABLE P.V. 1200
DIGITAL EASY PRINT CENTER 1200
TUNER TELE 1200
MOSIUM DIT DIGITALE 1500
EMULATOR MASTER 1500
EMULATOR MASTER 2500

LIBRAIRIE

LES CASSETTES 99

LOGICIELS

BIENFAITTEUR 350

UNITS CENTRALES

C 64 N - GEOS. 84 K 28 X 120V 1450
C 128 A2 - 128 X 128 X 120V 2190
C 128 D A2 - 128 X 128 X 120V 3990

PERIPHERIQUES

SYNTH VOCAI TECHNI MASTER 800
SYNTH VOCAI VOICE MASTER 1200
CENTRONICS 800
INTERFACE 800
CENTRONICS 800
VIDEO 800
RETRACTABLE P.V. 1200
DIGITAL EASY PRINT CENTER 1200
TUNER TELE 1200
MOSIUM DIT DIGITALE 1500
EMULATOR MASTER 1500
EMULATOR MASTER 2500

LIBRAIRIE

LES CASSETTES 99

LOGICIELS

BIENFAITTEUR 350

PROMO C64m et Iost Disk 1541 manette + 3 logiciels 2990 F

MINI TEL. SUPER JOUR PAR JOUR 9618 AMIE

LIVRES ET MICROS

Périodiquement, l'Intelligence Artificielle cherche à déterminer ses propres limites, son bilan, au regard de son nom : en quoi les laborieux travaux engagés sous ce prestigieux intitulé se rapprochent-ils d'une intelligence ? Les revues se passionnent pour le sujet :

• **Terminal** y consacre un numéro spécial, vieux d'un an mais toujours lisible : « **Le Virus IA** ». 96 pages réparties en quatre thèmes : « Intelligence en question ou Intelligence Artificielle », « L'informatique et nos connaissances est-elle la seule intelligence mécanique possible ? » *Ensuite : l'informatique en débats ou les limites théoriques de l'IA.*

Troisièrement - demain l'IA rasera-t-elle gratis, quelques articles sur ses techniques et ses applications ?

Enfin sous le titre « Experts en Pouvoir » plusieurs contributions dont « vingt-deux questions à soulever à propos de l'IA ». Une somme de contributions qui posent des questions, mettent en relief des problèmes, ne s'accordent pas forcément entre elles. Des articles denses, mais avec une difficulté technique, pas une ligne de programme. Stimulant ! **Terminal n° 31/32 (triple)**, 60F.

15, rue de Châtillon, 75014 Paris.
• **Le Débat** a édité aussi un numéro spécial, « Une nouvelle science de l'esprit. Intelligence artificielle, sciences cognitives, nature du langage », la l'Approche philosophique, tandis que **Terminal** se passionne pour les conséquences sociales et culturelles de la diffusion de l'IA. **Le Débat** rend compte de l'angoissante question : quels sont les rapports entre les possibilités de formation de l'IA et celui de la culture. Le programme revient régulièrement au premier plan. Il prévaut le point de vue selon lequel l'IA peut apprendre du cerveau, plus exactement que l'IA ne peut progresser en intégrant aux sciences cognitives ce qui s'intéresse en général à l'acquisition et à la maîtrise des connaissances, par les humains comme par les machines. Près de deux cents pages de contributions d'auteurs français et américains, pratiques de la question.

De quoi s'occuper un moment !
Le Débat n° 47, Editions Gallimard, 68F.
• **Inference**, Le magazine de l'intelligence artificielle. Nous avons lu le numéro « Spécial Europe ». Essentiellement destinée aux applications de l'IA, la revue propose des articles généraux, comme on peut en trouver chez n'importe lequel de nos confrères de la presse informatique. Un symptôme : une rubrique appelée « le dossier de l'intelligence », a pour sujet « comment réaliser un système expert ». La rubrique occupe seulement une double page ! On se demande pourquoi dépenser près de 100 francs pour apprendre ce qu'on peut lire ailleurs.

• **Vues de l'esprit**, Douglas Hofstadter et Daniel Dennet, Interéditions, 500 pages. Autant le premier livre de Douglas Hofstadter exigeait des efforts et de l'attention pour être lu, autant le second ouvrage, lui aussi passionnant, se parcourt comme un recueil de nouvelles. En fait c'est un recueil de nouvelles de SF, entrecoupées des réflexions des deux auteurs. Tout tourne autour des paradoxes de la conscience de soi, de l'intelligence, quand on

suppose réalisée une vraie Intelligence Artificielle. Un seul exemple : si l'on peut reproduire instantanément un humain par des moyens mécaniques, avec ses souvenirs, sa personnalité, lequel des jumeaux obtenus est le même qu'avant ? A cet instant ils sont tous deux à la fois la même personne et différents ! Il est assez curieux de constater une propension d'auteurs américains à aborder ces questions comme pouvant se résoudre si l'on vient à bout d'une somme de problèmes techniques, plus un peu de logique, plus une solide dose de bon sens. Par contraste les Européens adoptent un point de vue plus philosophique, ou au moins tentent d'utiliser les efforts des penseurs de ce continent.

• **Les machines à penser**, Jacques Arsac. Des ordinateurs et des hommes. Ed. du Seuil, 254 pages, 110F.

Arsac croit que l'IA est impossible, plus exactement il a écrit son livre pour constater que « toutes les activités intellectuelles de l'homme peuvent être transférées aux machines, qui les feront mieux que nous ». L'auteur, professeur d'informatique à l'université de Paris VI, formule une présentation de l'informatique afin que des lecteurs non spécialistes puissent comprendre son argumentation. Il ne prend ses lecteurs ni pour des idiots, ni pour des ingénieurs ! Pour lui, la machine traite l'informatique, les « formes », mais ne peut accéder à la connaissance, au « sens ». Ainsi l'intelligence réelle est définitivement hors d'atteinte des machines.

L'ouvrage, rendu facile à lire par un exceptionnel effort de clarté et de simplicité, aborde aussi les problèmes de l'enseignement de l'informatique, et dresse un état réel de l'IA. Un livre pour vous remuer les neurones !

• **La découverte des systèmes experts à travers VP-Expert**, Alain Mallard, Edimiro, 160 pages, 148F.

Cet ouvrage double purement et simplement un manuel de VP-Expert, logiciel générateur de systèmes experts. De plus il est très difficilement utilisable. Ainsi l'index alphabétique des mots clés de VP-Expert qui cède le volume ne fournit aucun développement sur ceux qui ont été rencontrés dans le cours de l'ouvrage, sans renvoyer aux pages où ils sont expliqués. Ce livre a manifestement été rédigé trop vite.

• **Pour la Science**, numéro spécial (n° 122), « L'informatique du futur », 178 pages, 32F. Les numéros spéciaux informatiques de revues scientifiques brillent par leur qualité et l'angle de vue qu'ils proposent renouvelés.

• **Pour la Science** éruite les contributions d'auteurs essentiellement américains sur l'évolution possible des machines et des logiciels : l'architecture des machines (en parallèle), les possibilités d'un milliard de composants, les nouvelles méthodes de programmation (pour tenir compte des architectures parallèles), les nouvelles techniques de stockage de données (disques optiques), les communications entre les humains et les machines (logistes immergés dans des « réalités artificielles »), enfin sur les réseaux, la recherche scientifique et l'industrie. Les articles restent accessibles tout en donnant une idée des problèmes rencontrés dans chaque domaine.

Ces numéros spéciaux (voir aussi La Recherche en IA, collect. Points Sciences, éditions du Seuil 373 pages, 39F, cf. Tilt n° 44 p. 132) risquent de plus approfondir votre conception de l'informatique que dix autres ouvrages mal choisis.

• **Guide de l'informatisme**, Informatique et société. Jean-Pierre Durand, Pierre Lévy, Jean-Louis Weisberg, Editions Belin, 350 pages, 145F.

Tout sur l'informatisme : depuis l'économie de l'informatique, l'informatique au travail, l'informatique dans la cité et technologies et création. Tout y passe depuis la Fraude Assistée par Ordinateur (FAO), en passant par la robotisation de la production, la musique et littérature assistées par ordinateur ou les délicats rapports de l'informatisation des services avec les libérés.

Clairément rédigé, illustré d'encarts et de tableaux, renvoyant aux livres et articles nécessaires pour approfondir chaque sujet ce guide apprendra beaucoup à qui pense déjà tout savoir. Il concilie l'inconciliable : dense, bourré d'informations, il reste digeste et pourrait se lire d'une traite.

• **La pratique du Turbo Basic**, Henri Lilen, Editions RSD, 262 pages, 205F.

Bien sûr cela fait double emploi avec les manuels édités par Bordas, qui est un des rares éditeurs à se soucier de la qualité de sa documentation, mais ça ne peut pas faire de mal de disposer d'un autre ouvrage, avec un index des mots clés, un lexique des commandes. Je suis sceptique quant à la possibilité d'apprendre à programmer uniquement avec le livre, mais c'est un scepticisme touchant l'ensemble des manuels écrits plus qu'une critique de cet ouvrage.

• **Le guide du Minitel**, Editions Minitel, 292 pages.

Cet ouvrage est un quadrimètre, c'est-à-dire qu'il connaît trois éditions chaque année. Quatre mille services et deux cents matériels connexes sont répertoriés.

• **Le 9026 et ses périphériques. Les circuits clés des IBM AT et compatibles**, Henri Lilen, Editions RSD, 254 pages, 230F.

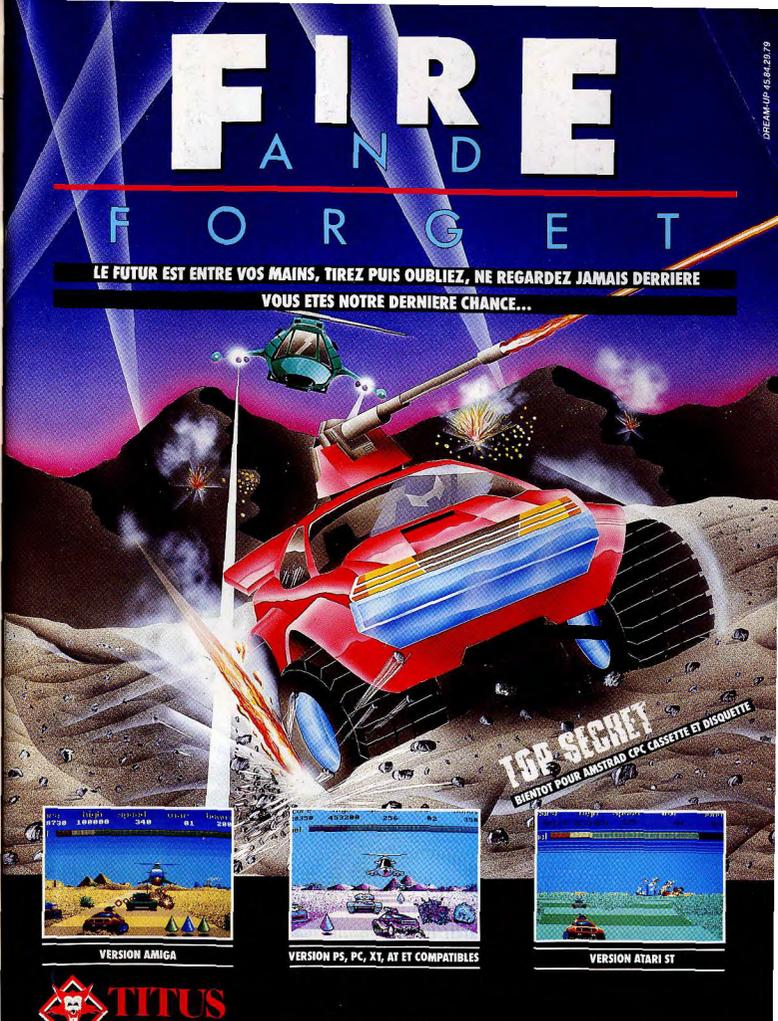
Pour les programmeurs sur PC-AT. Mêmes qualités que les inimitables livres du même auteur sur des sujets proches.

• **Ces livres-jeux dont vous êtes les héros**, L'éditeur Albin Michel entreprend la parution d'une nouvelle série dans sa collection « Albin Poche ». Quand une idée marche : le livre de jeux interactifs, cela crée un marché sur lequel les pionniers ne sont plus seuls. Les deux premiers titres sont **James Bond, Destination danger**, par Jean-M. Favors et **Transformers, le danger vient des étoiles** par Denis Morris.

La collection semble destinée aux très jeunes générations d'autant plus que le scénario de science-fiction commence par « Ton oncle et ta tante sont astronomes... ». Comment tutoyer le lecteur (ou l'lectrice) puis lui demander de sauver le monde ? De plus les noms n'ont été traduits : les envahisseurs s'appellent Sascream ou Bombshell. Laissons-nous au moins rêver un monde où toutes les machines ne parleraient pas anglais !

F I R E F O R A N D E T

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST

TOP SECRET BIEN TOT POUR AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE





BOB MORANE Océans : PLONGEZ AU CŒUR DE L'ACTION !!

Une nouvelle forme d'action et d'aventure à essayer immédiatement. De multiples jeux d'arcade vous attendent. A bord d'un Jet-Byke, en plongée, un couteau entre les dents ou sur votre scooter sous-marin, combattez sans répit les armées de l'Ombre Jaune avant de rayer de la carte leurs bases sous-marines. Méfiez-vous des attaques

de requins, de pieuvres ainsi que des champs de mines qui infestent le fond des Océans.

Et toujours en PLUS, le livre de poche constitué d'un roman de Bob MORANE, d'un guide illustré, d'une BD couleurs de 128 pages et d'une histoire dont vous êtes le héros, qui vous mettra encore plus dans l'ambiance.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez aujourd'hui ce coupon à l'adresse suivante :
INFOGRAMES,
 79, rue Hyppolite
 Kahn,
 69100
 Villeurbanne.



Nom : _____

Adresse : _____

Machine : _____

INFOGRAMES

