

SPECIAL VACANCES!

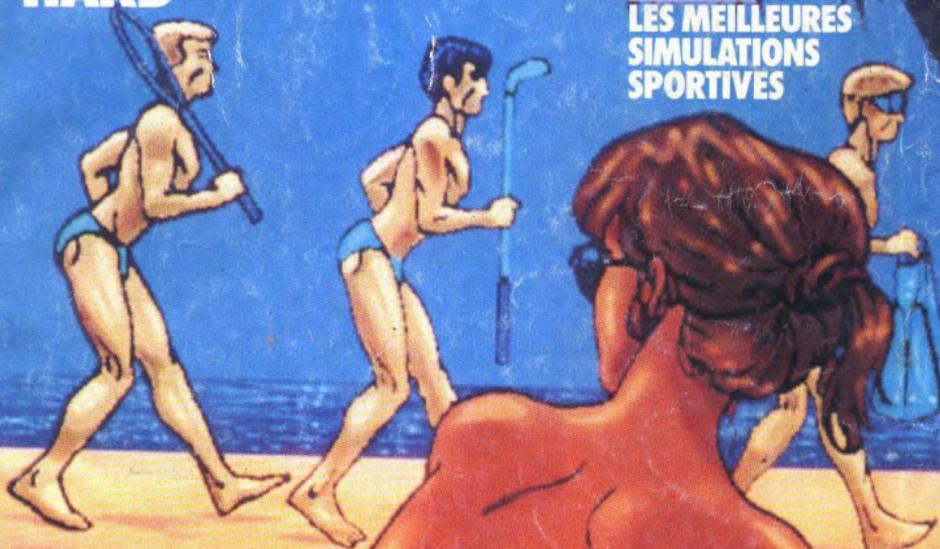
TILT

MICROLOISIRS

TORRIDE
**LES SOFTS
HARD**

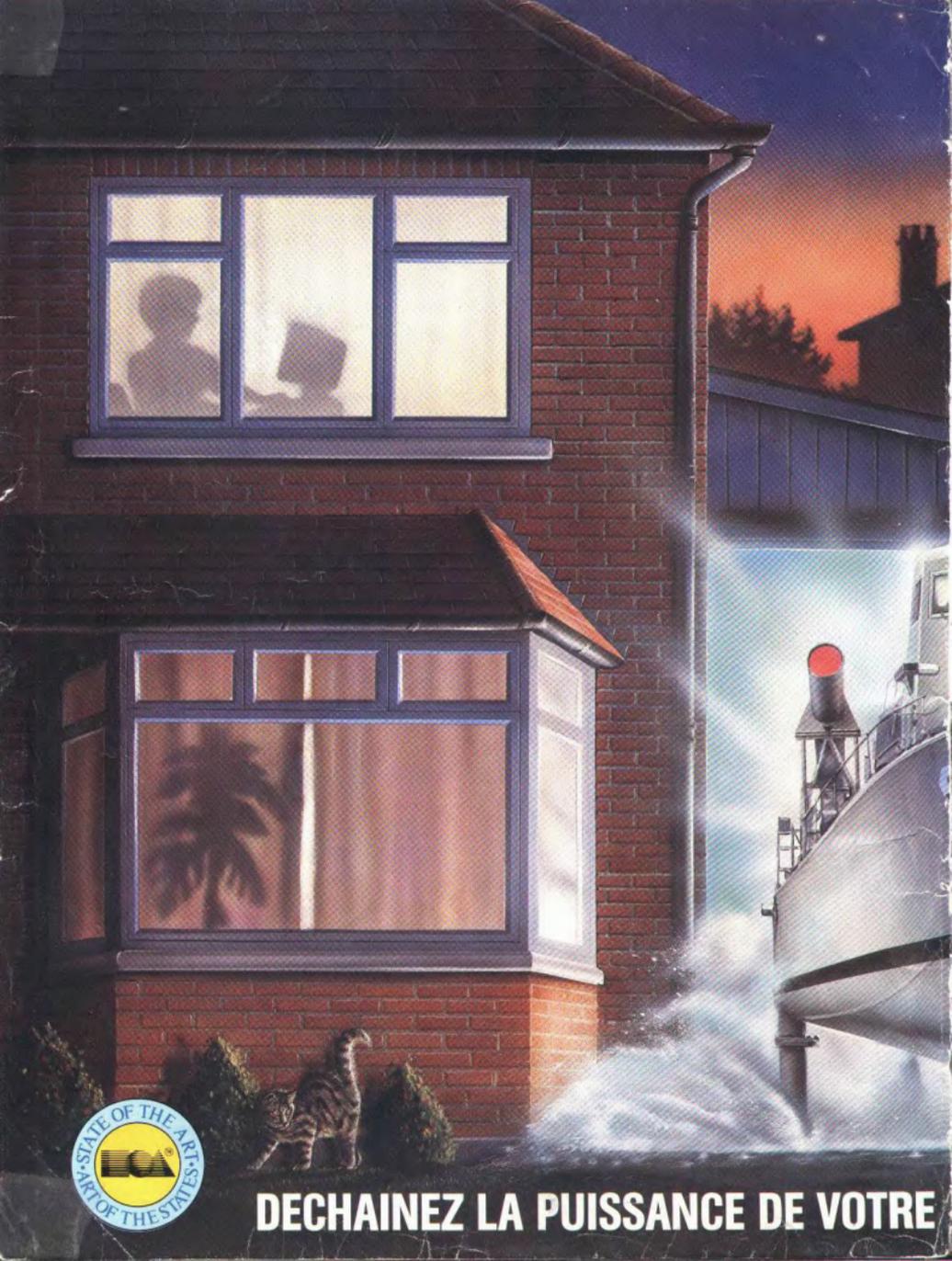
LUDIC
**LE PARCOURS IDEAL
DE BARBARIAN**

TERRIFIC
**LES MEILLEURES
SIMULATIONS
SPORTIVES**



M 3085 - 56 - 25,00 F





DECHENEZ LA PUISSANCE DE VOTRE

**DISPONIBLE
SUR AMSTRAD
ET BIENTÔT
SUR PC**

IMAGINATION.

ELECTRONIC ARTS

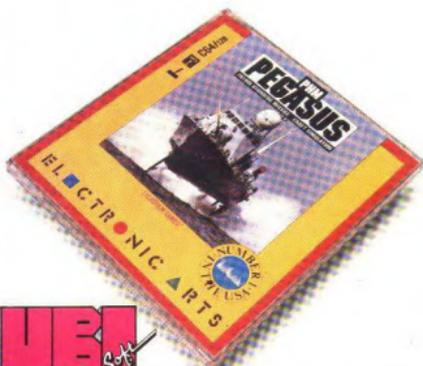
7 heures du soir. Vous venez juste de terminer votre dîner. Vous devez faire vos devoirs mais quelque chose vous appelle du garage. Une chose qui terrifierait vos voisins, une chose agile, rapide et meurtrière: **Pegasus**, Le "Patrol hydrofoils Missilecraft". La tentation est trop grande.



Maniement authentique des hydroglisseurs utilisés par les alliés de l'OTAN: américains, italiens et israéliens. Canon de marine de 76mm refroidit par eau, harpon et missiles Gabriel.



Huit missions réalistes avec cartes à l'écran.



UBI SOFT 1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

TM & © 1987 Lucasfilm Ltd. (LFL). All rights reserved. Electronic Arts, authorised user. Les écrans sont tirés de la version Commodore 64. Les autres versions peuvent varier. Electronic Arts software is available on a wide range of home computers including: Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum and Amstrad.

Electronic Arts, 11-49 Station Rd, Langley Slough, Berkshire, SL3 8YN England.

Tilt vous souhaite
de bonnes vacances et vous
donne rendez-vous
dès le 31 août pour un numéro
de septembre nouvelle
formule encore plus beau, plus
complet et plus critique.
Mais dès septembre pour vous
donner encore plus
d'informations, Tilt met
les bouchées doubles.
Un tilt bis paraîtra
dès le 14 Septembre.

**2 TILT PAR MOIS
POUR VRAIMENT TOUT VOIR
ET TOUT SAVOIR**

TILT JOURNAL

10 Barbatian II, Nimitz, R-Type..., des tonnes de previews, le travail acharné des princes-programmeurs d'Ubi Soft, une interview de Lord British, le roi d'Ultima, tout sur le nouveau PC Thomson...

TILT PARADE

28 Une impressionnante livraison de hits : Capone, Leatherneck, Echelon, Io, Out Run, Crack, Carrier Command, Thundercats, Space Harrier, Star Ray, Gauntlet 2, Bob Morane Océans, Prime Time et trois merveilles sur Archimedes (!), Zarch, Conqueror et Soundsynth.

TUBES

44 Plus de cinquante nouveaux logiciels passés au crible impitoyable des spécialistes de Tilt. L'été sera ludique !

COUP D'ŒIL

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

BANZAI

72 En direct de l'empire des consoles, les dernières cartouches pour Sega et Nintendo.

DOSSIER

74 Sportivement vôtre... A l'image de la célèbre série télévisée, suivez les péripéties et exploits des trois super-héros recrutés à l'intérieur de la rédaction de Tilt : les meilleurs logiciels de sport sur toutes les machines.

KID'S SCHOOL

88 De très bonnes notes en fin d'année pour les logiciels pédagogiques qui riment désormais avec ludique. Qualité et originalité.

CHALLENGE

90 Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les softs roses sans jamais oser le demander.

ACTUEL

94 Moi Jane, toi micro ! Micro serait-il synonyme de macho ? Une grande enquête à découvrir d'urgence.

LUDIC

106 Le Barbarian de Psynosis vous livre tous les secrets de son univers impitoyable et... un poke magique qui vous rendra invincible !

SOS AVENTURE

108 Cri et chuchotements. Suivez Sherlock Holmes sur les rives de la Tamise, à moins que vous ne préfériez 20 000 lieues sous les mers ou la Vendée de 1795 où se trame une dangereuse conspiration...

CHER TILT

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

TAM TAM SOFT

122 L'actualité brûlante de la micro-informatique en bref, en vrac et en sept pages.

SESAME/LIVRES ET MICROS

132 Retrouvez la micro magique d'Abdul Alafrez et deux programmes très performants sur ST et PC, et des livres, pour les assoiffés de savoir.

INDEX PETITES ANNONCES

144 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 114 et 117.

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.

TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tél. : (1) 48 24 46 21. Télex : 643932 Edimordil

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique

Jean-Pierre Adéchet

Rédactrice en chef adjointe

Alexandra de Panafieu

Secrétaire de rédaction

Francine Gaudard

Chefs de rubrique

Mathieu Bresso, Denis Scherer.

Rédaction

Dany Blochack, Jean-Philippe Delalande.

Premier maquettiste

Gérard Lavoir

Maquette

Christine Gourdal

Documentaliste

Michèle Gourgousse

Secrétariat

Catherine Van Cauwenbergh

Out collaboré à ce numéro

Abdel Alafrez, Eric Cabéria, Daniel Casot, Laurent Desormie, Pierre Fouillet, Jérôme Gant, Jacques Harbom, Olivier Hautefeuille, François Hemelink, Alain Hinghens, Lacour, François Jalenne, Kidi, Emmanuel Le Coz, Nathalie Metsemann, Jean-Loup Renault, Olivier Rogé, Ivan Roux, Thierry Schli, Florent Sirepette, Brigitte Soudakoff, Jérôme Tessiere, Charles Villoutoux.

ADMINISTRATION - GESTION

2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.

Tél. : (1) 48 24 46 21.

Editeur

Catherine Innocenti

Directeur de la publicité

Clara Vissier

Chefs de publicité

Adélaïde de Germond

Luc Maranber

Assistante

Claudine Lefebvre

Exécution

Sophie Bazin

Ventes

SOC Philippe Brault

Chef des ventes

24, bd Poissonnière, 75009 Paris.

Tél. : (1) 45 23 25 60. Tél. vent. : 05 21 32 07

Service abonnement

Tél. : (1) 60 65 45 54

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

Etranger : 1 an (12 numéros) : 285 F

(non bateau) (Taris avion : sous contrat)

Les règlements doivent être effectués

par chèque bancaire, mandat

ou virement postal (3 volets)

BP 73 77987 Saint-Fargeau-Pithy, Cedex.

Promotion

Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier

Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Valet et Pascale Bruxelles

EDITEUR

«Tilt Microloisirs» est un mensuel édité par

Editions Mondiales S.A.

au capital de 30 000 000 F.

R.C.S. de B 320 508 799

Durée de la société : 99 ans à

compter du 19/12/1980.

Principal associé : Ségar

Sège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9

Président-Directeur général :

Francis Mose

Directeur délégué :

Jean-Pierre Rogier

La reproduction, même partielle, de tous les

articles parus dans la publication (copyright Tilt)

est interdite, les informations rédactionnelles

publiées dans «Tilt Microloisirs» sont

libres de toute publicité.

Les anciens numéros de Tilt sont disponibles

Tilt Service Abonnements

2, rue des Italiens

75440 Paris Cedex 09

Les exemplaires de Tilt peuvent être

conservés sous coffret (10 F port compris)

Règlement anticipé (par chèque ou

mandat) à l'ordre de :

TILT

2, rue des Italiens

75440 Paris Cedex 09

Couverture :

Jérôme Tessiere, Charles Villoutoux et Lucie Vidéographe

Trappe de ce numéro : 115 000 F.

ATJ



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

**HORAIRE D'OUVERTURE :
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10 H A 19 H**

AMIGA	CONSOLE SEGA	APPLE	APPLE 2 GS	MATERIEL
AARCH 245	CONSOLE SEGA :	B 24 260	BARO'S TALES 420	MATERIEL ATARI ST
ANNALES DE ROME 285	+ OUT' RUN 250	BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 250	DESTROYER 350	520 STF 3490
ARKANOID 245	+ HANG ON 250	BARO'S TALE 250	GAUNTLET 290	520 STF + MONITEUR M1205 4480
ART OF CHESS 240	+ 2 MANETTES DE JEUX 890	BARO'S TALE 2 250	LEGACY OF THE ANCIENT 390	520 STF + COULEUR SC1425 5490
BACCAT 225	+ CABLE PERITEL 890	BARO'S TALE 3 250	MARBLE MADNESS 290	520 STF + COULEUR 8801 5490
BOBBLE BUBBLE 245	CONSOLE SEGA :	BATTLE CROSSER 295	PAPERBOY 290	1040 ST 4790
BARBARANS 195	+ PISTOLET PHASER 250	COLORIAL CONQUEST 295	POLICE QUEST 290	1040 STF + MONITEUR MON 5990
BARO'S TALES 290	+ MARKSMAN SHOOTING 290	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV. 545	SPACE QUEST 450	1040 STF + COULEUR 8801 7490
CHESSMASTER 2000 195	+ TRAP SHOOTING 290	COMMANDO 350	THEDEXER 290	1040 STF + COULEUR SC1425 7490
CADRE 280	+ SAFARI HUNT 290	CHESSMASTER 2000 350	WORLD TOUR GOLF 390	
CALIFORNIA GAMES 290	+ HANG ON 250	DIG DUG 250		MEDIA ST :
CRAZY CARS 245	+ 2 MANETTES DE JEUX 1199	DEATH SWORD 245		MEGA ST2 + COULEUR 10750 HT
DESTROYER 225	+ CABLE PERITEL 1199	DONKEY 290		MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. 12450 HT
DEFENDER OF THE CROWN 315	PISTOLET PHASER +	DUMBESTER 290		MEGA ST4 + COULEUR 13750 HT
EMPIRE 490	- MARKSMAN SHOOTING 250	DECISION IN THE DESERT 290		MEGA ST2 + MONOCHROME +
EXPLORA 350	- TRAP SHOOTING 250	DESTROYER 295		IMPRIMANTE LASER S.M. BOX 19950 HT
FLIGHT PATH 737 120	+ SAFARI HUNT 449	ECHOLON 340		MEGA ST4 + MONOCHROME +
FERRARI FORMULA ONE 260	JEUX 279	EARTH ORBIT STATION 225		IMPRIMANTE LASER SLM804 22990 HT
FORMULA ONE GD PRIX 190	ALLEN SYNDROME 245	GUILD OF THIEVES 199		LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
FLIGHT SIMULATOR 2 335	ALEX KIDD 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA 1900
G.B. AIR RALLY 220	ASTRO WARRIOR / PIT POT 185	F15 STRIKE EAGLE 230		SH 205 DISQUE DUR N 1 MEGA 4490
GARRISON 245	BLACK BELT 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		CUMANA 3 '5 OF 1 MEGA 1650
GRID STARD 99	ENIGMA RACER 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		CUMANA 5 '14 1 MEGA 2150
HIGHWAY POKER 120	F16 FIGHTER 149	FLIGHT SIMULATOR 2 430		
INDOOR SPORT 195	FANTASIE ZONE 2 249	FLIGHT SIMULATOR 2 430		MONITEURS ATARI :
JINKS 225	FANTASIE ZONE 1 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		MONOCHROME HR SM124 1590
JEANNE D'ARC 345	GLOBAL DEFENSE 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		COULEUR SC1425 2590
JET 450	GREAT GOLF 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		COULEUR SC1224 2590
JURRIET 160	GREAT FOOTBALL 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		MONITEURS COULEUR PHILIPS :
KARTING GRAND PRIX 145	GREAT BASKETBALL 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		- 801 2490
KING OF CHICAGO 290	GREAT BASEBALL 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		- 8832 (COULEUR + MONO + TL) 3490
KING QUEST TRIPLE PACK 290	GREAT VOLLEYBALL 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		AMIGA 500 N.C.
LEATHERNEK 225	GANGSTER TOWN 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		IMPRIMANTES :
L'ARCHE DU CPT BLOOD 340	GHOST HOUSE 149	FLIGHT SIMULATOR 2 430		ATARI SMM804 1990
LA PANTHERE ROSE 195	KING FU KID 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		LASER SLM804 11450 HT
LEADER BOARD 215	MISSILE DEFENSE 3D 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		STAR LC10 COMPLETE 2590
MANHATTAN DEALERS 245	MY HERO 149	FLIGHT SIMULATOR 2 430		STAR LC10 7 COULEURS 2890
MACH 3 220	PRO WRESTLING 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		STAR NB 500 5990
MARBLE MADNESS 195	QUARTET 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		INTRODUCTOIRE FEUILLE A
MORFSTAR 195	RESCUE & MISSION 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		FEUILLE POUR NL10 800
OBLETENOR 245	ROCKY 249	FLIGHT SIMULATOR 2 430		CABLE IMPRIMANTE 150
PINBALL WIZARD 245	SPY VS SPY 149	FLIGHT SIMULATOR 2 430		RUBAN ENCREUR SMM804 79
POWER ST RUGGLE 195	SUPER COMMAND 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		RUBAN ENCREUR LC10 49
PERSECUTOR 195	SUPER TENNIS 295	FLIGHT SIMULATOR 2 430		COMITES D'ENTREPRISE ET
PORT OF CALL 359	SPACE BARRIER 249	FLIGHT SIMULATOR 2 430		ETUDIANTS. NOUS CONSULTER.
RETURN TO ATLANTIS 199	SHOOTING GALLERY 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		POUR L'EXPOSITION DE MACHINES
ROLLING THUNDER 195	TEDDY BOY 149	FLIGHT SIMULATOR 2 430		FANS D'EXPOSITION = 150FF.
ROADWARRIOR 195	TRANSBOT 149	FLIGHT SIMULATOR 2 430		ENVOI PAR SPERMAN.
SPACE RACER 185	THE NINJA 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		RESERVATION ET DISPONIBILITES.
STRIFE FORCE HARRIER 295	THE NINJA 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		TELEPHONE AU (1) 43.35.83.00
STRIP POWER Z 145	WORLD SOCCER 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		
STUDIOS OUT 190	WORLD GRAND PRIX 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		
STAR WARS 245	WONDER POKER 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		
SILENT SERVICE 245	ZAXXON 3D 245	FLIGHT SIMULATOR 2 430		
SPACE STODGES 295	ZILLION 2 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		
THEXDER 240	ZILLION 1 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		
TRANTOR 195	JOYSTICKS SEGA 180	FLIGHT SIMULATOR 2 430		
THE HUNT FOR RED OCEANO 225	SPEED KING SEGA 195	FLIGHT SIMULATOR 2 430		
ROCKWARRIOR 195	CONTROL STICK 160	FLIGHT SIMULATOR 2 430		
TEST DRIVE 325		FLIGHT SIMULATOR 2 430		
VOYAGE CENTRE TERRE 338		FLIGHT SIMULATOR 2 430		
WIZBALL 245		FLIGHT SIMULATOR 2 430		
WATERLOO PLYMOUTH 88 195		FLIGHT SIMULATOR 2 430		
XENON 195		FLIGHT SIMULATOR 2 430		

**VENTE PAR
RESPONSE**
à adresser
exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris

1136

NOM _____

ADRESSE _____

TEL _____

Date d'expiration - / - / _____

Signature _____

TITRES _____

PRIX _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
Précisez Cassette Disk TOTAL à payer
Règlement : je joins chèque bancaire C.C.P. mandat lettre C.B.
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de remis.)
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
 ATARI ST ATARI XL/XE AMSTRAD CPC APPLE 2 GS
 MACINTOSH AMIGA C64 SPECTRUM PC et COMPATIBLES

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

TOUS LES LOGICIELS DES JEUX ET DES APPLICA

LES LOGICIELS FIREBIRD SILVER :

DES JEUX-MICRO POUR TOUS,
DES NOUVEAUTES POUR TOUS,
DES PRIX POUR TOUS !

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

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

DE NOMBREUX
TITRES DISPONIBLES

AMSTRAD CPC

ALBUM 4 AS DIGITAL	C/D	135/199 F
APOCALYPSE	C/D	140/220 F
AQUANAUTE	D	159 F
ARCADE ACTION	C/D	129/229 F
ATOMIK	C/D	119/159 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
BLACK LAMP	C/D	89/149 F
BOBO	C/D	149/199 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
CHAMPION SHIP SPRINT	C/D	99/159 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	145/195 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
COMPILATION GREMLIN	C/D	129/229 F
CORPORATION	C/D	99/149 F
CRASH GARRET	D	220 F
ERE HITS N°2	D	150/230 F
ERE HITS N°3	D	150/230 F
FREDDY HARDEST	C/D	99/149 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	89/149 F
FLYING SHARK	C/D	89/149 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GEE BEE AIR RALLY	C/D	99/149 F

GOLD HITS N°3	C/D	129/229 F
GOTHIK	C/D	89/149 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	C/D	119/199 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	C/D	109/159 F
JINXTER	D	199 F
KARNOV	C/D	99/149 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	220 F
LA PANTHERE ROSE	C/D	120/190 F
LEGENDE	D	149 F
LE JEU DU ROY	C/D	99/149 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1	C/D	119/159 F
LES GEANTS D'ARCADE	C/D	129/229 F
LES HITS DE L'AVEVENTURE	D	250 F
LES PRIVÉS	C/D	140/190 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
MALLETTE JEU FIL N°1	C/D	195/245 F
MALLETTE JEU FIL N°2	C/D	149/195 F
MARQUE JAUNE	C/D	290/290 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
OUT RUN	C/D	109/159 F
PIRATES	D	149 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PREDATOR	C/D	99/149 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
RAMPAGE	C/D	99/159 F
RASTAN	C/D	99/159 F
ROLLING THUNDER	C/D	109/159 F
RYGAR	C/D	109/159 F
SALOMONS KEY	C/D	99/159 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SPORTS PACK	C/D	199/299 F
SUPER HANG ON	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
TEXTOMAT	D	450 F
TURBO PASCAL	D	795 F
WESTERN GAME	C/D	120/190 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

APPLE II

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

ATARI ST

ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BIVOUAC	D	190 F
BLACK LAMP	D	199 F
BOBO	D	190 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT PLUS	D	750 F
CALCOMAT 2	D	890 F
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CHAMPION BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DIEUX DE LA MER	D	195 F
DRIVER ATARI LASER	D	195 F
ENDURO RACER	D	249 F
ERE HITS ATARI	D	249 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GENESIS	D	199 F
GFA COMPILATEUR ST	D	495 F
GFA VECTOR	D	495 F
GUNSHIP	D	249 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	D	245 F
JINXTER	D	249 F
KNIGHTMARE	D	199 F
L'ANGE DE CRISTAL	D	250 F
LA MARQUE JAUNE	D	290 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LES GEANTS D'ARCADE	D	269 F
LES GUERRIERS	D	250 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
OUT RUN	D	245 F
PACK 520 ST	D	590 F
MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST	D	590 F
MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PREDATOR	D	199 F
PROFIMAT	D	495 F
QIN	D	290 F
RAMPAGE	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SILAP FLIGHT	D	195 F
STAFF X29	D	220 F
STAR TREK	D	195 F

75011 PARIS 31, bd de Sébastopol T: 42 33 74 45
75005 PARIS 97, rue Monge T: 45 35 00 13
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T: 47 05 30 00
75019 PARIS 1, place Saint-grad T: 42 09 41 19
75011 PARIS 21, avenue de la République T: 43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Masséna T: 45 83 48 92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T: 43 21 94 30
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T: 43 27 79 11
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T: 45 57 89 39
75017 PARIS 45, avenue de la Grande Armée T: 45 74 59 74
75018 PARIS 211, rue de Belleville T: 46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry 8 T: 60 72 39 59
91700 St GENEVIEVE des Bois 96, Rue de Corbeil T: 50 15 29 50
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T: 47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaures T: 46 05 59 94

93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T: 48 29 11 50
93270 SEVRAIN Centre Com. Beau Sevrain T: 48 03 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T: 48 20 12 15
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 195 T: 48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier: 39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Planées T: 34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T: 71 23 48 62
06000 CANNES angle rue Hoche T: 93 38 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T: 93 38 57 57
06500 NICE 4, bd Jean Jaures T: 93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T: 25 73 73 89
13200 ARLÉS 2, place Lamartine T: 90 96 11 02
13470 CABRIÈRES C. Com. Barneoud Bat. B T: 42 02 54 45

13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T: 91 78 60 61
13001 MARSEILLE Centre Com. La Valentine T: 94 45 08 67
14000 CAEN 81, rue Bernières T: 31 85 05 30
14120 CAEN Mondévillè C. Com. Supermarché T: 31 34 28 99
17138 PULBOREAU Centre Com. Beuzieu T: 46 07 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordane T: 48 65 80 32
21800 CHATEAUX 11, av. de Bourgogne T: 80 65 58 88
25000 BESANCON C.C. Châteaufarine, rte Dole T: 81 52 26 03
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T: 75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Caen-Normandie T: 52 21 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T: 37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende T: 66 29 67 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lacrosses T: 43 29 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaures T: 81 62 90 36

ÉVENTE CHEZ NANA

TIONS PROFESSIONNELLES

SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
VOYAGER 10	D	269 F
WARLOCK'S QUEST	D	220 F
WESTERN GAME	D	250 F
WIZBALL FUTURE	D	249 F

COMMODORE AMIGA

BOBO	D	249 F
BUBBLE BOBBLE	D	199 F
BUBBLE GHOST	D	250 F
CAO 3D	D	1 490 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
GARRISON	D	269 F
GEE BEE AIR RALLY	D	199 F
GOLDEN PATH	D	199 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	249 F
GUILD OF THIEVES	D	349 F
JINXTR	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN		
BLOOD	D	350 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LEADER BOARD	D	269 F
LES PASSAGERS		
DU VENT 1 + 2	D	290 F
MACADAM BUMPER	D	350 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
UMS	D	249 F
WESTERN GAME	D	250 F
WINTER GAMES	D	269 F
WORLD GAMES	D	269 F

COMMODORE 64

AGHAMIX	C/D	99/149 F
AIR BORNE RANGER	C/D	149/199 F

ALBUM EPYX	C/D	135/225 F
BLACK LAMP	C/D	89/149 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GEE BEE AIR RALLY	D	149 F
GOTHIC	C/D	89/149 F
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LES EXCLUSIFS N°1 NANA	C/D	119/159 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
PIRATES	C/D	149/199 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PROJECT STEALTH		
FIGHTER	C/D	149/199 F
SALOMON'S KEY	C/D	99/159 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

PC et COMPATIBLES

5/14 ou 31/2

ALBUM EPYX	D	290 F
ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOBO	D	199 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
ECHES 3D	D	195 F
ELITE	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	249 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
GUNSHIP	D	349 F
JINXTR	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN		
BLOOD	D	290 F
LA MARQUE JAUNE	D	290 F
LE JEU DU ROY	D	249 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	D	289 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MALLETTE PAPER	D	999 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
PC GOLF HITS	D	249 F
PIRATES	D	249 F
PORTEFUILLE BOURSIER	D	999 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
QIN	D	295 F

SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F
STARTREK	D	249 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TEXTOMAT	D	820 F
THE LAST MISSION	D	249 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO DRIVER	D	245 F
TURBO PASCAL	D	1 180 F
TURBO TUTOR	D	395 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
WORD JR	D	1 175 F

THOMSON

AQUANAUTE	C/D	145/195 F
ATHLETES	C/D	140/190 F
ATOMIK	C/D	145/195 F
BOBO	C/D	140/190 F
ENDURO RACER	C/D	145/195 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
FLASH POINT	C/D	145/195 F
GAME OVER	C/D	145/195 F
LES MUTANTS	D	195 F
MAGIC CUB N°2	C/D	195/195 F
MALLETTE CREATION	CAR	595 F
MALLETTE JEU FIL	C/D	195/245 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
PACK THOMSON N°2	C/D	195/245 F
RENEGADE	C/D	145/195 F
SCALEXTRIC	C	175 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SPORTS D'ETE	C/D	145/195 F
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOP GUN	C/D	145/195 F
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
VOL SOLO +		
NUIT DES TEMPLIERS	D	245 F
WIZBALL	C/D	145/195 F



Cette liste n'est pas exhaustive. Les prix sont donnés à titre indicatif. Disponibilité dans la limite des stocks.

33000 BORDEAUX 23, cours de l'Indépendance T: 56 44 83 01
 34000 BEZIERS 35, av. René et Dombasle T: 57 31 73 38
 34470 MONTPELLIER PEROLS Zec du Fenouillet T: 57 50 02 49
 37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Com. Chambray 2 T: 47 28 21 30
 38130 ECHORLLES 12, cours Jean Jaures T: 76 09 10 09
 38100 St EGREVE, Gall. Marché 2, rue des Abbatoirs T: 76 75 45 50
 42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T: 77 72 36 00
 42000 St ETIENNE 32, rue des Rochettes Montlieu T: 77 34 19 85
 44000 NANTES Place du Change T: 49 48 19 36
 45000 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T: 38 43 51 20
 47000 AGEN 50, bd de la République T: 53 66 93 99
 49000 ANGERS Centre Com. Las Halles T: 41 86 11 00
 53000 CHERBOURG 12, route de Paris T: 33 20 52 52
 54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T: 83 35 70 52
 58000 NEVERS 1, avenue Hoche T: 86 21 50 40

59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T: 27 29 36 90
 59000 LILLE 59, rue Nationale T: 20 34 82 47
 64500 WILLEMBERT D'ASCO Centre Com. VZ T: 20 91 47 85
 69200 COMPIEGNE 23, rue Ste Cornelle T: 44 88 00 02
 64000 ANGLET Centre Mercure 6, avenue J.-L. Laporte T: 59 52 40 98
 67000 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T: 21 25 58 10
 62100 CALAIS Centre Com. Continent T: 21 34 90 77
 62950 NOYELLES GODAULT - Centre Com. Auchan T: 21 49 07 61
 64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T: 59 30 64 66
 65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrière T: 43 51 21 21
 60000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaquet T: 58 34 07 62
 67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T: 88 22 34 00
 66200 MILLHOUSE 75, rue Franklin
 69130 MULHUILLY Centre Com. du Perolier T: 78 33 68 01

69002 LYON 26, rue Grenette T: 78 42 99 79
 69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T: 78 56 43 35
 76000 VILLEURBANNE 140, cours Emile Zola T: 78 84 97 97
 71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s Salève T: 85 37 16 55
 72000 LE MANS C. Com. des 4 Rues T: 43 23 36 40
 73000 CHAMBERY C. Com. Gallier Rue Centrale Basses T: 79 70 53 33
 74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T: 50 51 47 22
 76200 DIEPPE Centre Com. Mamouth T: 35 82 99 84
 76000 ROUEN 14-26, rue du Grand Pont T: 35 07 07 07
 76000 ROUEN Avenue de Caen T: 35 03 95 15
 78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T: 34 78 64 40
 87300 FREJUS 800, av. de l'air de Tassinay T: 34 53 32 02
 84000 ANCOUV 16, rue du Vieux Sémier T: 59 65 59 19
 86000 POITIERS Place du Marché N. La Grande T: 49 41 63 40
 90000 BELFORT 52, Fg de France T: 84 28 38 21

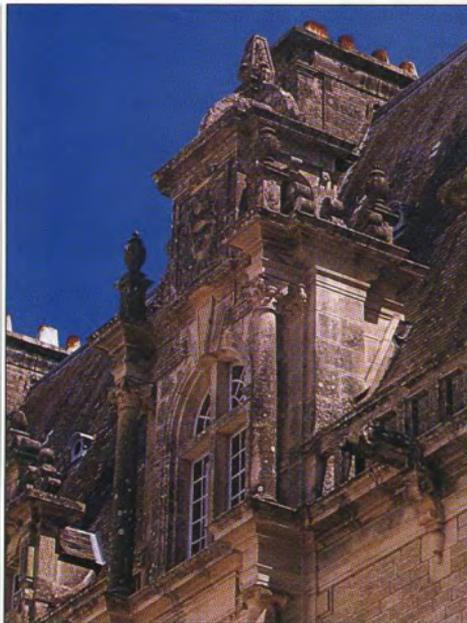


Photo: Jérôme Chan

Les princes programmeurs de Brocéliande

Comment faire travailler une équipe de programmeurs dont l'apparente décontraction cache mal une indéniable compétence ? La réponse d'Ubi Soft est simple : les réunir dans un endroit calme afin de catalyser leurs talents. En l'espèce, ce lieu c'est le château Ubi Soft.

S'il existe un problème commun à tous les éditeurs de logiciels, c'est bien celui qui consiste à créer une ambiance permettant aux programmeurs, graphistes et autres musiciens de donner pleine mesure à leurs capacités respectives mais aussi communes.

En effet, la notion d'équipe de développement est désormais incontournable dans le domaine du logiciel. Ubi Soft a résolu de façon originale et inattendue ce problème : cette société s'est offert un château, tout simplement...

Situé en Bretagne, dans la région de Rennes, à quelques encablures de la légendaire forêt de Brocéliande d'où est issu le mythe de Merlin l'enchanteur et du roi Arthur, ce château de style bien particulier s'avère très impressionnant.

Jugez-en par vous-même : le parc compte environ 273 hectares et le mur d'enceinte un peu moins de dix kilomètres de long. Notez d'autre part que la superficie moyenne d'une chambre du premier étage est de l'ordre de quatre-vingts mètres carrés et que la hauteur des plafonds s'élève aux alentours des cinq mètres soixante. Relativement récent (il a été construit entre 1890 et 1905), ce château pose bien entendu un certain nombre de problèmes inhérents à ce type de construction. Effectuer une tâche aussi courante que le ménage relève ici des travaux d'Hercule. De même, mettre en place des équipes de programmeurs nécessite certains aménagements car il est évident que l'architecte de l'époque ne

pouvait prévoir l'infrastructure nécessaire...

Ainsi, un peu plus de huit cents mètres de câbles électriques ont été posés et cela ne suffit pas encore ! Il est donc normal que l'accord, qui fixe les règles d'occupation du château par la société, définisse la répartition des tâches entre les actuels propriétaires qui résident sur place et Ubi Soft.

Comme nous l'a indiqué Yves Guillemot, la société Ubi occupe une partie du château en échange de quoi elle finance et effectue les travaux de restauration nécessaires, tout en respectant le cadre et l'intégrité du mobilier qui, signalons-le, a été réalisé spécialement pour ce château. A charge des propriétaires d'entretenir le parc et de préserver les plantations et arbres rudement mis à l'épreuve par les tempêtes qui

firent rage en Bretagne fin 1987 et rayèrent de la carte environ un tiers de la forêt...

Le but avoué d'Ubi Soft est de faire de ce château un lieu privilégié où pourront se retrouver des programmeurs mobilisés autour d'un développement en cours. Ainsi, à l'heure actuelle, une quinzaine de programmeurs vivent et travaillent sur sept projets d'ores et déjà vendus à Ubi Soft. Certains vous sont présentés en preview (voir Titl. Journal p.20).

Vendre et programmer ensuite? Voilà une technique originale mais c'est bel et bien de cette manière que les choses se sont passées, comme nous le confirment Christine Quémarc et Yves Guillemot. En fait, les premiers contacts entre éditeurs américains et Ubi Soft ont eu lieu au CES de Las Vegas de janvier 1988 où les éditeurs américains majeurs sont venus sur le stand Ubi afin de voir les produits présentés. Dans un second temps, Yves Guillemot s'est rendu aux USA pour y rencontrer à trois reprises toutes les sociétés intéressées par cette gamme et finalement a signé avec Epyx.

Pourquoi cette société plutôt qu'une autre? De nombreux éditeurs étaient intéressés par quelques uns des produits Ubi et non par l'ensemble de la gamme, comme Epyx... D'autre part, signalons que la marque Ubi sera écrite en clair sur les logiciels distribués par Epyx aux USA. A terme, le but est donc d'implanter cette marque directement aux Etat-Unis sans pour autant remettre en cause l'actuel accord avec Epyx.

D'après Gérard Guillemot cela va même plus loin: c'est la production Ubi, caractérisée par la recherche de performances graphiques et sonores mais aussi par l'originalité des scénarios.



Yves et Gérard Guillemot ainsi que Christine Quémarc littéralement absorbés par Titl.

qui intéresse Epyx. C'est pourquoi de véritables relations de partenariat s'instaurent entre les deux sociétés qui n'hésitent pas à échanger leurs trucs de programmation. La raison est évidente: l'orientation vers l'export nécessite des budgets de développement plus lourds que ceux de productions purement nationales. L'échange de routines découvertes par telle équipe permet à telle autre de chercher autre chose... Notez que ce système d'échange existe aussi entre les équipes qui développent ensemble dans le château et, comme nous l'explique Yves Guillemot, se révèle obligatoire car Ubi n'hésite pas à travailler directement avec le hard des machines afin d'obtenir des programmes utilisant réellement les capacités propres à chaque micro (c'est pourquoi, certains logiciels seront

Allez, on se met tous au vert

La programmation se marie mal avec des horaires de travail traditionnels. L'inspiration créatrice n'est pas toujours au rendez-vous et, lorsqu'elle est là une interruption intempestive est susceptible de lui couper les ailes. C'est cet aspect de liberté des horaires qui séduit le plus la bande à Ubi Soft. Les programmeurs reconnaissent que, depuis leur arrivée au château, ils travaillent beaucoup plus qu'auparavant, ne faisant aucune différence

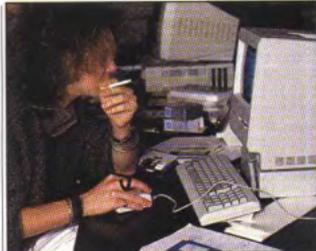


entre la semaine et le week-end. En vrais passionnés, ils considèrent presque le travail comme un amusement et, oiseaux nocturnes, ils se brûlent les yeux devant leurs écrans pendant la nuit. La vie quotidienne s'organise autour des machines. Les temps de repos sont erratiques et les repas se prennent librement. Le plus dodu des programmeurs aime apprécier le four à micro-ondes qui lui permet de se réchauffer un plat quand il a une petite faim.

Le cadre est grandiose, le château est vaste et le parc est immense, c'est vrai. Mais une vingtaine

de personnes seulement y vivent. Les étrangers sont rares. Une passion commune et une jeunesse insouciante — l'âge moyen tourne autour de dix-neuf ans — font cependant que la cohabitation se passe pour l'instant sans problème. Beaucoup se connaissent déjà et des équipes étaient déjà formées. Si chacun dispose de sa chambre individuelle (avec lit baldaquin!), il est remarquable qu'ils se soient rassemblés par groupes de deux ou trois pour les occuper. Ils y disposent d'ordinateurs, comme dans la salle commune, et peuvent ainsi travailler par affinités. Pour l'instant, après un mois, tout se passe à merveille. Mais qu'en sera-t-il lorsque l'état de grâce de la découverte sera passé? Les loisirs de ces jeunes gens, selon eux, tournent surtout autour du parc: promenades dans les bois ou sur le lac, s'il leur arrive de prendre la voiture pour se rendre à Rennes ou à Vannes, il semble que, là aussi et de leur propre aveu, la balade sans but soit leur activité principale. Ils ne semblent même pas s'être aperçus que, chez eux, les femmes sont rares. Ils manifestent une grande réticence à parler d'argent. Presque tous sont des « Free Lance », payés à la production. Ils refusent cependant de dévoiler leurs revenus, arguant une grande différence selon les programmes et les machines. Est-ce qu'ils gagnent trop ou pas assez? En tout état de cause, chacun y trouve son compte. Les programmeurs, entièrement pris en charge, vivent sans soucis et Ubi Soft profite d'une productivité exceptionnelle.

fort différents sur ST et Amiga par exemple). Ainsi, la carte d'Iron Lord sur Amiga propose des moulins dont le ailes sont en mouvement et de manière plus générale les produits à venir font directement appel au blitter de la machine. Autre exemple: la sonorisation des versions Appel II GS exploite ses impressionnantes ressources en la matière. Enfin, comme le révèle Gérard Guillemot, Ubi Soft est certainement la seule société à faire des versions EGA (pour ordinateurs PC et compatibles) en reprogrammant presque intégralement le logiciel. Ce surcroît de travail est d'ailleurs largement justifié compte-tenu des résultats obtenus: d'un point de vue graphisme, cela s'avère très proche de ce que l'on obtient sur Atari et l'on comprend que les sociétés américaines, qui ont eu l'occasion d'approcher ces produits, disent que c'est du jamais vu. Autre élément important: la volonté d'Ubi Soft de sortir des produits sur plusieurs machines simultanément, même si telle ou telle version est prête à être commercialisée. Cela afin d'obtenir un impact maximum et un effet de nouveauté sur l'ensemble des versions mais aussi afin de faciliter le lancement de ces produits sur divers marchés. Ici encore on retrouve l'orientation export vers laquelle se tourne résolument Ubi et on peut être étonné de la méthode de travail. Contrairement à ce que l'on peut observer chez d'autres éditeurs, les programmeurs ne travaillent pas sur gros systèmes et, comme l'explique Yves Guillemot, le but n'est pas d'obtenir une base de données informatiques



Au château, on travaille chaque machine afin d'en tirer le maximum...

dans laquelle on prend des routines correspondant à chaque machine. Par opposition à une certaine industrie du logiciel, Ubi Soft est partisan d'un développement par certains aspects artisanaux mais qui permet d'obtenir le meilleur de chaque machine. Franchement, compte-tenu des éléments que nous avons en notre possession, nous ne pouvons que nous prononcer en faveur de cette méthode qui devrait trouver sa pleine justification à la rentrée, tant en France qu'à l'étranger. Autre élément qui devrait assurer le succès de ces produits: la volonté d'Ubi Soft d'orienter la création. A ne pas confondre avec Dirigeur... Pour Yves Guillemot, la France est un berceau de créativité qu'il faut exploiter tout en

conservant les éléments originaux de chaque création. Ainsi, un produit proposé à Ubi par un auteur extérieur pourra être pris en charge par le foyer de développement situé au sein du château dans lequel on trouve toutes les compétences permettant d'en faire un produit réellement international.

Ei comme l'explique Christine Quémar, Ubi recherche des compétences mais aussi des individus capables de s'intégrer dans une équipe de développement. Ce qui est parfaitement compréhensible car un intervenant au niveau d'un développement peut être amené à venir au château. Or, la vie communautaire qui préside en ce lieu n'est pas forcément à la portée de tout le monde : les programmeurs, graphistes, musiciens et autres ne sont pas obligatoirement aptes à venir travailler dans ce lieu d'autant plus que le nombre de places est limité. Ainsi, Gérard Guillemot, qui désormais réside sur place et joue à merveille son rôle de châtelain,

nous explique qu'il est souhaitable qu'en temps normal le nombre de personnes présentes ne dépasse pas un certain seuil qui lui fixe à une vingtaine. Autre élément à prendre en compte : l'âge moyen de l'équipe et le peu de contraintes correspondantes (voir encadré page 11). Nous le voyons, malgré l'exubérance de certains membres de l'équipe, le château Ubi n'est pas une aventure mais une opération minutieusement réfléchie qui, de l'aveu d'Yves Guillemot et de Christine Quémar, coûte très cher, sans plus de détails... Il n'en reste pas moins que l'on peut saluer cette initiative qui permet de sauvegarder un élément de notre patrimoine tout en créant des conditions plus favorables à la création et au développement de logiciels français de qualité aux plus grandes destinées. C'est tout le mal que l'on puisse souhaiter à Ubi et à sa sympathique équipe que nous avons eue bien du mal à quitter...

De notre envoyé spécial Mathieu Brisou.



L'adorable petit fantôme d'Ere Informatique hante déjà les écrans de l'Apple II GS.

(pour Bureau des Affaires Temporelles). Trois autres programmes n'ont pas encore leur nom définitif : *Packlet* (une nouvelle version de *Pac-man*), *Vampire* et *Station zero* (deux jeux d'aventure). Quant à Loricels, ils préparent six jeux d'arcades pour le GS. Le plus avancé est *Super Ski* de Microids, dont l'adaptation a été confiée à un développeur texan. Plus viendront le fameux *Space Racer* et *Porsche 944 turbo* (course de voitures d'un concept nouveau qui devrait faire date). Loricels envisage ultérieurement de commercialiser ces produits en Europe. Ce regain d'intérêt pour le GS, provoqué par le marché américain où, là-bas également, un nombre important de produits est annoncé (*Defender of the Crown The Last Ninja*, *Faery Tale*, *Alien Mind*, *Fire Power*...) a contraint ces sociétés à programmer sur cet ordinateur. Après le PC, ST et Amiga, l'Apple II GS ; un nouveau standard pour les éditeurs ? F.H.

II GS

les Français s'y mettent

Sous la pression des éditeurs américains, Ere Informatique, Infogrames, Loricels et Ubi Soft croquent la pomme. *Apple II GS*, a new standard ?

Quatre des plus importants éditeurs français de logiciels ludiques (Ere Informatique, Infogrames, Loricels et Ubi Soft) ont développé, ou développent, des logiciels de jeux sur l'Apple GS. Ces sociétés ont réussi à pénétrer le gigantesque marché que représente les Etats-Unis en passant des accords avec des éditeurs américains qui commercialiseront sous leurs noms ces logiciels. Ainsi Mindscape et Accolade vendront les produits Ere Informatique et Infogrames. De même, Broderbund distribuera les logiciels de Loricels ; Epyx ceux d'Ubi Soft. La décision de produire des versions GS a été prise sous la pression des éditeurs américains.

En effet, outre les versions « classiques » proposées par les Français (*Amiga*, *ST*, *PC*...), ceux-ci ont réclamé des adaptations spécifiques à l'Apple II GS. Ces logiciels sont similaires aux versions françaises, à part quelques modifications demandées par les sociétés US. Ainsi, sur certains produits ont été implantées des options d'entraînement et de démonstration. De même, quelques petits changements ont eu lieu (il est possible par exemple de jouer à deux avec *Bubble Ghost*), la fiabilité des interfaces-utilisateurs a été particulièrement soignée et... les demoiselles un peu dévêtues représentées sur certains images, ont dû se rhabiller ! Ere Informatique a réalisé des adaptations GS de *Bubble Ghost* et de *Pinball Wizard* (titre américain de *Macadam Bumper*) pour Accolade. Le fantastique *Arche du Capitaine Blood* devrait être commercialisé par Mindscape dès le mois de juin et *Warlock Quest* est bientôt achevé.



Loricels compte adapter prochainement Space Racer sur le GS.

Infogrames est en cours de discussion avec plusieurs grandes sociétés américaines au sujet de la commercialisation de l'adaptation GS des *Passagers du vent I et II*. Les prochaines versions GS envisagées concerneraient *Bob Morane Océans* (quatrième aventure du commandant Morane qui devrait trancher sur les précédentes par la qualité apportée à sa réalisation. Cf. Tilt parade page 40).

Les Tuniques bleues, *Groupe d'intervention* (un jeu d'action faisant intervenir une unité d'élite des forces spéciales) et *Bivouac*. Ubi Soft est en train de réaliser sept logiciels qui devraient être commercialisés aux U.S.A. au début de l'automne. *Iron Lord*, ce *Defender of the Crown* à la française aux graphiques remarquables, n'est plus à présenter. Sont également annoncés *Série flamme*, *Skate ball* (jeu d'action dans lequel deux équipes s'affrontent avec violence en planche à roulettes et marquent des buts avec une balle) et *B.A.T.*

Scandale pour une image

Un drame en trois actes secoue la rédaction du journal d'Antenne 2. Reflets d'argent ou intoxication du public ?

Acte 1 :

Scène 1 : Vendredi 13 mai, date à peine moins lourde de sens que celle du vendredi 1^{er} avril, un article du *Quotidien de Paris* révèle un « scandale » : le générique du journal télévisé d'Antenne 2 participerait à un « bourrage de crâne », car il incluerait depuis septembre dernier une « publicité clandestine subliminale », une image du Président de la République, François Mitterrand.

Scène 2 : la direction de la chaîne visionne le générique et conclut que l'accusation est grotesque. En effet les images subliminales sont destinées à impressionner inconsciemment le spectateur : on intercale dans un film une image pendant 1/24^e de seconde, à plusieurs reprises. Certaines personnes, dont des publicitaires croient que le cerveau peut retenir ces images que l'œil ne perçoit pas clairement. Le générique fait se refléter dans le « 2 » du logo d'A2 des scènes d'actualité, à raison de dix images par scène. Chacune reste quatre dixième

de seconde, ce qui est rapide mais visible, il ne s'agit donc pas d'images subliminales (du latin « sub », sous et « limen », seuil), c'est-à-dire sous les reflets de la conscience!

Acte II :

Scène 1 : Alertée, la CNCL, Commission Nationale pour la Communication et les Libertés, demande la copie de la bande-mère de ce générique. Car la qualité des postes de TV ordinaires rend difficile la distinction de tous les détails de l'image.

Scène 2 : Lundi 16 mai, la CNCL visionne et examine le générique incriminé. La CNCL qui vérifie le temps de passage des candidats aux élections pendant les informations se doit de détecter d'éventuelles publicités clandestines.

Scène 3 : Après mûre délibération la Commission publie un communiqué qui invoque le « principe général selon lequel les téléspectateurs ont le droit de connaître le type de message qui leur est proposé ». La CNCL demande la suppression des images qui se reflètent sur le « 2 » en cours de générique, provoquant un rapide ondement métallisé.

Acte III :

Scène 1 : L'action se déroule dans le studio de Captain Vidéo/Voir, auteur du générique conçu par David Niles pour A2. C'est l'affolement : en effet, le générique vendu en septembre dernier avait demandé une semaine de travail de conception et dix jours de calculs. Faites les comptes : une animation comprend vingt-cinq

juridique prise en compte, dispose de gros matériels. Installée depuis longtemps sur le marché, cette entreprise fait des génériques pour des chaînes de TV anglo-saxonnes, allemandes, italiennes, voire japonaises (NHK), ainsi que pour des chaînes hexagonales (A2 bien sûr, mais aussi TF1). La production s'étend aussi aux publicités (chaussures André, Orangina). Méthodes de travail : images de synthèse et modifications d'images vidéo. Aussi dans le générique d'A2, cinquante et une images de

guerre, de fusées, du TGV, du président Reagan, du pape Jean Paul II, de Mikhail Gorbatchev et de François Mitterrand se reflètent sur le « 2 » en transformation permanente. L'ordinateur a saisi des images vidéo retravaillées par « texture mapping » pour donner l'impression de reflets sur une surface métallique lisse. Toujours est-il que cette débâche de passion devrait rassurer ceux qui craignent la déshumanisation des médias due à l'avènement des nouvelles images. D.S.



Tilt, à l'assaut des océans, grand vainqueur de la Coupe de Yachting des Journalistes.

Tilt se lance à l'assaut des océans ! Certains sponsorisent des voitures de courses ; nous, nous croyons à l'impact médiatique des sports nautiques. Avec quelques arguments en notre faveur puisque, pour sa première participation à une régates de renommée nationale, la « Coupe de Yachting des Journalistes 1988 », le voilier « Tilt » a remporté la première place au classement général — combiné de deux manches de la course croisière, de la coupe Mini JI et de la coupe Zodiac — et la Frustenberg's Cup, récompensant le vainqueur de la régates de Mini JI. Cette compétition, organisée par l'Association des Journalistes de la Mer, de la Montagne et de l'Aventure, le Salon Nautique, et sponsorisée par les témoins de la course au large — Moët et Chandon, Cognac Hennessy, Domaines Ott, Airship-Services, Furstenberg, TEM, Les annonces du bateau, Rothmans,

La Concorde —, rassemblait trente voiliers, parmi lesquels TF1, A2, La Cinq, Télérama, Télé-Loisirs, AFP, ACP, RFI, RFO, Médias, Le Parisien, France-Inter, Presse-Océan, Régate-International, Télé-Poche...

Tilt avait, pour l'occasion rassemblé les plus fins régatiers de la rédaction : Florence Serpente, notre minitelliste nationale, s'est particulièrement illustrée dans la course de Zodiacs en jouant admirablement du menton et des genoux pour assurer la stabilité en virage. Toujours en Zodiacs, Eric Cabéria, malgré des départs parfois limites, a su rattraper inexorablement tous ses concurrents : il gagnera la première manche haut la main et finira deuxième au classement général de la Coupe Zodiac. Dany Boulaock était bien sûr avec nous et sa formation de champion national au Racing Club de France lui a donné tous les atouts pour répondre présent dans les moments difficiles : c'est lui en particulier qui a quasiment sauvé une journaliste du magazine Médias dans une situation cruciale. Je n'en dirai pas plus, sa modestie en souffrirait... Quant à Jean-Michel Blottière et Benoit Luizet, les skippers du racer « Tilt », ils ont implacablement contrôlé leurs adversaires, dans des conditions très dures : nous concurrents ont même tenté de nous pousser à l'abus de boissons fermentées en espérant amoindrir nos capacités de réactions : c'était mal nous connaître !

Nous avons donc terminé troisième de la première étape Saint-Malo/Chaussey, premier de la régates des Mini-JI, second de la coupe Zodiac et quatrième ex-aequo de la dernière étape Chaussey/Saint-Malo, résultats qui nous ont propulsés à la première place du classement général. Il fallait le faire, nous l'avons fait !



Le célèbre « 2 » aux reflets moirés sur les écrans de Captain Vidéo...

images par seconde. Pour chaque image l'ordinateur Bosch prend quarante minutes : il faut mobiliser seize heures la machine pour obtenir un seconde d'animation. Impossible de refaire le travail rapidement. Par chance reste aux archives une bande avec le sigle mais sans les reflets d'images d'actualité.

Scène 2 : Hélas, le générique de « l'Assiette anglaise », émission hebdomadaire présentée par Bernard Rapp comporte, dans le décor, l'image d'une télévision sur laquelle passe...

le générique d'A2. Pour « nettoyer » le « 2 » minuscule de ses reflets, il faudra bricoler...

Epilogue. Il n'y a pas de morale, sinon que dans le secteur si disputé de l'image de synthèse, une aussi tonitruante publicité ne peut que ravir ceux qui en sont l'objet...

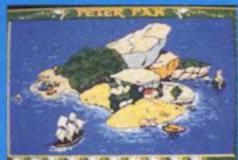
Notice sur la mise en scène.

Maître d'œuvre du générique, Captain Vidéo/Voir. Une cinquantaine d'employés, huit ou seize ans d'existence selon la structure



Barbarian II, Nimitz, R-Type...

Aventure, action, wargame, les éditeurs ne chôment pas et tous préparent activement la rentrée. Les programmeurs sont privés de vacances et, à l'ombre de leurs micros, vous concoctent des tonnes de merveilles pour tous les goûts !



Réjouissez-vous, les éditeurs vous préparent de nombreuses nouveautés qui vous permettront de passer de bonnes vacances et de tenir jusqu'à la rentrée...

Commençons par Electronic Arts dont de nombreux produits arrivent sur Amstrad CPC **Arcticfox**, un véritable hit sur ST et Amiga, est un jeu d'action 3D avec faces pleines. Il doit arriver fin juin sur Amstrad... Il en est de même pour **Bard's Tale**, jeu de rôle de grande qualité qui devrait satisfaire tous les possesseurs de CPC. Notez qu'il sera, de plus, entièrement traduit en français.

F 18 Interceptor est un programme d'action/simulation dans lequel vous

retrouvez aux commandes d'un F 18 de l'US Air Force. Sept missions vous attendent mais vous devez d'abord réussir des tests de pilotage avant d'effectuer des opérations, tel un atterrissage sur un porte-avions, par exemple. Toutes les options nécessaires sont présentes : accès à une carte, visus de divers côtés du cockpit, etc. Graphismes, animation et surtout bruitages s'avèrent de fort bonne facture. Un futur hit, attendu pour la mi-juin.

On ne chôme pas chez British Telecom, comme le montrent les nombreux titres que nous promettement Rainbird et Firebird.

Legend of the Sword est un jeu d'aventure dans lequel Anar (le bon) affronte Suzar

(le méchant). A l'aide de cinq compères, le bon doit retrouver une épée et un bouclier magiques qui lui permettront de vaincre. Il devrait arriver courant juin sur ST. **Earthlight**, un jeu d'action se déroulant sur la Lune, devrait sortir en juin pour Spectrum. Au programme : graphismes et animation de qualité.

Enlightenment-Druid II est un jeu d'arcade/aventure qui a déjà fait un tabac sur machine 8 bits. Il devrait voir le jour sur Amiga en juin et bien que cité dans notre précédent numéro nous vous en reparlons dans ces colonnes car nous en publions la photo. Spécialistes des aventures textuelles, SSI va bientôt inonder le marché de ses produits

« Advanced Dungeons & Dragons ».

Trois titres sont d'ores et déjà annoncés.

Poof of Radiance, un jeu de rôle conforme aux règles « ADD », devrait voir le jour en juin ou en juillet. Il sortira d'abord en versions C 64 et PC, puis des versions Apple, ST et autres suivront. Premier logiciel de rôle/action édité par SSI. **Heroes of the Lance** sera pilotable par l'intermédiaire d'une manette de jeu. Les versions C 64 et PC sont prévues pour cet été, la version Amiga pour la rentrée. Enfin, **The Dungeon Masters Assistant Volume 1** est le premier utilitaire conçu pour le jeu original d'ADD. Ce logiciel génère 1 300 monstres et personnages ainsi que 1 000 types de rencontres. Les versions C 64, PC et Apple seront les premières à sortir et d'autres suivront...

Les éditeurs français ne sont pas en reste.

Ainsi, Infogrames annonce la venue du second programme de la collection « Spivrou » :

Tuniques Bleues, inspiré de la BD du même nom, est annoncé pour cet été.

De son côté, ERE International prépare de nombreux produits dans la suite de **Crash Garret**. Ce jeu d'aventure se déroule à la suite dans un paysage post-apocalyptique et vous mettra aux prises avec divers mutants et une secte secrète aux buts bien troubles. Notez aussi la préparation d'un programme plus ou moins inspiré de Frankenstein : **Eviserator**. Dans ce dernier, vous construisez un homme à partir d'éléments récupérés dans une morgue.

Il se trouve alors face à diverses épreuves et en cas d'échec, vous construisez un nouveau « modèle »...

Loricels prépare aussi de nombreux produits mais reste assez évasif sur ces derniers.

Toutefois, on peut avancer qu'un simulateur de vol, une course de voitures et un jeu d'aventure se déroulant en Guyane sont en prévision pour la rentrée.

Microïds s'active autour d'un programme d'action à mi-chemin entre **GP 500** et **Quad**.

À l'image d'Infogrames, Coktel Vision poursuit sa politique de licence. Ainsi, cette société a acquis les droits d'adaptation sur micro de la série de films érotiques « **Emmanuelle** ». Inutile de préciser que Denis Schärer, notre spécialiste programmes classés X, attend avec impatience les premiers résultats de cet accord... Signalons aussi la venue prochaine de **Freedom**.

Ce programme entre aventure/action et wargame mettra en scène

une révolte d'esclaves dans une plantation. Jeu d'aventure plus classique et entièrement piloté par icônes. **Indian Mission** vous proposera de rallier le Royaume Uni à l'Empire des Indes. Destiné aux plus jeunes, **Peter Pan** sera un jeu d'action dans lequel on retrouve le célèbre héros mis à l'écran par Walt Disney. Signalons aussi la venue de **Challenge**, une simulation économique qui acceptera jusqu'à six joueurs en même temps. De multiples paramètres seront pris en compte : salaires des employés, taux d'inflation, coût et impact des campagnes de publicité, etc. Ces programmes Coktel Vision devraient voir le jour à la rentrée, dans le meilleur des cas.

Plus proche de nous, Titus annonce **Fire and Forget**. Aux commandes d'une voiture, vous

devez vous frayer un chemin parmi divers obstacles afin de rejoindre votre base.

A signaler : l'option deux joueurs et la qualité des graphismes. Ce programme est prévu sur ST et Amiga courant juin, les versions PC et CPC devraient, elles, voir le jour en septembre. Autre nouveauté Titus, **Off Shore Warrior** vous propose de prendre les commandes d'un bateau Off Shore à l'occasion d'une course où tous les coups sont permis... Les versions ST et Amiga sont attendues pour septembre, la version PC en juin.

Chip doit prochainement réaliser un soft sur **Jeanne d'Arc**. Nous n'en savons pas plus pour le moment mais espérons qu'il sera digne de **Voyage au centre de la Terre**.

MBC Informatique s'apprête à sortir **Ultrason**, un logiciel de digitalisation de sons pour **Amstrad CPC** dont le prix ne devrait pas dépasser 200 F. Les sons échantillonnés peuvent ensuite être utilisés dans des programmes. **Mike et Moko**, logiciel d'aventure également édité par MBC, est attendu pour septembre. Cette aventure est construite selon un principe original puisque deux joueurs peuvent y participer, chacun incarnant un des deux frères. L'écran est à cet effet séparé en deux parties, et les joueurs doivent conduire les personnages à se rencontrer afin qu'ils puissent mener des actions en commun...

Barbarian arrive ! Palace Software nous propose une superbe aventure/action. Déjà cité dans Tilt n° 54 (page 22), en voici une image.

Ubi Soft prépare activement la rentrée et, compte tenu du nombre de produits, les programmeurs sont loin d'être au chômage...

Jeu d'aventure essentiellement graphique, **Station Zero** (titre non définitif) vous propose d'enquêter dans une station orbitale.

Les versions ST, PC, Amiga et C 64 devraient arriver en septembre ou octobre. Elles seront suivies des versions Mac, Apple IIe/GS puis **Amstrad CPC**. **Puffy's Saga**, dont le titre est provisoire, fait irrésistiblement penser à un mélange de **Gauntlet** et d'**Elemental** de Lankhor avec un zest de **Pac Man**. Sons digitalisés, graphismes variés et efficaces et animation de qualité devraient plaire. Les versions ST, PC, Amiga et C 64 sont annoncées pour la rentrée.

Mettant en œuvre deux équipes adverses sur une sorte de patinoire, **Skate Ball** (titre provisoire) est un jeu d'arcade simple mais efficace.

Graphismes de qualité, animation et scrolling irréprochables... Les versions ST, PC, Amiga et C 64 devraient sortir vers octobre. Célébre bien avant sa sortie effective. **Iron Lord** et lui aussi prévu pour la rentrée sur PC, ST, Amiga, C 64 et probablement sur **Amstrad CPC**. D'après ce que nous avons eu l'occasion de voir, nous ne pouvons avoir de doute quant à sa réussite... Enfin, **Dracula**, dont le titre n'est toujours pas définitif, est un jeu d'action relativement simple dans lequel on incarne un vampire. Il devrait voir le jour vers novembre sur ST, PC, Amiga et C 64.

Exocet Software propose un jeu d'action sur ST. Il nous est impossible de vous en dire plus pour l'instant. A en juger par ses graphismes, ce soft semble intéressant et aigise notre curiosité. Il en est de même de **R-Type**, un fabuleux jeu d'arcade adapté sur console NEC dont

Activision possède la licence micro, qui devrait sortir en septembre sur C 64. **Spectrum** et **Atari ST**. Espérons que la qualité de la réalisation ne souffre pas trop du transfert sur micro.

De son côté, Hewson s'apprête à lancer de nombreux nouveautés sur ST, adaptations de nombreux 8 bits ou créations originales. **Zynaps** et **Cyberworld** sont ainsi prévus pour juillet, **Netheroid** et **Nebulus** pour août.

Roadstar XRI (un shoot-them-up en 3D).

Exolon, **Astaroth** (un jeu d'action se déroulant dans des caves et des châteaux) et **Stormlord** (un jeu d'action avec scrolling bi-directionnel) sont annoncés pour l'automne.

Digne représentant de la nouvelle génération de logiciels d'arcade/stratégie, **Nimitz** de Martech vous proposera de prendre les commandes du porte-avions Nimitz. Ce jeu, à base de graphismes fil de fer, devrait être disponible sur C 64 au moment où vous lirez ces lignes.

Du même éditeur, signalons la sortie de **Fury**.

Ce jeu d'action est déjà disponible sur trois machines : **Amstrad CPC**, **Commodore 64** et **Spectrum**.

Enfin, Grandslam prépare activement la sortie de trois programmes d'apparence fort prometteurs.

Peter Beardsley's International Football recrée les conditions de la coupe européenne de football. Choix des équipes,

épreuves de qualification et paramétrage de la durée des jeux sont possibles. Il devrait sortir sur ST, Amiga et C 64 en juin. Les versions

Amstrad CPC, **MSX** et **Spectrum** sont, elles, annoncées pour juillet. Assimilable à un jeu de

stratégie, **Power Pyramids** vous propose de mener une balle au sommet d'une pyramide.

Simple ? Attendons les versions C 64 et

Spectrum annoncées pour juillet avant de nous prononcer ! Dernier produit Grandslam annoncé

pour cet été, **Chubby Gristle** est basé sur le même principe que **Pac Man** : manger...

Il devrait sortir en août pour Amiga, ST, Amstrad, Commodore et Spectrum.

Casse-tête teuton pour Microprose

La République fédérale d'Allemagne occasionne de sérieux problèmes aux éditeurs de jeux. En effet, la RFA se pose en défenseur de la non-violence et étend un bras protecteur et paternel sur sa jeunesse. Ainsi, tous les softs à

consonance violente, guerrière ou sexuelle sont frappés d'interdiction de vente et de publicité.

La majorité des éditeurs le savent et prennent soin de modifier leurs produits en fonction du marché allemand. Citons, par exemple, Ete

Informatique qui a été contacté par des Allemands désireux de publier **Crash Garret**.

Pour être commercialisable en RFA, il ne doit absolument pas faire référence à Hitler. Dans

des cas semblables, l'éditeur se trouve dans l'obligation de demander une adaptation totale

ou partielle du scénario à leurs concepteurs.

Un problème de rentabilité apparaît ensuite : une adaptation n'est pas forcément

intéressante si elle ne concerne qu'un seul marché.

Pas de problème si un chiffre d'affaires correct

est réalisable mais, dans le cas contraire, le projet se retrouve dans la corbeille à papiers. Malheureusement pour certaines sociétés, leurs logiciels sont essentiellement axés sur des thèmes guerriers et la BPS (organisme allemand chargé de la vérification des publications destinées à la jeunesse) leur tombe dessus à bras raccourcis. Microprose qui, rappelons-le, édite de superbes simulations telles que *Silent Service*, *Gunship* ou *Kennedy Airport*, appartient à cette catégorie. Depuis février 1987, Microprose se heurte à la barrière de la BPS qui interdit *Silent Service*. Selon l'éditeur, cette décision est injustifiée et a demandé à la Cour de Cologne de statuer sur le cas.

Entretemps, la BPS retire son interdiction ! Fin de l'anecdote ? Non, la BPS revient à la charge et demande la censure pour *Gunship* et *Airborne* ! Nouvelle réaction de Microprose : la date de passage devant la Cour est fixée au 9 juin 1988. Mike Harrison nous a affirmé qu'aux dernières nouvelles les interdictions sur ces jeux ont été levées. Seul *F-15 Strike Eagle* reste frappé. Les raisons invoquées par les organismes allemands sont relatives à l'aspect militariste et guerrier des jeux. Mike Harrison affirme que l'objectif de Microprose est avant tout de créer des simulations de qualité où la stratégie est importante. « Nos produits ne sont pas de vulgaires shoot them up dont le but essentiel est de tuer. Nos logiciels sont surtout destinés aux adultes et ces interdictions, destinées à protéger les jeunes, affectent en fait des produits qui ne leur sont pas adressés. »

Notons que la RFA est le seul pays à interdire les produits Microprose. Le souvenir de la Seconde Guerre mondiale n'est certainement pas étranger à l'attitude de notre voisin... D.B.



Les graphistes du mois

Lionel Grappe (18 ans) n'a pas réalisé ce rhinocéros sur l'Acorn, mais sur un Atari ST avec le logiciel Art Studio. Quant aux deux dessins suivants, ils sont l'œuvre de Cédric Peresse (13 ans) assisté d'un Amiga 2000 et de Deluxe Paint II.

M.B.



Du Rififi dans l'arcade

Casse-briques dans la plus pure tradition « Arkanoid », *Asso* de Sega se révèle difficile bien que relativement progressif. La destruction des murs est tâche complexe, du fait de la présence de briques fort résistantes, et les déviations subies par la balle sont d'une traîtrise digne du pire des Judas... Et faire évoluer la raquette et obtenir des vies supplémentaires s'avèrent de maigres consolations...

La réalisation ne peut être prise en défaut : graphismes superbes et diversifiés, animation rapide et douce, bruitages nombreux.

En conclusion, *Asso* est un jeu à découvrir. Moins classique, *Free Kick* propose un décor en forme de terrain de football où un ballon remplace la balle... Concrètement le jeu se passe de la manière suivante : par l'intermédiaire d'une raquette, on tente de renvoyer le ballon afin de détruire les joueurs présents à l'écran. Comme dans un véritable match, marquer des buts est possible (et même conseillé car cela permet de changer de niveau) et pour corser le jeu un arbitre est présent. Dommage qu'il ait une fâcheuse tendance à détourner la trajectoire du ballon. Rapidement difficile, *Free Kick* nécessite des nerfs d'acier et des réflexes de félin tant la célérité du ballon s'intensifie. Au niveau réalisation, ce jeu s'avère de bonne facture et l'on apprécie la variété des décors ainsi que la qualité d'animation.



Un jeu qui séduira les passionnés du genre. Mais, la palme revient ce mois-ci à *Final Lap* de Namco. Assis confortablement dans un siège mobile, vous vous retrouvez aux commandes d'une automobile superruissante : une Mac Laren. Accélération foudroyante, reprises brillantes et tenue de route irréprochable sont les principales caractéristiques de cette voiture. Autrement dit, toute sortie de route n'est due qu'à un pilote et à son manque de célérité à correctement évaluer une situation critique. Le déroulement du jeu est fort simple. Vous devez boucler un parcours en un temps limité et obtenir des bonus pour le tour suivant, si vous y parvenez en un temps inférieur. A priori donc, *Final Lap* ne présente pas de difficulté particulière. La rapidité d'action, la

nécessité de se concentrer sur la route dans l'ambiance surchauffée des salles d'arcade compliquent cependant singulièrement la tâche... En clair, ce n'est pas une promenade d'agrément et l'on se prend rapidement au jeu. C'est d'ailleurs fort compréhensible car la réalisation est des plus réalistes. L'impression de vitesse est parfaitement rendue, les graphismes fins et variés n'ont d'égalé que l'animation, d'une rapidité époustouflante. De plus, le siège mobile simule bien les divers événements : freinage, accélération, sortie de route se signalent à vos vertèbres avec une discrétion discutable... Ce jeu est donc à l'évidence l'un des plus réussis du moment. À voir de toute urgence !

CD Rom Atari:moderato

Annoncé pour l'automne, le **CDAR 504** permettra d'attendre l'essor des applications CD-ROM. Malgré de modestes performances audio...

Atari devrait commercialiser avant la fin de cette année, pour un prix inférieur à 4 000 F, un périphérique destiné à la gamme des ST : le **CDAR 504**, lecteur de disques compacts capable de lire indifféremment les CD-ROM et les CD-Audio. La famille des disques compacts regroupe en effet plusieurs supports semblables en apparence mais aux vocations distinctes. Le succès du CD-Audio a permis la mise en place de l'infrastructure industrielle et le rodage des procédés de fabrication dont les autres variantes du CD peuvent à leur tour bénéficier. Alors que le CD-I, qui permet d'envisager des applications multimédia interactives poursuit sa longue gestation, le CD-ROM, capable de stocker 550 Moctets de données informatiques (textes, images, programmes) entame une carrière prometteuse.

Une encyclopédie complète tient sur un seul CD-Rom qui offre, outre un appréciable gain de poids et de place, l'agrément d'une consultation rapide des pages sur un écran. La rareté et le coût des applications n'empêchent pas Atari de prévoir l'avenir en



Au premier plan, le boîtier de commande détachable.

proposant dès aujourd'hui un lecteur polyvalent adapté aux besoins futurs. Le **CDAR 504** se présente comme un lecteur CD classique. De gauche à droite, la face avant comporte l'interrupteur de mise sous tension, une prise de branchement pour casque stéréo, un potentiomètre de réglage du volume sonore du casque, le tiroir de chargement et son bouton d'ouverture, un bloc de contrôle détachable muni de quatre boutons et servant de télémcommande. Les fonctions sont réduites au strict minimum — lecture, arrêt, pause, avance et retour rapides, saut de plage — et n'offrent

aucune possibilité de programmation. La face arrière est munie de deux sorties audio (prises Cinch) et de deux connecteurs DMA (direct memory access) à dix-neuf broches. Si nous n'avons pu juger par nous-mêmes de la fiabilité de la lecture, principale qualité exigée des lecteurs CD-Rom, le taux d'erreur annoncé par Atari (10⁻¹²) correspond aux spécifications des appareils professionnels. L'Atari **CDAR 504** affiche en revanche des performances moins glorieuses en matière de reproduction sonore. Avec un rapport signal/bruit de 75 dB, il est loin des 100 dB couramment atteints par les lecteurs CD-Audio du marché. La courbe de réponse (20 Hz à 20 kHz + 1 dB/-6 dB) dénote une action du filtre dans la gamme des fréquences audibles, alors que l'atténuation à 20 Hz excède très largement 1 dB sur les lecteurs courants. Manifestement, les performances se ressentent des économies réalisées sur les circuits de conversion digitale/analogique, de filtrage et de préamplification. N'oublions pas qu'un lecteur CD-Rom, pourtant dépourvu de tout circuit audio, coûte rarement moins de 10 000 F. Espérons seulement que ce souci de limitation des coûts de production n'a pas la même incidence sur la fiabilité de lecture. Jean-Philippe Delalandre

PROMOTION SUR LES DISCS **VOTRE COMMANDE + 1**

CADEAU! POUR TOUTE COMMANDE A PARTIR DE 2000 FRANCS CANON SCIENTIFIQUE #61 (Valeur 250F)
 Tous nos prix sont TTC

valermike
206, Rue LAFAYETTE - 75010 PARIS - ☎ 48.03.33.11
agencie **Canon VICTOR**
 Un professionnel au service du particulier...
 24h / 24h
 GAGNEZ DU TEMPS Alio Sybio...
 NUMERO VERT 05-04-26-88

PASSIBILITE DE PaiEMENT EN 4 MENSUALITES

	UNITES CENTRALES	PÉRIPHÉRIQUES	CONSOMMABLES	LOGICIELS
AMSTRAD	CKC 444 MONO LECT K7	IMPRESSANTES OKIMATE 30	DISQ 2 UNITE	LA COLLECTION KENAMI
	CKC 444 MONO LECT K7	DMP 2000	HOUSE CLAVIER	1 ANNEAU DE ZANGARA
	CKC 444 MONO LECT K7	DOUBLEUR DE JOYSTICK	HOUSE MONITEUR	LA CHOSE DE GROTEMBERG
	CKC 4128 MONO LECT DISC	RUBAN OKIMATE 20 INCH	HOUJICIA - MCH - HOUI/MGRALUTATI	OUT RUN
	CKC 4128 MONO LECT DISC	RUBAN OKIMATE 30 COULEUR	PAPER LISTING PAK 3000 FEEL	BUGGY BOY
	DISQ D21	LA BIBLE DU 4/28	MANETTE DE JEU GS3	PLATOON
	LECTEUR DE CASSETTES	AMSTRAD EN FAMILLE	MANETTE DE JEU PRO 5000	GET BEE AIR RALLY
		102 PROGRAMMES	BOITE DE RG1 50 DISQ 3	NARY WARRIORS
		LE LANGUAGE MACHINE	BOITE DE RG1 100 DISQ 3	ARCADE ACTION
			SUPPORT ICRAM	KARVIOY
		SUPPORT IMPRIMANTE	ALL STARS	
Commodore	C4 N4 - GFOS	LECTEUR K7 1530	DISQUETTE S 1/4 unité	OUT RUN
	C4 N4 PACK	LECTEUR DISQ 1541	HOUSE LECTEUR DE DISQ 1541	ARCADE ACTION
	C128 - JANE	LECTEUR DISQ 1571	RUBAN MP5 2000	TEST DRIVE
	AMGA 500		RUBAN CITIZEN 120 D	ARCADE 18
	AMGA 500 - MONITEUR 1084			PLATOON
	MONITEURS	MP5 801		COLLECTION KENAMI
	1803 COLU. A5 IARI COLU.	MP5 1200 S 180 COL.	TRUUS ET AUSTICES 1/28	PREDATOR
	1064 COLU. HR	SOURIS POUR C14 N4 C128	LA BIBLE DU C128	ATE
		SYNTHESISUR VOCAL	LIRE LECTEUR DISQ 1571	TOP TEN COLLECTION
			LIRE LECTEUR DISQ 1541	ARXAND 12
ATARI	UNITES CENTRALES	LIBRAIRIE	CONSOMMABLES	LOGICIELS
	520 STF	LE LIVRE DU GFA BASIC	DISQUETTE S 1/2 DFDD unité	DUNGION MASTER
	520 STF - MONITEUR SAM 1425	LIVRE DU GFA BASIC + DISQ	FREE BOOT	CALIBRATOR
	1040 STF + MONITEUR SAM 125	LA BIBLE ATARI ST	DOUBLEUR DE JOYSTICK	BUGGY BOY
	1040 STF + MONITEUR SAM 125	BIEN DEBUTER SUR ATARI ST	CABLEUR DE JOYSTICK	OUT RUN
	1040 STF + MONITEUR SAM 1425		CASR PRENTES	TEST DRIVE
	MONITEURS		CABLE MONTEL	ARCHIE CAP BLOOD
	MONOCHROME HR 5M 124		INVER MONI/ MONICO/DISK	GUNSHIP
			MANETTE DE JEU GS1	KENON
			MANETTE DE JEU PRO 5000	ARXAND
		MAN. DE JEU GS TURBO	RETURN TO GENESIS	
		HOUSE MONITEUR	INTERNATIONAL SOCCER	
			BARSIAN	
			NARY WARRIORS	

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS

95 11

— 3 %

Sur tous nos produits pour toute commande téléphonique de plus de 300 F

Date de validation
 Signature
 Transfert
 Total TTC
 Contre remboursement
 CCP
 Cheque
 CB

Nom : _____ Prénom : _____ Adresse : _____ Ville : _____ CP : _____
 Code Postal : _____

Numéro de commande : _____
 Numéro de téléphone : _____

Article : _____ Quantité : _____
 Prix Unitaire : _____
 Montant TTC : _____

Préférer votre ordinateur de choix : ATARI COMMODORE AMSTRAD

Délai de livraison : _____

Réception de votre commande : _____

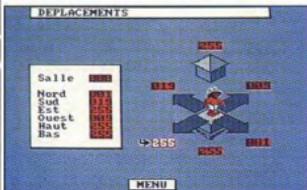
Service après-vente : _____

Numéro vert : _____

Ouverture d'une boutique VALERMIKE, SAV. OCCASION - a 68, Rue du Chemin-Vert 75011 Paris

Faites vos jeux

MBC sort une nouvelle rafale de logiciels dont un s'annonce bon, du moins fort utile. Il se nomme *Jade* et n'est rien moins qu'un générateur de jeux d'aventure sur CPC. *Jade* permet d'agencer 256 salles et leurs communications (haut, bas, plus les points cardinaux), gère les conditions de passage d'une salle à l'autre. Vous pouvez aussi constituer votre analyseur syntaxique et utiliser les graphismes issus de la plupart des programmes de dessin : *Super Paint*, *Ocp Art Studio*, *Pictor*... Trois adaptations sur ST de programmes déjà édité sur CPC arrivent : *Marmelade*, *Rat Connection*, *le Manoir du*



Jade : créez vos jeux sans programmer...

comte *Frozarda*. Ils nous avaient, dans leur première version, laissé une impression mitigée. Leur adaptation sur ST a amené les auteurs à redessiner entièrement les graphismes, la conduite du jeu échappe désormais à l'analyseur syntaxique caractériel et fatil qui sévissait sur CPC pour reposer sur des icônes. Les écrans de travail laissent espérer une nette amélioration de la qualité des jeux. D.S.



Classique mais sachant se distinguer du lot, le nouveau PC Thomson semble séduisant

PC ? facile

Destiné à remplacer les TO16PC, le nouveau PC Thomson que nous présentons ici en avant-première sera introduit en France dès octobre 1988 aux alentours de 4 000 F TTC. Ce nouvel ordinateur se distingue grâce à son design original et agréable. Notez toutefois que la photo illustrant cet article ne montre qu'un prototype et que ce dernier est donc sujet à variation. Toutefois, un certain nombre de points resteront.

Ainsi, il est acquis que cet ordinateur bas de gamme destiné à concurrencer, entre autres, les PC 1 d'Olivetti et de Commodore, sera architecturé autour d'un microprocesseur 8088-1 cadencé à 4,77 MHz commutable à 9,54 MHz. La mémoire vive s'élève à 512 Ko de Ram, jusqu'à plus d'un Méga par l'intermédiaire d'une carte d'extension spécifique. Au niveau des interfaces, ce nouveau PC s'avère bien fourni puisqu'il possède tous les ports classiques : interface souris, ports Centronics et série, etc.

Notez qu'à l'image du PC 1 Olivetti, cet ordinateur se connecte directement sur n'importe quel moniteur péritel et propose de nombreux modes écrans (MDA, CGA, Hercules). La mémoire de masse est constituée en version de base par un lecteur de disquettes 720 Ko de trois pouces et demi et il est possible que disque dur ou second lecteur de disquettes intégrés soit proposé sur certaines versions.

Bref, cet ordinateur est relativement classique mais certains périphériques originaux devraient lui permettre de se démarquer des concurrents. Ainsi, nous avons eu l'occasion de voir un écran à cristaux liquides indépendant qui se connecte directement sur l'ordinateur est permet d'obtenir une machine compacte et transportable. Similaire aux écrans de portables comme le Pappan, ce dernier sera commercialisé aux alentours de 2 000 F. Par rapport à un portable classique, le principal avantage de ce système

réside dans sa souplesse et dans la possibilité de changer d'écran LCD en fonction des progrès de la technologie. Ainsi, il ne serait pas étonnant de voir sur cet ordinateur un écran haute brillance... Tout ceci montre que ce nouveau PC Thomson fait preuve d'originalité, et il pourrait bien créer la surprise sur un marché en mal d'innovation. D'autant plus que son prix ne saurait être jugé prohibitif par les éventuels acheteurs. M.B.

Catalogue Amiga



Édité par notre confrère *Commodore Revue* et *Commodore-France*, le « Guide de l'environnement Amiga » se propose de faire le point sur les produits Amiga disponibles en France. Complément du premier guide daté de septembre 1987, ce catalogue de huit pages recense environ trois cents produits tant logiciels que matériels. Non exhaustif et sans doute un peu trop simpliste (il n'expose pas les spécificités de chaque produit), il aborde tous les domaines d'utilisation tels que bureautique, éducation, graphisme ainsi que périphérique et librairie. En conclusion, bien qu'incomplet ce catalogue est un véritable outil de référence pour tous les Amigaphiles.

Créateur du mois : Lord British

Lord British : tout passionné de jeu rôle le connaît pour avoir joué à au moins un épisode de sa célèbre série *Ultima*. Derrière ce pseudonyme se cache un talentueux concepteur dont les jeux sont considérés comme des fleurons du genre, il s'agit de Richard Garriot. Le goût de la programmation lui vient au lycée (il a alors quinze ans) et s'intensifie quand il est en « fac ».

Entretiens, il se passionne également pour les jeux de rôles (*Advanced Dungeons & Dragons*) et lit plusieurs fois « *Le Seigneur des Anneaux* » de Tolkien.

Pendant cette période il crée vingt-huit jeux pour son plaisir personnel, tous inspirés de AD&D. En 1979, le petit vendeur de matériel informatique qu'il est découvre l'Apple et publie son premier titre commercial : *Akhalabeth*. Ce titre, bien que créé pour son usage personnel, donne des résultats positifs et encourage R. Garriot à réaliser sur premier logiciel véritablement destiné au public : *Ultima I*.

- Comment expliquez-vous le succès des Ultima?

— A mon avis, trois facteurs expliquent ce succès. Tout d'abord, les *Ultima* représentent toujours des « mondes » dans lesquelles évoluent des personnages : *Ultima I* est d'ailleurs le jeu de rôle de ce type sur ordinateur. Les autres logiciels similaires n'apparaissent que plus tard. Deuxième facteur, il y a constamment des choses nouvelles à découvrir dans mes créations car je pense que l'intérêt d'un jeu vient de là. Le troisième facteur est accidentel et plus complexe :

mon souci constant d'améliorer mes programmes m'a toujours poussé à travailler chaque *Ultima* de A à Z. Un exemple bien édifiant, *Ultima I* sur Apple est programmé en Basic et utilise seize icônes pour la représentation du « monde ». *Ultima II* est mon premier programme en Assembleur, j'ai d'ailleurs appris ce langage lors de la création de ce jeu qui utilise, lui, trente-deux icônes. *Ultima III* en possède soixante-quatre, et le IV suit avec 265 icônes, et le V s'améliore avec 512 icônes et je peux déjà vous dire que *Ultima VI* aura 1024 icônes ! Donc ce constant souci d'améliorer le monde d'*Ultima* pour le rendre plus réel et plus crédible a pour effet de renouveler chaque épisode de la série et lui amène sa petite touche d'originalité qui fait la différence.



Ultima : plus qu'un jeu, une saga !

- Parlez-moi de votre méthode de travail.

— Ce qui prime avant l'élaboration des *Ultima*, c'est l'aspect technique. Je fais des recherches sur les possibilités graphiques, ensuite le scénario est conçu pour mettre en valeur toutes les trouvailles d'ordre technique.

- Sur toute la série, on constate une évolution sur le plan moral.

A quoi est-elle due ?

— Effectivement les premiers *Ultima* opposent bons et méchants et il y a beaucoup de « hack'n slash ». C'est toujours vrai pour les épisodes suivants mais le comportement du joueur est affecté par l'existence des vertus dans *Ultima IV* et cela se retrouve également dans l'épisode

suivant. Cela est dû au fait qu'au début j'avais seize ans, maintenant j'en ai vingt-six et ma vision des choses change avec le temps.

- Y aura-t-il un *Ultima VI* ?

— Oui, on y travaille déjà et je peux vous dire que l'interaction sera encore plus poussée dans cet épisode : les contacts entre personnages seront plus profonds et les monstres ne seront pas que des apparitions aléatoires du programme, ils auront un comportement plus crédible.

- D'autres projets en tête ?

— Tout à fait, nous travaillons actuellement sur un projet qui fera du bruit. Il s'agit d'un jeu de rôle où deux joueurs pourront, par l'intermédiaire d'un modem ou d'un câble reliant deux ordinateurs, s'entraider ou s'affronter pour résoudre la quête. Le jeu sera en fait un « *Ultima* » multi-joueurs, pour l'instant nous le nommons *Multima* ! Je vous tiendrai au courant de l'évolution de ce programme.

- Comment voyez-vous l'évolution des jeux de rôles dans un avenir proche ?

— Le jeu de rôle prend une place très importante dans la micro-informatique de loisir. C'est un genre extrêmement complet où l'aspect action prend de plus en plus de place. Je vois une évolution en direction du CDI mais envisager sérieusement ce type de produits est encore prématuré.

Propos recueillis par Dany Boolauck ▶

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE !

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX (100 FF les 4 rouleaux port compris - envois hors Europe ajouter 20 FF)
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM (400 FF les 20 port 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 JEU - 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

GAMME ACORN BBC

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC B
- UNITES CENTRALES, LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC MASTER et BBC COMPACT
- LECTEURS DISQUETTES, ROMS, 2^e PROCESSEURS, 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 - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)
ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS.

Rédiger 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 8h à 19 h.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : DUCHET COMPUTERS
51, Saint-George Road CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE Téléphone : + 44 291 257 80

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales



Photo: Sylvier Reed

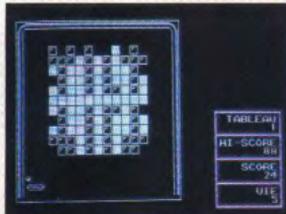
d'une mini-chaîne PAO intégrée, car il résout de nombreux problèmes...

Prenez un exemple : vous désirez, à l'aide d'un Atari ST disposant au minimum de 1 Mo de Ram, effectuer la mise en page d'un bulletin d'association en intégrant des images numérisées. Prenez votre original (format A4 au maximum), posez-le sur la vitre du Spat puis refermez le volet : en une dizaine de seconde, le document est numérisé selon seize niveaux de gris avec une résolution de deux cents points par pouce et transmis à l'Atari. Par l'intermédiaire d'un logiciel livré, vous pouvez alors le retoucher, le modifier, l'archiver ou bien l'intégrer directement dans votre mise en page. A ce stade, il est souvent nécessaire d'imprimer une page pour éliminer les fautes d'orthographe, vérifier la longueur de tel ou tel trait, etc. Le Spat officie alors une nouvelle fois. Un regret : il ne se comporte pas comme une imprimante de type Centronics et requiert la présence d'un driver spécifique... Une fois le résultat désiré atteint, il ne reste plus qu'à imprimer l'original et à le photocopier, avec le Spat bien entendu. Notez toutefois que la résolution maximale d'impression est de 200 par 200 points au pouce et que l'impression s'effectue uniquement sur papier thermique. Il n'en reste pas moins que le Spat s'avère séduisant, surtout lorsque l'on sait qu'il est commercialisé à moins de 10 000 F TTC! M.B.

Sylvier Reed montre Spat blanche

Proposé par Sylvier Reed et basé sur des principes dérivés des télécopieurs, le Spat est le premier scanner, imprimante, photocopieur du marché... relié à un Atari ST disposant d'au moins 1 Mo de Ram ou à un ordinateur de type PC, il se positionne en tant qu'élément de base

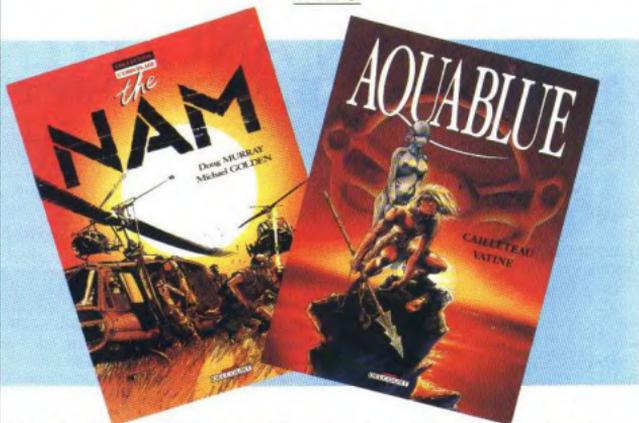
Le sésame du mois :



10 000 balles

Écrit en GW Basic, ce casse-briques foudroyant est composé de 19 tableaux, tous plus difficiles les uns que les autres. Sa rapidité met les réflexes à rude épreuve et les cinq vies dont on dispose ne sont pas inutiles...

A lire



Editeur de la *Sphère du Nécroman*, une BD dont vous êtes le héros complémentaire du logiciel *Turlough le Rôdeur* de Cobra Soft, les éditions Delcourt livrent deux nouveaux albums. Premier tome d'une future saga, *Aquablue* vous propose de suivre les aventures de Nao. Né sur une station spatiale, cet enfant éduqué dans l'espace par un robot nourricier grandira sur une planète bleue et adoptera les coutumes des autochtones. Vivants de la pêche en accord avec leur

planète, ces derniers vont cependant subir les assauts de mercenaires venus de la Terre... Autre temps, autre lieu, *NAM* vous propose de découvrir la réalité de la guerre du Viet Nam. Jeune appelé, Ed Marks quitte les USA pour servir son pays et lutter contre les Vietcongs. Idéaliste et heureux, Ed est alors plongé dans un univers de violence qu'il devra subir et affronter. En conclusion, deux albums agréables et faciles à lire sur la plage ou ailleurs... M.B.

O F F S H O R E

WARRIOR

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



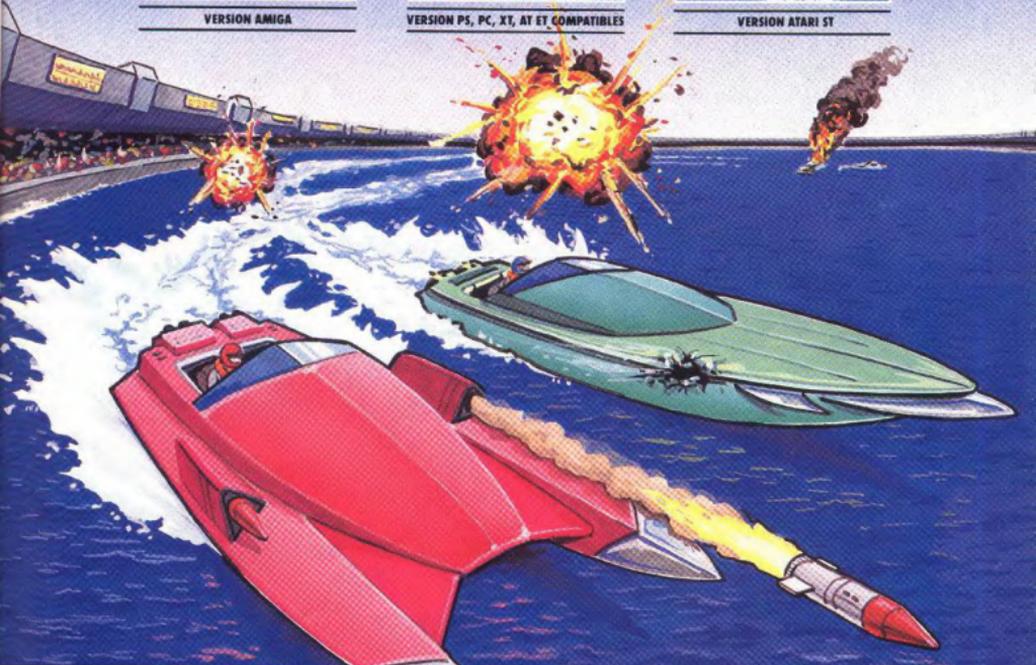
VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE

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

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

N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



TITUS

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



Dragon's Lair version originale

Un vidéodisque au standard laserdisc, une disquette trois pouces et demi, un câble reliant le lecteur au ST, il ne vous reste plus qu'à lancer le système et découvrir les joies de l'interactivité, la rapidité de l'action, les bruitages... A quand le Compact Disc Interactif qui permettra à tous de profiter de tels jeux ?

Nombre d'entre vous se souviennent certainement du jeu de café nommé *Dragon's Lair*, repris par la suite sur de nombreux micro-ordinateurs comme les C 64 et Amstrad CPC. Relativement ancien (moins de cinq ans), ce jeu a défrayé la chronique lors de son arrivée dans l'univers des jeux de cafés du fait de son côté résolument novateur. Contrairement aux bornes d'arcade classiques, *Dragon's Lair* est, en effet, structuré autour d'un vidéodisque sur lequel sont stockés sons et graphismes. L'écran propose donc des images similaires à celles des dessins animés et les bruitages s'avèrent des plus réalistes. Seul reproche : la non-continuité de l'action. Du fait du système utilisé, les accès aux images ne sont pas instantanés et le joueur se trouve face à un écran figé pendant quelques instants à la suite d'une action quelconque. Il n'en reste pas moins que *Dragon's Lair* s'avère prenant car le scénario sait à merveille mélanger humour et action. Quel plaisir donc de retrouver ce jeu sur Atari ST... Attention cependant, nous vous parlons du vrai *Dragon's Lair* et non d'une version plus ou moins proche de l'original... Proposé par Microdeal à environ 1 000 F en Grande-Bretagne, l'ensemble se présente sous la forme d'un vidéodisque au standard Laserdisc, d'une disquette trois pouces et demi, d'un câble permettant de relier le lecteur de vidéodisques à l'Atari. Problème de taille : les modèles compatibles avec cet ensemble sont des plus rares en France.

Pourquoi ne pas avoir assuré une liaison par RS 232, prise dont sont équipés la majorité des lecteurs Laserdisc ? Une fois ce problème d'intendance résolu, il ne reste plus qu'à lancer le système. Au départ, on paramètre le système : sélection du type de lecteur de vidéodisques, saisie du nombre d'écrans (1 ou 2), niveau de jeu et nombre de vies. On découvre ensuite les joies de l'interactivité... Tout d'abord, il faut paramétrer le système en sélectionnant le type de lecteur de vidéodisques ainsi que le nombre d'écrans dont on dispose (1 ou 2). Ensuite, vient le choix du nombre de vies ainsi que du niveau de difficulté. Signalons qu'il est préférable de commencer par le commencement... Au premier abord, *Dragon's Lair* apparaît comme une aventure mi-textuelle mi-graphique. L'écran du ST propose en effet un curseur par l'intermédiaire duquel le joueur valide ses actions. Cela de deux manières différentes : par le biais de la souris, en saisissant directement les ordres. Notez que cette méthode est à déconseiller car la rapidité de réaction est souvent déterminante pour le bon déroulement du jeu. Le second écran propose, lui, les séquences d'images issues du lecteur-vidéodisque et les bruitages correspondants. Bref, compte tenu de la rapidité de l'action et des divers pièges présents, le joueur disposant de deux écrans en est réduit à avoir un œil sur chacun alors que celui qui dispose d'un seul moniteur tente de s'accommoder de la

surimpression de deux images... Malgré cela, on se trouve complètement pris par le jeu et le joueur se retrouve bien souvent rivé devant ses ou son écran. Dommage que ce système soit si coûteux : un lecteur de vidéodisques coûte environ 10 000 F. Il ne reste donc plus qu'à attendre patiemment l'avènement du CDI qui, espérons-le, supportera de tels jeux. M.B.

Virus: le point

Docteur Brissou, mon micro est au plus mal. Il a attrapé le virus informatique ! Que faire, que faire ? Une prescription à lire d'urgence.

Mais où en est donc cette histoire de virus informatique ? Voilà une question que vous êtes nombreux à nous poser. Avant d'y répondre, il semble toutefois nécessaire d'éclaircir quelque peu ce phénomène.

Un virus est un programme créé pour se dupliquer de manière totalement autonome. En clair, il est capable de se sauvegarder où et quand il le désire. Encore faut-il qu'un programme puisse désirer quoi que ce soit... A première vue donc, rien de bien méchant. Si ce n'est que non content de se sauvegarder, un virus a la fâcheuse habitude de le faire en lieu et place d'autres données qui peuvent s'avérer d'une importance capitale — c'est le cas des fichiers de comptabilité de nombreuses entreprises.

Jeu : que se passe-t-il lorsqu'un virus se sauvegarde au milieu d'un tel fichier ? Le problème est donc, dans certains cas, particulièrement aigu. D'autant plus qu'en fonction de sa structure un virus peut être amené à effacer une disquette ou un disque dur ou, pourquoi pas, à détruire l'ordinateur qui l'abrite... Notez que ce dernier cas ne s'est pas encore produit à notre connaissance mais reste dans le domaine du possible. Sur le *Dragon 64*, (un micro architecturé autour d'un 6809 et aujourd'hui oublié), une série de pokes pouvait affecter certains composants par sur-tension. A la lumière de tout ceci, on comprend mieux la nécessité de se débarrasser d'un virus. Mais, comment y parvenir ? Il n'existe pas de méthode universelle et cela dépend du virus et de la machine sur laquelle il tourne. Il serait trop long et fastidieux d'expliquer ici les diverses méthodes, nous vous renvoyons donc sur notre serveur minitel (36.15 Tilt) où nombre de trucs sont proposés.

Toutefois, il est intéressant de signaler que certains éditeurs proposent déjà des programmes destinés à éliminer les virus. Il en existe une vingtaine aux USA, dont une majorité sur PC. Ce type de logiciels rend de grands services mais ne peut être qu'une solution passagère. En fait, la logique voudrait

FIRE

A N D
F O R G E T

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE
VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...



TOP SECRET
BIENTOT POUR AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



TITUS

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

que les programmes s'auto-immunisent. Il est tout à fait possible de calculer la longueur d'un programme ainsi que la taille des fichiers qu'il génère. En prenant ces paramètres en compte, on peut imaginer que les logiciels arrivent à effectuer des tests d'encombrement sur les enregistrements afin d'isoler et détruire les virus présents. Principal avantage de ce système : l'évolution des techniques de programmation des virus ne pourra que fort difficilement contrer une protection si efficace. Et c'est précisément à ce niveau qu'apparaît le talon d'Achille des virus killer. Leur efficacité ne saurait être garantie à cent pour cent : les premiers à tirer sont les créateurs de virus et les virus killer doivent prendre en compte les dernières techniques afin d'être efficaces.... Ce qui est bien évidemment impossible car le temps écoulé entre la duplication du virus killer et son arrivée chez l'utilisateur est largement

suffisant pour que les créateurs de virus perfectionnent leurs armes. Au fait, qui sont ces derniers ? Nul ne le sait vraiment. Toutefois, à l'image des déplombeurs, ce sont probablement des amateurs de micro comme vous et moi qui maîtrisent parfaitement bien leur système... Pour conclure, signalons que la prévention est aussi importante et efficace que la destruction. Limiter les risques de contamination est simple. Il suffit de protéger en écriture les disquettes et d'éteindre son ordinateur après chaque utilisation. Signalons d'autre part que les possesseurs de machines disposant d'une horloge sauvegardée par piles ont intérêt à enlever ces dernières pour éviter qu'un virus ne s'inscrive de manière permanente dans la petite quantité de Ram abritée par les circuits intégrés horloge/calendrier. M.B.

outrance car le marché est ici assez restreint. D'autre part, US Gold et Ocean vont s'attaquer à la France encore plus durement. Ou je serai leader ou je m'en vais !

— **De quelle manière s'exprimera cette internationalisation ?**

— A l'heure actuelle nous sommes à la dix-septième place en Grande-Bretagne, mais nous allons accentuer nos efforts. Nous allons sortir des produits spécifiques pour des marchés précis. Un jeu de rôle est peu vendable en France (environ 10 000 pièces) mais peut représenter 3 à 400 000 dollars aux USA...

— **Quelle est votre impression sur le marché de la micro ?**

— Disons que depuis le CES de janvier 1988, je n'ai plus d'inquiétude : ce marché existe !

— **Dans ce contexte, quels sont vos objectifs ?**

— Mon but est d'atteindre les 2 à 300 MF de CA dans deux ou trois ans. Nous reparlerons bientôt des méthodes que nous allons mettre en œuvre pour parvenir à ce résultat.

— **Quitte à ce qu'Infogrames atteigne une dimension trop importante par rapport au marché ?**

— Bien sûr ! Ce système a été source de désagrément ces deux dernières années mais nous avons toujours cherché à être surdimensionnés car nous sommes déjà demain.

Infogrames prend du poids

Infogrames over the world ! La société lyonnaise se lance plus que jamais dans l'internationalisation tous azimuts. Europe, Etats-Unis, aucun pays n'échappe à l'appétit dévorant du tatou et de ses managers. Bruno Bonnel, président-directeur général, résume les grandes lignes de son action.

— **Quels sont les grandes tendances actuelles en matière de jeux sur micro ?**

— La grande tendance est à l'anoblissement des jeux et à une plus grande complexité de ces derniers. C'est d'ailleurs parfaitement compréhensible : il devient de plus en plus difficile de trouver de bons jeux d'arcade et les gens en ont assez de ces programmes qui ne durent qu'une semaine.

— **A terme, quels seront les facteurs de réussite d'un programme ?**

— Les succès vont se bâtir autour de trois pôles : les événements médiatiques, l'originalité des produits et le phénomène de budget software.

— **Comment allez-vous concilier ces éléments ?**

— Contrairement aux Anglais, nous ne sommes pas spécialistes de l'arcade. Nous sommes condamnés à avoir des produits de prestige, donc à signer des accords de licences. Mais compte-tenu de la véritable guerre qui règne en ce domaine nous avons bloqué les licences que nous pouvions obtenir avec nos moyens.

D'où, *Les passagers du Vent* ou *Bob Morane*.

— **A propos de ce dernier, il semble que les objectifs fixés n'aient pas été atteints...**

— *Bob Morane* était trop cher pour ce qu'il était et le marché, en 1987, n'attendait pas ce type de produit.

— **Actuellement, à combien se monte votre chiffre d'affaires ?**

— Il se partage entre deux tiers pour la micro, dont 30 % à l'export, et un tiers pour la télématique. En 1987, nous avons réalisé cent millions de CA dont quarante pour la France dans la micro. C'est-à-dire que nous avons entre 20 et 25 % du marché français.

— **Et où en sont vos concurrents français ?**

— FIL n'a pas de produits français à l'export. La situation de Loricels est différente : ils ont réussi à s'imposer sur le marché professionnel français par l'intermédiaire de Priam. Ce sera plus difficile en Europe qu'aux USA ! De toute façon, ils sont condamnés à être rachetés un jour s'ils ne grossissent pas. Dans ce métier, il n'y a pas de place pour quatre ou cinq personnes. Des investisseurs du genre Coca, Maxwell ou Hersant vont bouger. Nous sommes avens déjà été approchés par de gros groupes.

— **De façon plus générale, quelle sera la manière dont Infogrames abordera la France dans les années à venir ?**

— Notre effort personnel ne porte pas sur la France mais sur une internationalisation à

Si STOS m'était compté

Plus environnement de développement que Basic, comme le montre la venue prochaine de jeux écrits grâce à ce système par de grands noms du logiciel, le STOS se verra complété à la rentrée. Ainsi, un compilateur devrait sortir dès septembre et permettra de s'affranchir du STOS pour l'exécution de certaines applications. D'autre part, des modules tels *STOS fractale* et *STOS 3D* devraient générer des effets tridimensionnels récupérables sous *STOS Basic* et compilables par la suite. Il en sera de même pour le module musical... A l'image d'*Omikron* ou de *GFA*, le STOS se présentera donc à terme comme une famille de produits assez concurrentiels. D'autant plus, que le STOS s'exporte notamment en Grande-Bretagne où il est édité par Mandarin Software.

**POUR GAGNER UNE VOITURE
RADIO COMMANDÉE ET SA RADIO
TAPEZ 36 15
CODE TILT PUIS RALLY.**



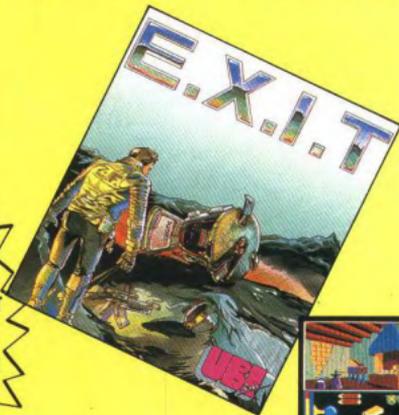
AVEC LES SOFTS UBI, L'ÉTÉ SERA CHAUD



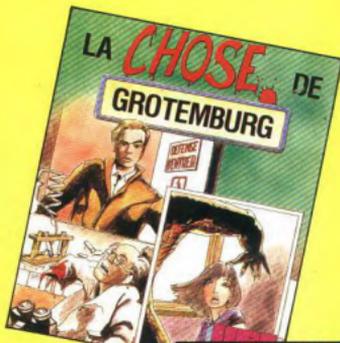
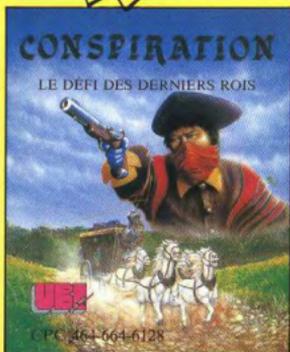
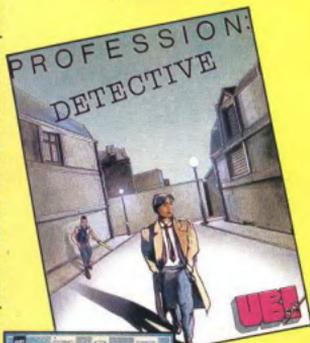
Diffusion

se tient à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes
Tél. (16 1) 43 39 23 21

Disponibles dans les meilleurs points de vente et les FNAC.



POUR 2 SOFTS
ACHETES
PARMI CES 7 JEUX
ENTRE LE 21 JUILLET
ET LE 23 AOUT 88
ENVOYEZ VOTRE
BON D'ACHAT DATE
ET DU MEME
MAGASIN A :

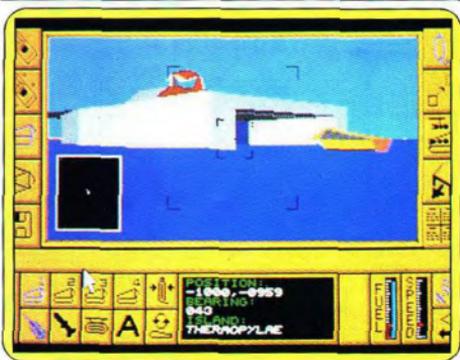


UBI SOFT
QUI VOUS OFFRE
1 JEU GRATUIT
DANS TOUTE
SA GAMME
EDITION

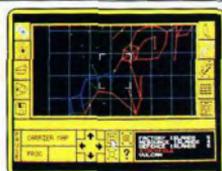


1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21

TILT-PARADE



Retour à la base du tank amphibie, le Wabrus



Etat de votre progression



Armement du manta

usines (grâce à une flotte de cargos sous-marins) où il y a transformation en produits finis (armement, carburant). La productivité dépend directement de la superficie de l'île (nombre d'usines implantables) et de la vitesse d'approvisionnement en matières premières. Les biens produits peuvent être à leur tour acheminés vers une île de stockage. De cette dernière partent alors des barges cargo qui réapprovisionnent votre porte-avions (pour peu qu'il soit assez proche de l'île de stockage). Si l'un des éléments de ce complexe réseau est investi par l'ennemi, c'est tout le processus de production qui s'en trouve affecté et donc, par conséquent, l'efficacité de votre porte-avions qui ne pourra remplacer suffisamment vite ses éléments perdus dans le feu de l'action. Cet aspect économique transforme ce qui n'aurait été qu'un jeu de guerre sophistiqué en une impressionnante confrontation stratégique, où chaque détail peut être à l'origine d'un renversement de situation. Pour assurer sa suprématie, chaque adversaire dispose de puissants moyens d'intervention : un porte-avions disposant de redoutables engins de détection, de défense et de destruction. Comme ses ho-

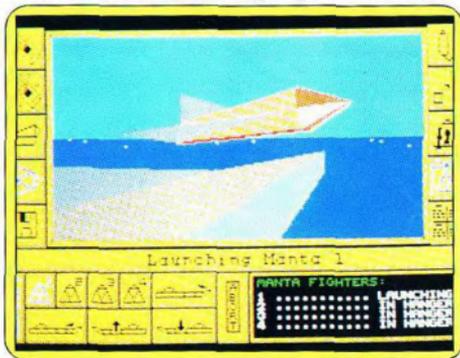
ATARI ST

Carrier Command

Tout à la fois wargame, simulateur de vol et jeu d'arcade, ce logiciel fera date dans l'histoire de la micro-informatique de loisir. Complexité et réalisme sont servis par une interface graphique d'une qualité fantastique. Un chef-d'œuvre qui vous tiendra longtemps en haleine !

Ce programme risque de faire date dans le monde du jeu. Sa parution marque l'an zéro d'une toute nouvelle génération de logiciels alliant simultanément des qualités que l'on ne trouvait naguère que sur des programmes différents. *Carrier Command* propose un tel nombre de possibilités (navigation, stratégie, simulation de vol et combats aériens, combats de chars...) qu'il est difficile de le classer dans quelque catégorie que ce soit. De manière tout à fait anecdotique, il vient de savoir que les concepteurs de ce chef-d'œuvre (*Realtime software*) s'étaient déjà fait remarquer, il y a quatre ans, lors d'une manifestation organisée autour d'une des vedettes d'alors (le *Spectrum* de Sinclair), avec un simulateur de combats de chars (*3D Tank Duel*) qui ridiculisait toutes les productions antérieures. Les points forts de ce programme résidaient alors dans sa prodigieuse rapidité et le réalisme de ses animations (sur huit bits, il faut le rappeler).

Profitant pleinement des potentialités du 68000 du ST (vitesse de calcul), les auteurs ont produit à coup sûr un futur Tilt d'or. La trame du jeu prend place en



Moment spectaculaire, le décollage d'un manta

l'an 2166. Vous vous trouvez en conflit avec une puissance ennemie pour le contrôle de soixante-quatre îles disposant de grosses réserves minérales et pétrolières. Ces dernières forment (pour chacun des camps en présence) un complexe militaro-industriel, indispensable pour l'entretien et le réapprovisionnement de leurs porte-avions respectifs. Chaque île

tient alors un rôle précis dans le processus de production : certains se révèlent plus importantes que d'autres, c'est le cas de l'île-base qui permet la coordination de tout le réseau qui relie chacune des unités de production, de stockage et de défense. Les ressources (affectées à la production de matières premières) acheminent leurs produits vers des îles-



Attaque d'un centre de commande

mologues actuels, le porte-avions doit surtout être considéré comme une base flottante qui dispose à son bord de différents types de véhicules d'intervention : avions, chars amphibies...

Pour investir une île ennemie, vous utilisez simultanément (c'est là une grande originalité) tous les appareils à votre disposition en programmant leur point d'arrivée (pilottage automatique) grâce à votre ordinateur de bord. Il vous suffit alors de cliquer sur l'icône appropriée pour vous retrouver aux commandes de l'appareil de votre choix : vous pouvez, en un clin d'œil, sauter du porte-avions au char amphibie en passant par les Jet. La possibilité de programmer les trajets permet d'élaborer des stratégies complexes afin de prendre possession des îles enne-

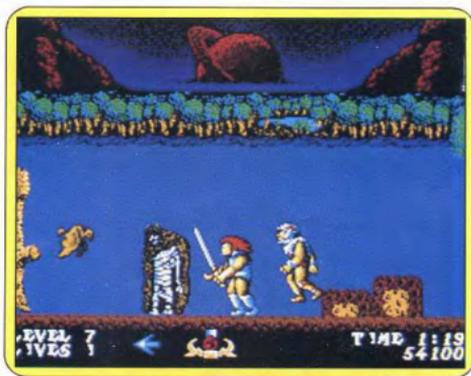
mies, qui sont le plus souvent très lourdement défendues. L'attaque simultanée (terrestre et aérienne) surcharge les défenses ennemies (aviation) et permet ainsi de neutraliser leur centre de commande : l'île passe alors en votre possession, vous l'insérez dans votre propre réseau de production d'armes.

Les conquêtes successives des îles adverses n'ont qu'un but : rendre le plus vulnérable possible le porte-avions ennemi, afin de le localiser et en dernier lieu de l'annihiler. Vous contrôlez un grand nombre de paramètres, à commencer par les types d'armes embarquées dans vos chars et avions (bombes, lasers, etc.), la priorité des réparations des dégâts occasionnés au porte-avions.

Cette complexité et ce réalisme sont accentués par une interface graphique d'une qualité fantastique. Les graphismes vectoriels étaient jusqu'alors le seul moyen d'avoir une animation rapide en trois dimensions, Realtime Software ne dément pas sa réputation d'innovateur dans le domaine du 3D animé (3D Tank Duel, 3D Starstrike) puisque c'est désormais avec ces objets 3D en surface pleine et animés en temps réel qu'il révolutionne les graphismes

des jeux sur micro. Les animations sont d'un réalisme tel qu'elles font penser à un film en images de synthèse (les vols d'avions sont grandioses). Les bruitages sont de bonne qualité (en particulier dans les variations de régime des Jet). Un tel jeu, par la complexité et la richesse de son univers, réclame un temps considérable pour parvenir à en cerner les contours, ce qui amène une critique : il est dommage que le manuel soit en anglais. Pour finir, qu'on songe un peu aux caractéristiques des meilleurs jeux d'il y a quatre ans, pour constater l'évolution que symbolise *Carrier Command*, qui tient à la fois du wargame, du simulateur de vol (vos avions peuvent même atterrir sur une île amie pour se ravitailler), du jeu d'arcade (tirs au laser sur les ennemis ou bombardement), le tout dans un fabuleux environnement graphique, pour affirmer qu'à lui seul il inaugure une nouvelle dimension dans la micro-informatique : l'hyperréalisme ludique. (Disquette Rainbird pour ST.)

Eric Cabéria
 Type _____ simulateur de guerre
 Intérêt _____ 19
 Animation ★★★★★
 Graphisme ★★★★★
 Bruitage ★★★★★
 Prix _____ C



Instant fatidique : l'affrontement avec Mumm-ra



Traversée de l'élément Feu
 et vous êtes rapidement submergé par les monstres. Soyez très vigilant car ceux-ci évoluent à des vitesses différentes, ce qui vous interdit toute anticipation ou accoutumance à un rythme. Le deuxième niveau est encore plus intéressant ; vous traversez une sorte de pont constitué d'énormes rochers dont certains s'affaissent quand on s'y attarde. Des hommes-ours, des lutins et



Gare à l'homme-ours !
 et vous êtes plus puissants comme, par exemple, les hommes-phoques armés de boucliers. Attaquez les par derrière, c'est le seul moyen de les neutraliser. En cas de succès, vous passez au stade suivant où le programme vous propose quatre parcours correspondant aux éléments de base : l'Eau, le Feu, la Terre, l'Air. De nombreuses tentatives vous seront nécessaires avant de venir à bout d'un de ces niveaux tant le challenge proposé est difficile.



La coupe révéle des surprises
 des oiseaux extrêmement dangereux : ils volent à des altitudes variées et en nombre. Heureusement, vous avez la possibilité de troquer votre épée contre un pistolet-laser qui vous facilite la tâche, bien que sa portée soit très courte. Le niveau suivant vous permet d'augmenter votre bonus, il s'agit ici de sauver un Thundercat prisonnier de Mumm-ra. Les mons-

tres y sont plus puissants comme, par exemple, les hommes-phoques armés de boucliers. Attaquez les par derrière, c'est le seul moyen de les neutraliser. En cas de succès, vous passez au stade suivant où le programme vous propose quatre parcours correspondant aux éléments de base : l'Eau, le Feu, la Terre, l'Air. De nombreuses tentatives vous seront nécessaires avant de venir à bout d'un de ces niveaux tant le challenge proposé est difficile. *Thundercats* est un jeu très agréable à pratiquer. C'est un véritable jeu d'arcade, pas un temps mort et vos réflexes sont mis à rude épreuve. Les décors et les monstres des différents tableaux sont beaux et variés. La réalisation est très réussie. Elite a encore frappé très fort ! Les graphismes sont agréables et l'animation est très correcte. Les bruitages et le fond sonore sont satisfaisants. Des logiciels de cette qualité, on en veut ! (Disquette Elite pour Atari ST) Dany Boualck

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

ATARI ST

Thundercats

Pas un temps mort et vos réflexes seront mis à rude épreuve par ce véritable jeu d'arcade, très agréable à pratiquer.

Sa réalisation soignée force l'admiration...

Ce logiciel est inspiré d'une série télévisée de dessins animés. Les Thundercats sont des humanoïdes dont l'apparence est proche de celle des félins et qui possèdent des pouvoirs extraordinaires. Ils vivent dans une galaxie très lointaine où science et magie se mêlent pour former un cocktail détonant. Le Bien, représenté par les Thundercats, combat le Mal sous toutes ses formes. Elite nous propose donc une des aventures d'un de ces héros légendaires sous forme de jeu d'action avec scrolling horizontal. Votre mission consiste à récupérer un œil sacré des mains d'une entité maléfique nommé Mumm-ra. Vous démarrez le jeu armé d'une épée, d'un capital de cinq vies et d'un temps limité pour sécuriser les différents niveaux du jeu. Votre Thundercat marche,

saute et s'agenouille. Dans le premier niveau, vous affrontez des hamanoïdes à tête de vautour ainsi que des lutins. Les hommes-vautours attaquent généralement de face mais surgissent également par derrière si vous progressez trop lentement. Les lutins posent moins de problèmes car les blocs de pierre parsemés sur le terrain les empêchent de vous poursuivre. En revanche, ils sont particulièrement gênants quand il font le va-et-vient entre deux blocs de pierre (ou entre un bloc de pierre et un point d'eau). Les bonnes surprises se trouvent perchées sur des arbres morts : des coupes en bois recèlent des vies supplémentaires, des pistolets au laser etc. La clé du succès réside dans la vitesse de progression ; en effet, trop d'hésitation ou un ralentissement

TILT PARADE



Le rythme devient vite endiablé !



La dynamite ne doit pas exploser

AMIGA Capone

Véritable jeu d'arcade sur micro-ordinateur, *Capone* vous entraîne dans les rues de Chicago à l'époque de la prohibition. Votre mission : débarrasser la ville des gangsters omniprésents !

Les rues de Chicago dans les années vingt, lieu de prédilection pour les règlements de compte entre gangsters de la Mafia. C'est à qui veut contrôler les débits d'alcool clandestins engendrés par la prohibition. Le plus rapide à la gachette est le maître de la situation. Dans *Capone* vous campez le rôle d'un policier qui opère en secret. Malheureusement, vous êtes très vite repéré et toute la pègre de Chicago est à vos trousses... Vous vous apprêtez à prendre un bus quand un bris de vitre, de l'autre côté de la rue, attire votre attention ! Un coup de feu... une fulgurante douleur à la jambe... Votre espérance de vie ne dépend plus que de votre Colt 45 semi-automatique !

Véritable jeu d'arcade sur micro-ordinateur, *Capone* reprend la vieille recette du tir sur cibles fixes ou mobiles. Le jeu comporte trois niveaux de difficulté (« Cadet », « Rookie » et « Captain ») et peut se jouer à un ou deux joueurs. Pour descendre les gangsters, vous avez le choix entre la souris et un pistolet (fourni séparément, il coûte environ 350 F). L'option « Two guns » permet de jouer avec deux pistolets simultanément et nécessite une interface. Il vaut mieux commencer par le niveau « Cadet » car la difficulté augmente automatiquement au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. La partie inférieure de l'écran affiche les renseignements habituels (nombre de vies, de balles, l'état de santé et score).

Le jeu débute sur une rue calme et déserte puis les vitres des fenêtres se brisent et des gangsters y apparaissent lentement (au niveau

« cadet »). Jusqu'ici pas de problème, vous avez largement le temps de les mettre en joue à l'aide de votre viseur et de les descendre tout en sifflant un petit air rag. De temps en temps des citoyens paisibles et curieux se mettent à leurs fenêtres pour assister gratuitement au feu d'artifice. Faire un carton sur ces innocents

niveau « Rookie » ; les gangsters postés aux fenêtres surgissent plus rapidement et les piétons lâchent un bâton de dynamite avant de mourir. Il est fortement recommandé de tirer sur ces bâtons avant qu'ils n'exploient. Plus facile à dire qu'à faire car le rythme d'apparition des gangsters est élevé à ce stade de la partie. Autre séquence dangereuse, celle de

Au niveau « Captain », c'est le délire total : le rythme d'apparition des gangsters devient infernal. Pour corser le tout, des passants, indifférents aux balles qui sifflent de part et d'autre, vous gênent considérablement. Ainsi, les jeunes femmes et les gamins sur planche à roulettes ont la désagréable manie de se mettre entre vous et les gangsters piétons. Les



Gamin en skate, vieille dame... autant de cibles à éviter



Les caisses de TNT explosent à la moindre balle perdue

vous coûte la bagatelle d'une vie ! Le décor se met à défilé lentement vers la droite et de nouvelles fenêtres mais également dans la rue. Ces derniers entrent en scène à gauche ou à droite de l'écran et marchent calmement comme des passants inoffensifs... une mitrailleuse à la main. Invariablement, ils s'arrêtent, font volte-face et vous mettent en joue. Les difficultés commencent au

l'entrepôt bourré de caisses de TNT où de gangsters, barricadés derrière ces caisses, surgissent à un rythme soutenu. Ici, votre dextérité est mise à rude épreuve : la moindre balle perdue et ... BOUM ! Vous ne mourez pas mais votre indicateur de santé est dans le rouge et les gangsters (ils ne sont évidemment pas affectés par l'explosion !!!) ont le temps d'ouvrir le feu sur vous.

chats et les chiens s'avèrent particulièrement gênants quand il s'agit de tirer sur les bâtons de dynamite. Ici encore, si vous tuez un passant (humain ou animal) votre score diminue selon la gravité de la faute. Par exemple, vous perdez mille points pour le meurtrier d'un chat et deux mille pour une passante. Toutefois le jeu réserve quelques bonnes surprises : faire mouche sur une mitrailleuse qui apparaît régulièrement rapporte cinq cents points. Il y a également une cible mystère qui vaut six vies et 30 000 points !

Des jeux de qualité similaire à celle d'un jeu de café : c'est l'ambition de Actionware, une toute nouvelle société américaine.

On peut affirmer qu'avec *Capone*, Actionware a rempli son contrat. L'*Amiga* est une superbe machine pour ce type de jeu ; graphismes, bruitages et animation sont excellents. On attend avec impatience son prochain programme : *P.O.W.!* (Disquette Actionware pour Amiga)

Dany Boolauck

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

ATARI ST

Leatherneck

D'un autre genre, mais tout aussi guerrier ce logiciel, effrayant de réalisme, vous propose de chausser vos rangers pour vous lancer dans une action du plus pur style « commando ». On peut même y jouer à plusieurs : un must !

Ils sont là, les redoutables Leathernecks, attendant sur cette plage quelque part en Asie du Sud-Est. En bons professionnels, les mercenaires vérifient leurs équipements et armements. Chez eux, chaque geste est méthodique et témoigne d'une longue habitude au maniement des armes. Aucun muscle tendu, aucun signe de nervosité ne trahit leurs pensées et pourtant ils savent que dans quelques minutes un carnage infernal aura lieu. Sans se consulter, les quatre aventuriers aux cous brûlés (leathernecks) par le soleil, se mettent en position de combat. Ils scrutent les détails du paysage : la mort rôde un peu plus loin. Le décor est planté et les personnages sont à vos ordres pour entreprendre le défi que vous lance *Leatherneck* de Microdeal.

Ce logiciel vous propose un jeu d'action dans le plus pur style « commando ». Curieusement, il n'y a pas de véritable mission, les joueurs ont en fait deux objectifs : rester vivants et faire le meilleur score. Quatre parcours peuvent être sélectionnés en appuyant sur le bouton d'un des quatre joysticks qu'autorise le programme. En effet, une interface qui s'adapte dans le port imprimante de votre ST vous permet de connecter deux joysticks supplémentaires (l'interface est vendue séparément et coûte environ 60 F).

Chaque joueur dispose d'un armement complet qui comprend une mitrailleuse à longue portée (MLP), une mitrailleuse d'assaut (MA) et des grenades à fragmentation. Le passage d'une arme à l'autre se fait en secouant rapidement le joystick de gauche à droite ou par l'intermédiaire du clavier. La partie de droite de l'écran affiche votre score, le nombre de vies disponibles et l'arme du moment. Un joueur possède trois vies au départ et des vies supplémentaires sont attribuées en fonction du score réalisé. Le jeu débute par un largage du commando aux abords de la région infestée d'ennemis.

Progresser prudemment, le paysage désertique ou tropical qui semble calme se révèle très trompeur. Au bout de quelques secondes tout s'anime, des guerriers surgissent sur les côtés et en face de vous. Des vagues successives de tireurs isolés et de groupes

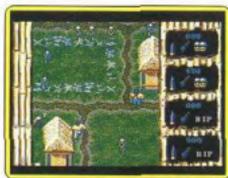


L'imprudence coûte cher

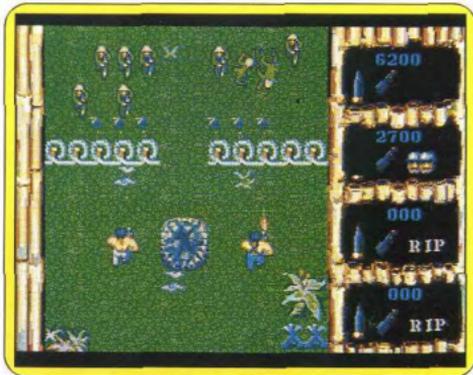


Délicat : détruire les canons

déferlent sur vous, ça tire dans tous les sens ! Ouvrez le feu sur tout ce qui bouge et empêchez-les de s'approcher. Au début de la partie, ces fantassins sont armés de MA dont la portée est courte, ils n'ont donc aucune chance contre vos MLP si vous restez à distance. Les ennemis armés de grenades sont les plus dangereux, les pertes en vies sont souvent dues à ces petites dragées qu'ils vous balancent généreusement. Les canons représentent également un danger non négligeable, certains sont classiques tandis que d'autres s'avèrent infernaux, de forme circulaire, dotés de multiples bouches à feu. La grenade est votre unique recours contre de tels obstacles. Inutile de vous dire que la destruction des canons est une opération délicate, compte tenu des obus qu'ils expédient



Tuer ou mourir, il faut choisir



Pas de victoire sans travail d'équipe



Ouf ! Une brèche est ouverte

de la présence des fantassins. Au bout de deux ou trois parties, on constate que l'apparition, le nombre des soldats et leurs déplacements sur le parcours sont invariablement les mêmes. Ainsi, cela permet d'anticiper l'action de l'ennemi et de le contrer sans perte de vies. Vos munitions ne sont pas illimitées, donc pas de fusillades interminables. Bien entendu, des caisses de munitions sont judicieusement disséminées tout au long du parcours. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, l'ennemi devient plus agressif et le terrain ne permet plus les replis stratégiques.

Ce logiciel reçoit un accueil très controversé du fait de la violence qui y est exprimée. Nous l'avons apprécié pour le rythme soutenu de l'action et le fait de pouvoir y jouer à plusieurs : un must ! Pré-

cisons que ce jeu, bien que très pratiqué en solitaire, prend toute sa dimension à deux, trois ou quatre. Selon le nombre de joueurs, l'approche tactique change. Pour conclure, ajoutons que ce soft bénéficie d'une bonne réalisation sur le plan graphique et de l'animation. Une mention spéciale pour la qualité du bruitage qui crée à lui seul une ambiance appropriée.

Un excellent exutoire. Ne pas dépasser la dose prescrite ! (Disquette Microdeal pour ST, prévue pour Amiga.)

Dany Boolauck

Type	_____	action
Intérêt	_____	17
Animation	★★★★	
Graphisme	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	_____	C

Pas d'accord

L'indéniable qualité technique de ce logiciel constitue paradoxalement un motif de perplexité.

Plus vif, plus réaliste, plus rapide que les autres logiciels de guerre, *Leatherneck* vous jette dans l'action. Les cris de blessés ponctuent votre progression. C'est une si forte identification aux tueurs, dans un décor évoquant irrésistiblement le Sud-Est asiatique qui me gêne. On ne pourra indéfiniment poursuivre une aussi efficace course au réalisme et maintenir de tels scénarios. Tuez-les tous ! est un objectif ludique de premier choix sur micro, à condition de ne pas avoir le nez dans le sang, et les rangers qui glissent sur les morceaux de chair. Le pire dans cette histoire est que *Leathernecks* mérite sa (bonne) note !

Denis Schärer ▶

TILT PARADE

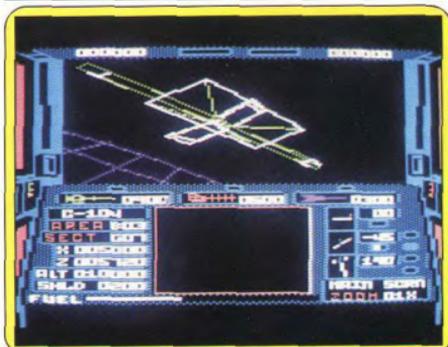


Tableau de bord complet : compas, radar, état du fuel...



Le cockpit vous dévoile la vue...



...animée en 3D des environs

APPLE II Echelon

Simulateur de vol, de combat spatial, exploration scientifique et jeu d'aventure, un excellent soft, varié et prenant...

Access, spécialisé dans les jeux de simulation, nous gratifie d'un superbe logiciel : simulateur de vol spatial, de combat spatial, d'exploration scientifique et même de jeu d'aventure, il a toutes les chances de réunir bien des suffrages. Vous prenez les commandes d'un vaisseau doté des derniers perfectionnements, le C-104 aussi appelé Tomahawk. Votre mission est d'effectuer des patrouilles de reconnaissance et de découvrir la localisation de la base spatiale pirate.

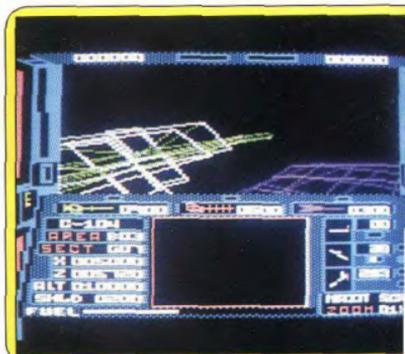
Votre tableau de bord est assez complet. Outre le cockpit, qui vous dévoile la vue animée en 3D des environs (en graphisme fil-de-fer), vous disposez d'un indicateur de poussées horizontale et verticale, d'un altimètre, de témoins de l'état du fuel, des boucliers, de l'armement et du droïde, d'un horizon artificiel, d'un compas,

d'un radar et d'informations concernant l'aire et le secteur courant et vos coordonnées. Vous disposez en outre de six vues différentes au travers du cockpit (les quatre points cardinaux, et les vues du dessus et du dessous) et même d'une vue particulière où votre vaisseau est pris de derrière par les caméras du droïde (mais dans certaines conditions uniquement). Ces vues peuvent être zoomées pour obtenir l'agrandissement d'un détail.

Le monde dans lequel vous évoluez est particulièrement vaste. Il se compose en effet d'une grille de six sur six aires, chacune d'elles étant composée de quatorze sur quatorze secteurs. Seules neuf aires sont connues au début du jeu et leur carte en est fournie. Avant toute chose, il importe de se familiariser avec la conduite du vaisseau. Elle s'effectue soit au clavier

uniquement, soit en conjonction avec la manette de jeu. Les commandes mettent un peu de temps avant d'être prises en compte, mais cela n'a rien d'étonnant vu le grand nombre de paramètres gérés par le programme. Je vous conseille pour cette mise en route de sélectionner l'option avec absence totale d'attaquant. Votre vaisseau se trouve à quai à la station spatiale située en aire B3, secteur G7, altitude 10 000 mètres. Pour l'en sortir, vous appuyez sur le bouton I et poussez en avant la manette de jeu pendant deux secondes puis relâchez le tout, ce qui a pour effet de mettre un peu de poussée vers l'avant. Je vous conseille de pousser votre manette sans aucune déviation latérale et de régler éventuelle-

ment auparavant les potentiomètres de centrage du joystick, car le moindre écart vous ferait heurter les parois du couloir d'accès et perdre un peu de vos boucliers si précieux. Une fois dehors, dégagez-vous bien de la station et commencez l'apprentissage. Votre vaisseau se contrôle un peu à la manière d'un avion, mais avec cependant deux différences de taille. Tout d'abord, la poussée peut s'appliquer indifféremment vers l'avant ou l'arrière, ce qui vous permet éventuellement de voler à reculons. Et surtout, votre vaisseau dispose d'un système anti-gravité qui lui permet de modifier son altitude indépendamment de sa poussée principale. Une fois le maniement des commandes suffisamment maîtrisé, vous testez vos capacités dans quelques missions simples. Commencez donc par voler sous le pont qui se trouve non loin au sud (secteur K7). Pour peut être intéressant d'une vue du droïde. Vous voyez à la surface, faites sortir le et sélectionnez l'option « tra » qui s'efforce de maintenir le seau dans le champ des ca du droïde. Il ne vous reste qu'à voler à basse altitude pont, en vous aidant échéant du radar. Apr exploit, laissez-vous aller difficile. Les aires B3 et A ont des tunnels « flottants » ciles à franchir. Vous pou rendre soit normalement beaucoup plus rapidement hyperspace, mais au prix consommation importante burant. Vous devrez apprendre à vous poser



Graphismes fil-de-fer, animation réduite... L'intérêt réside ailleurs

endroit précis (il y a des d'atterrissage dans l'aire t qui vous sera très utile par Pour compléter votre ap sage, il ne vous reste pl perfectionner votre tir s r les aires A2 et B2. Votre ment se compose d'un laser, d'un canon à photo missiles.

Une fois que vous serez à l'aventure débute réeller vous conseille de com avec un nombre d'ennem voir nul. Vous reconsi six cartes des pirates. Pou faut retrouver les divers o sémisés sur le sol et les re à bord grâce au télépor droïde vous sert ici à exp immobiles et autres str Chaque carte est comp graphique et de texte cc faut donc décrire. Un six cartes complètes et dé

il ne vous reste plus qu'à effectuer dans l'ordre les instructions pour découvrir où se cache la base pirate. Je vous assure que même sans aucune intention d'attaque, il s'agit d'une mission difficile et de longue haleine. Les combats complètent le plaisir du jeu. Vos adversaires se sont pas si faciles à centrer dans la mire et leurs tirs se révèlent destructeurs. Effectuez de fréquents retours à la base (en empruntant l'un des étroits couloirs d'entrée) pour recharger

munitions, bouclier et fuel. Les graphismes ne sont pas exceptionnels, l'animation et les bruitages sont réduits. Mais l'intérêt réside ailleurs. Un excellent jeu, varié et prenant. (Disquette Access pour Apple II.) Jacques Harbnon

Type _____ simulation de vol spatial
avec combat et aventure
Intérêt _____ 17
Animation _____ ★★
Graphisme _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ D

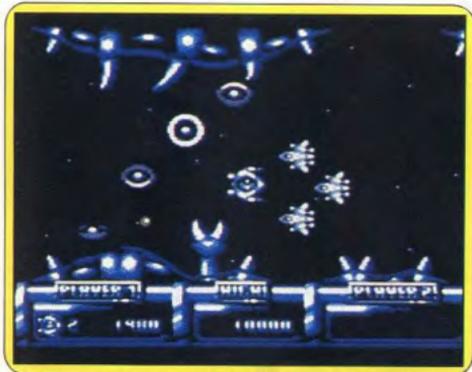
COMMODORE 64

Io

Dans la lignée des grands « shoot them up », tout aussi difficile et passionnant que *Zynaps* ou *Nemesis*, semez la mort sur votre passage !

À bord d'un vaisseau spatial, vous pénétrez jusqu'au cœur d'un énorme complexe ennemi en semant la destruction sur votre passage. Firebird n'a pas jugé utile d'élaborer un de ces scénarios délirants auxquels nous sommes maintenant habitués. Nous ne les

tés pour avoir une chance de survivre. Des tourelles de tir et des canons montés sur rails sont disposés sur le sol et au plafond, tandis que des escadrilles vous attaquent de front. Vous ripostez, tout en essayant d'éviter les tirs ennemis qui vous entourent. Dur, dur !



Faites appel à tous vos réflexes et à votre sens de l'anticipation

blâmerons pas pour cela, car ce type de programme consiste simplement à tirer sur tout ce qui bouge et le reste n'est qu'un prétexte dont on se passe très bien. Un vaisseau porteur vous dépose à l'entrée du complexe ennemi. Le combat commence et vous voilà aux portes de l'enfer. On se rend très vite compte qu'il n'est pas question de mise en train ou de difficulté progressive. Dès les premières secondes du jeu il faut utiliser au maximum ses possibili-

Lors des premières parties vous perdrez toutes vos vies en quelques secondes et il faudra bien des efforts pour progresser. Et quand vous y parvenez enfin, ne vous laissez pas griser, car d'autres adversaires, encore plus redoutables, vous attendent. Comme ces vaisseaux en forme d'étoiles qui vous frôlent à une allure folle en lâchant un chapelet de bombes dans leur sillage, ou encore ces chenilles géantes qui déroulent leurs anneaux à travers l'écran.



Ennemis extrêmement nombreux !

Heureusement des pastilles, disposées à intervalles réguliers, sont là pour vous aider. Ce qui est original, c'est que vous pouvez les utiliser de deux manières différentes. Si vous entrez en collision avec elles, elles explosent, ce qui a pour effet de détruire tous les ennemis présents à l'écran. En revanche, si vous tirez dessus à

chance de succès, le monstrueux gardien qui vous attend à la fin de chaque secteur.

Il n'y a que quatre secteurs différents dans ce programme, mais ne pensez pas pour autant que vous en ferez le tour rapidement. Il vous faudra, déjà, beaucoup d'efforts et de tenacité avant de terminer le premier. Mais le jeu en vaut la peine car les différents niveaux sont variés et plus beaux les uns que les autres. Ils vous réservent bien des surprises et sont infestés de créatures aussi belles que dangereuses. La plus impressionnante est le crâne géant qui crache des rayons lasers, à la fin du second niveau.

Io est un programme qui se situe dans la lignée des grands « shoot them up » comme *Nemesis* ou



Monstre à détruire impérativement avant de passer au niveau suivant

quatre reprises avant de les ramasser, votre armement s'en trouve amélioré. Cela ne vous procure pas de nouveaux équipements, comme c'est l'usage dans ce type de programme, mais augmente votre puissance de tir. Les deux premières pastilles ramassées ont cet effet, tandis que les deux suivantes vous procureront des boucliers. Cela équivaut à gagner des vies supplémentaires, car lorsque vous êtes touché vous perdez le bouclier, mais votre vaisseau n'est pas détruit. Ce choix, dans l'utilisation de pastilles, est très intéressant, mais pose de cruels dilemmes. On est souvent tenté de s'en servir pour détruire les vaisseaux ennemis et se sortir ainsi d'un mauvais pas. En revanche, à moyen terme, il est préférable d'améliorer sa puissance de tir, ce qui est pratiquement indispensable pour affronter, avec une

Zynaps. Il est tout aussi passionnant et difficile que ceux-ci, mais il les diste sur un point : la beauté de la réalisation. Les décors, très variés, sont magnifiques et débordent d'imagination. Les sprites, réussis, bénéficient d'une animation exemplaire et les couleurs, très bien utilisées, contribuent pour beaucoup à la beauté de l'ensemble. Les amateurs du genre se doivent d'incorporer *Io* à leur ludothèque car c'est l'un des meilleurs « shoot them up » sur C 64 et peut-être le plus abouti. Mais attention, c'est également l'un des plus difficiles. (K7 Firebird pour C.64)

Alain-Huyghues-Lacour

Type _____ shoot them up
Intérêt _____ 16
Animation _____ ★★
Graphisme _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____

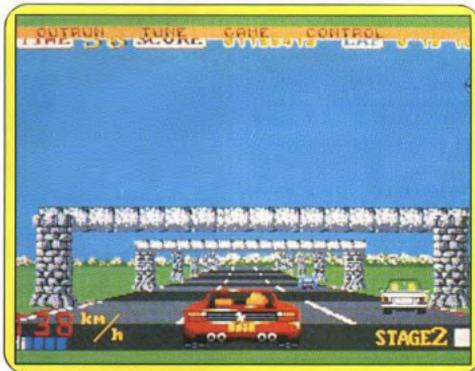
TILT PARADE



Effet de perspective



Métez-vous des virages!



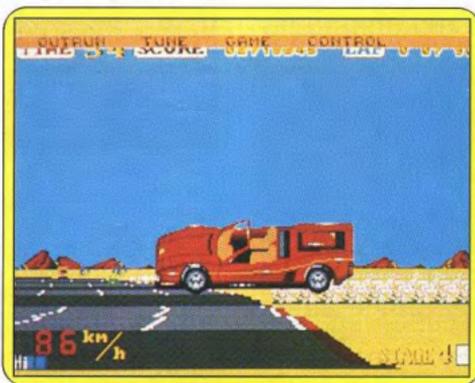
Attention aux autres! Ils changent de file et c'est le carambolage

ATARI ST Out Run

Adapter ce célèbre jeu d'arcade sur micro. Comment recréer la formidable sensation de vitesse et le plaisir de tenir entre vos mains le volant de la Ferrari Testarossa. Un pari impossible?...

Voici enfin l'adaptation pour ST du jeu qui a battu tous les records de succès dans les salles d'arcade. Qui n'a jamais rêvé de jouer les play boys en fonçant sur les routes californiennes au volant d'une Ferrari Testarossa décapotable, une belle blonde à ses côtés? A défaut de pouvoir le vivre dans la réalité, il est possible de réaliser ce phantasme sur l'écran de votre moniteur, ce qui est moins coûteux et surtout beaucoup moins dangereux. Vous avez attendu longtemps, mais le moment est enfin venu de partir dans cette folle course contre la montre.

Vous voilà sur la ligne de départ au volant de la Testarossa, les feux passent au vert et c'est le départ. Vous foncez sur une autoroute bordée de palmiers, passez la seconde vitesse et dévorez la route. La Ferrari double une Volkswagen et un camion, puis dans le premier virage elle chasse un peu, mais vous gardez le contrôle. Le temps de reprendre de la vitesse dans une ligne droite, le paysage défile à toute allure quand vous apercevez des panneaux qui indiquent un grand virage sur la gauche. On rétrograde avant de le négocier de façon impeccable. Grisé par la



Une erreur de pilotage et bonjour le tonneau!

vitesse, vous poussez l'accélérateur à fond, quand soudain vous arrivez sur une série de virages. Pas question de ralentir, ça passe ou ça casse... La Ferrari heurte un arbre, sur le bas-côté de la route, et part dans une série impressionnante de tonneaux. Vous vous retrouvez assis par terre à côté de votre compagne. Tout va bien, pas de bobo et la peinture de votre bolide n'est

même pas éraflée. Et on repart. Dès la première partie, on se laisse prendre au jeu. La Testarossa vous permet de faire des miracles, comme de rouler sur le bas-côté de la route ou de heurter, à toute allure, un autre véhicule, sans autre inconvénient que celui de perdre de la vitesse. En revanche, lorsque vous entrez en collision avec l'un des obstacles qui bordent

gauche de la route, vous continuez sur la voie correspondante. Cela vous permet de varier les itinéraires sans être obligé d'avoir à recharger le programme.

Les différents parcours présentent des paysages variés et, bien sûr, deviennent de plus en plus difficiles au fur et à mesure de votre progression. Les derniers vous obligeront à foncer sur des routes particulièrement sinueuses, au milieu d'un trafic intense.

De tous les jeux d'arcade, *Out Run* est certainement celui dont l'adaptation pose le plus de problèmes. Il ne faut pas rêver, il n'est pas possible de rendre, sur micro, la formidable sensation de vitesse ou l'incroyable animation de l'original. Et encore moins d'égalier le plaisir procuré par la sensation physique du volant et des pédales. Mais malgré tout, il faut reconnaître qu'*US Gold* s'en est bien sorti, car cette version est la meilleure, avec celle de la console Sega. Les graphismes sont réussis et l'animation convaincante rend bien l'impression de vitesse. Elle n'est, bien sûr, pas irréfutable, notamment en ce qui concerne les autres véhicules ou le passage sous les arches de pierre.

Le jeu s'accompagne d'un thème



La chute sera fatale!

musical entraînant, ainsi que de bruitages, hélas, peu réalistes. Mais il ne faut pas trop en demander et, tel qu'il est, ce jeu passionnant vous fera vivre à un train d'enfer. (Disquette *US Gold* pour Atari ST.) Alain Huyghues-Lacour

Type _____ course de voitures
Intérêt _____ 16
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Pas d'accord

La sophistication du jeu de café ne peut expliquer totalement les insuffisances de la version ST. Il est en effet curieux de constater que la version *Spectrum* (couleurs et bruitages mis à part) dispose d'une animation et d'un réalisme qui n'ont rien à envier au ST. Dès

lors pourquoi s'acheter un seize bits (dont l'architecture se rapproche beaucoup plus des bornes d'arcade) pour le voir concurrencé par un petit huit bits. En vérité les insuffisances de *Out Run* semblent d'avantage dues à un manque de finition du logiciel. Pour preuve il suffit de voir les adaptations de *Buggy boy* et *Space Harrier* pour être convaincu que quand les maisons d'édition ou les programmeurs se donnent les moyens de

leurs ambitions ils parviennent à des adaptations qui ne souffrent aucun reproche.

En dernier lieu comment peut-on expliquer la disparition de l'étape de bord de mer, ou encore le sabotage des embranchement de route qui permettent de changer de niveau (et de décors). Décidément la complexité du jeu ne peut expliquer de telles négligences. Qui aime bien, châtie bien...

Eric Cabéria

AMIGA Crack

Ce casse-briques aux interludes humoristiques vous invite dans la jungle amazonienne où l'on côtoie d'étranges animaux préhistoriques qui forment la toile de fond du jeu. La raquette est en bambou !

Les grands classiques du casse-briques (*Arkanoid*) ont généré une multitude de clones qui ont usé le genre en banalisant petit à petit ce qui avait l'originalité du jeu d'origine. A l'exemple de ses homologues cinématographiques, le classique du genre parvient à échapper à la longue agonie due au clonage, en instaurant une nouvelle dimension dans le jeu : l'humour ou la dérision. Au cinéma les traditionnels films d'épouvante ont laissé place au film Gore humoristique (le retour des morts-vivants). Dans le cas des casse-briques, *Crack*, tout en gardant le thème initial, introduit un profond éclat de rire dans le monde hypnotique et quelque peu tristounet de la petite balle qui saute, qui saute...

Dès la présentation du jeu le ton est donné. En effet, c'est dans un pittoresque décor préhistorique que vous faites la connaissance de la mascotte du jeu, Herbie Stone, un sympathique homme préhistorique ventru et chevelu, qui n'hésite pas — tel Tarzan — dans un cri guttural à se lancer au bout d'une liane avant de rentrer brutalement en collision avec un arbre (le choc étant ponctué d'un bruit sourd qui ne peut que provoquer l'hilarité). Le bruitage du générique est lui-même d'une qualité irréprochable : tambours à amplifiant progressivement, le tout dans une ambiance chargée de cris d'oiseaux, d'éléphants et de « Weismulleriens » de qui vous savez.

Le logiciel dispose d'un certain nombre d'options, parmi lesquel-

les un éditeur de tableaux (qui vous permet d'en créer à votre guise et de les sauvegarder ensuite). Une option à deux joueurs simultanés est aussi accessible, rendant ainsi vos parties moins solitaires : vous collaborez avec votre partenaire ou l'affrontez par raquettes interposées. Vous pouvez aussi jouer au joystick ou à la



A partir du 4^e niveau, cueillette de noix de coco entre les tableaux

souris, cette dernière est évidemment la plus efficace des interfaces entre le logiciel et vous, car elle rend compte du moindre de vos mouvements. Une fois les options choisies vous entamez à proprement parler votre partie de casse-briques.

Ce qui frappe dès l'apparition du premier tableau, c'est l'esthétique résolument préhistorique utilisée par les concepteurs. En effet, le



Cadre et raquette en bambou sur fond de mammouth

décor de fond est constitué de superbes dessins d'animaux représentant l'essentiel de la faune terrestre d'autrefois. A chaque passage de niveau, vous avez ainsi le loisir de contempler des *Tricératops*, *Tyrannosaurus Rex*, et autres *Brachiosaurus*. Mis à part ces considérations paléontologiques, on constate avec humour que les auteurs ont troqué la traditionnelle raquette faite de

exotique, on n'est pas étonné de voir tomber, sans crier gare, du haut de l'écran, de multiples objets tels que des lances, noix de coco, et même des hommes préhistoriques (accrochés à une liane), dont il faut éviter le contact sous peine d'affaiblir votre bambou et aussi votre score. Des objets bénéfiques peuvent cependant être recueillis en atteignant une raquette-bonus. Dans ce cas, votre raquette peut être agrandie, vous récoltez alors un vie supplémentaire, disposez d'un « laser préhistorique », ou même profitez d'une phase de repos, où la raquette s'occupe toute seule du renvoi de la balle.

Le délire de *Crack* se poursuit et prend de l'ampleur car au bout de quatre tableaux, on assiste à une rupture brutale du jeu. En effet on retrouve notre sympathique troglodyte Herbie Stone dans un décor amazonien, où vous le guidez à l'aide de la souris pour qu'il puisse récupérer un maximum de noix de coco dans un panier, cela en un temps limité. Le décompte des noix donne accès à un plus ou moins gros bonus qui est incrémenté au score quand on retrouve la phase casse-briques. Ces interludes humoristiques donnent au logiciel une saveur qui fait de lui l'un des meilleurs du genre. Malgré ses anachronismes (les hommes et les dinosaures ne vécurent pas à la même époque), *Crack*, n'en doutons pas, vous fera « cracked ». (Disquette Linel pour Amiga.)

Eric Cabéria

Type casse-briques
Intérêt 16
Animation ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix ▶

TILI-PARADE



La version Amiga offre des graphismes et une animation irréprochables.

ATARI ST

Space Racer

Cette petite merveille digne des salles d'arcade sort simultanément sur cinq machines pour le plus grand plaisir des amateurs de vitesse et d'action pure...

Les firmes françaises nous offrent souvent des logiciels de qualité mais il faut bien reconnaître que les jeux d'action ne sont pas leur point fort. On est d'autant plus surpris de la performance de Loricels qui nous propose, avec *Space Racer*, un excellent programme, tout à fait digne des salles d'arcade. Ce logiciel nous offre de participer à une course de moto-fusées. Celles-ci nous font tout de suite penser à la superbe séquence du troisième film de *Star Wars*, « La revanche de Jedi », dans laquelle Luke Skywalker chevauchait un engin similaire lors d'une folle course-poursuite à travers les bois. Et quand on regarde *Space Racer*, l'idée d'une telle course semble si évidente que l'on s'étonne que personne n'y ait pensé auparavant.

Nous découvrons tout d'abord une superbe page de présentation qui s'accompagne d'un thème musical digitalisé, très rock. Cette présentation soignée nous met tout de suite en condition et le jeu commence. Le concurrent que vous incarnez salue avant d'enfourcher sa moto puis se rend sur la ligne de départ où l'attendent deux autres concurrents. C'est le décompte et au top, vos adversaires

partent comme des flèches. Vous survolez un tracé magnétique sur le sol, en essayant de ne pas trop vous en écarter dans les virages et en vous maintenant à la bonne altitude. En effet, le terrain n'est pas plat, il monte et il descend sans cesse, si vous volez trop haut ou trop bas, vous perdez de la vitesse. Ce n'est pas chose facile que d'épouser parfaitement les changements de direction et d'altitude de la piste, mais la grande précision des commandes rend la chose possible. En revanche, ce qui complique tout c'est le mode de contrôle choisi pour monter ou descendre. Les commandes sont en effet inversées par rapport à celles d'un avion et cela pose vraiment des problèmes lorsqu'on a été conditionné par de nombreuses heures de jeu. Invariablement, lors des premières parties, on est agacé par cela car dans le feu de l'action on se retrouve souvent à faire le contraire de ce que l'on veut. C'est le seul défaut de ce programme, mais cela s'arrange avec de l'entraînement.

La piste est bordée par des poteaux disposés irrégulièrement, ce qui ne vous facilite pas la tâche, surtout quand il s'agit de doubler

un autre concurrent. En effet, ceux-ci font tout pour vous barrer le passage. Il faut alors beaucoup de précision pour en venir à bout. On peut, par exemple, profiter d'un virage un peu ralé pour se glisser à ses côtés et aller heurter l'autre qui va s'écraser contre un poteau. C'est un véritable plaisir que de parvenir à réussir ce genre de manœuvre, surnoise mais aussi efficace que spectaculaire. Tous les coups sont vraiment permis et vous pouvez aussi vous débarrasser d'un gêneur en lui tirant dessus.

Mais attention, cette formule présente quelques inconvénients. Tout d'abord, si la piste tourne au moment du tir vous risquez de ne pas toucher votre adversaire, ensuite chaque tir vous pénalise et si vous en abusez vous perdez

des accidents en se laissant aller à admirer le paysage. La bande sonore, assez sobre, comprend des effets digitalisés efficaces. *Space Racer* présente incontestablement la plus belle réalisation pour un jeu d'action français. Loricels a vraiment frappé un grand coup et il semble évident qu'un tel programme peut obtenir un succès qui dépassera l'hexagone. Ce jeu n'a rien à envier, loin de là, à la plupart des réalisations anglaises, par exemple. Encore bravo et... à quand le prochain? (Disquette Loricels pour Atari ST)

Alain Huyghues-Lacour

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



Décor enchanteur sur ST.



L'animation se ralentit sur PC.



Sprites de qualité sur ST.



Décors simplifiés sur CPC.



Graphismes soignés sur Thomson.

Pas d'accord

Je trouve que ce logiciel, quoique bien réalisé sur le plan technique, manque singulièrement de profondeur. On se lasse très vite de cette course largement inspirée de « La Guerre des Etoiles III ». Il n'y a pas de véritable challenge ni de croissance dans la difficulté. Il ne suffit pas de faire un logiciel tape-à-l'œil pour satisfaire un amateur

de jeu d'action. La durée de vie de ce programme est vraiment trop courte. D.B.

Versión Amiga

Au niveau des graphismes et de l'animation cette version est identique à la précédente, c'est-à-dire superbe. De plus la bande sonore est tout aussi réussie. Le seul défaut de ce programme sur ST a été corrigé, sur cette version comme sur les suivantes. En effet, il est possible d'inverser les commandes ce qui permet de diriger la moto comme un avion. Un très beau programme. (Disquette Loricels pour Amiga.) A.H.-L.
 Type _____ action
 Intérêt _____ 16
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Versión IBM-PC

Cette version supporte mal la comparaison avec les précédentes. Les graphismes sont réussis mais l'animation est lente et saccadée. Il est conseillé de se munir d'un joystick car le contrôle au clavier est plutôt mal conçu. (Disquette

Loricels pour IBM-PC.) A.H.-L.
 Type _____ action
 Intérêt _____ 13
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Versión Amstrad

Les décors sont simples et les couleurs assez pauvres, mais les sprites bien dessinés. L'animation est également réussie, bien qu'elle soit moins rapide que celle des versions seize bits. (Disquette Loricels pour Amstrad.) A.H.-L.
 Type _____ action
 Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ B

Versión Thomson

C'est un bon programme qui bénéficie de graphismes soignés et d'une animation assez fluide mais un peu lente. (Disquette Loricels pour Thomson.) A.H.-L.
 Type _____ action
 Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ B

l'horizon, apparaît une escadrille de vaisseaux ennemis qui foncent à toute allure. Il tire, les vaisseaux explosent et il continue sa progression. Au bout du chemin, c'est un énorme dragon qui l'attaque en déployant ses anneaux et il faut plus d'un tir au bouc pour l'anéantir. Un tir en rafale et le monstre change de couleur, mais l'homme et touché. Il tombe sur le sol, se relève immédiatement pour

Ce bon jeu d'action doit sa réussite à la qualité de sa réalisation. Les graphismes, fins, débordent d'imagination et sont rehaussés par une excellente utilisation des couleurs. On les avait découverts avec enthousiasme il y a quelques mois sur des photos d'écran et on s'interrogeait sur ce qu'ils donneraient une fois animés. On n'est pas déçu, bien au contraire, car l'animation 3D est aussi fluide que



Une réalisation époustouflante qui grille toutes les autres versions.



Animation 3D...



... aussi rapide que fluide.

ATARI ST Space Harrier

Après toutes les versions sur huit bits quelque peu décevantes et la bonne réalisation de ce même programme pour la console Sega, voici enfin l'adaptation sur ST qui est un vrai régal!



Sauver le pays des dragons...

Ce grand succès des salles d'arcade a déjà fait l'objet de nombreuses adaptations sur huit bits. L'intérêt de jeu était au rendez-vous, mais hélas la réalisation quelque peu décevante. Seule la version de la console Ségá était pleinement satisfaisante, un exploit vu la richesse de ce programme. Voici maintenant la version ST qui est encore plus belle ! Sur une lointaine



... à coups de laser bien ajustés !

planète l'homme volant part au combat pour sauver le pays des dragons. Le paysage défile rapidement en 3D et notre héros court vers l'ennemi qui se rapproche. Grilant au passage quelques arbres qui lui barrent la route, il s'envole soudain pour pulvériser, de quelques coups de laser bien ajustés, des rochers qui traversent le ciel en face de lui. Il redescend quand, à

reprandre le combat et, une fois le dragon abattu, s'élance vers le secteur suivant. Chaque niveau présente des décors différents, tous plus beaux les uns que les autres, ainsi que de nouvelles créatures. L'action est très prenante et l'ennemi ne vous laisse pas un instant de répit. La difficulté, très bien dosée, est progressive et les premiers niveaux ne posent pas trop de problèmes, à l'exception des redoutables dragons qu'il faut détruire avant de passer dans le secteur suivant. Par la suite les choses se gâtent avec, notamment, l'apparition de pylônes indestructibles entre lesquels il faut slalomer tout en affrontant des ennemis de plus en plus agressifs. Vous combattez durement pour gagner chaque pouce de terrain.

rapide. La bande sonore présente un thème musical entraînant qui accompagne bien l'action. Elite, qui doit pour beaucoup sa renommée à d'excellentes adaptations de jeux d'arcade comme Ghosts n'Goblins ou Paper Boy, sur huit bits, se lance sur le marché des seize bits. Il faut reconnaître que le résultat est tout à fait convaincant. Buggy Boy et Space Harrier sont deux belles réussites qui devraient permettre à cet éditeur de rester l'un des meilleurs adaptateurs d'arcade. (Disquette Elite pour Atari ST.)

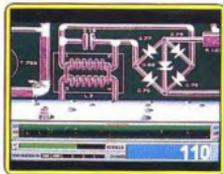
Alain Huyghes-Lacour

Type _____ arcade
 Intérêt _____ 17
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ C

TILI-PARADE



Forêt tropicale avec effet de relief en parallaxe tout à fait étonnant.



Le décor du 2^e niveau...



...évoque l'intérieur d'un micro.



Animation irréprochable, grande variété des décors et des monstres.

AMIGA Star Ray

Bienvenue et bravo à Logotron, toute nouvelle société d'édition anglaise, et à ses talentueux programmeurs qui nous ont concocté un véritable chef-d'œuvre. Premier *Defender* sur Amiga, ce soft tire pleinement parti des capacités de la machine. A voir d'urgence !

Amigamaniacs, gravez le nom de Logotron dans vos circuits intégrés car cette société vous propose un jeu d'arcade qui risque de faire du bruit lors de sa sortie en juin ! Il s'agit de *Star Ray*, un « shoot them up » doté d'un superbe scrolling horizontal et conçu par de talentueux programmeurs allemands.

Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial chargé de patrouiller des régions hostiles afin de protéger des appareils qui, nous semble-t-il, sont des robots de forage. Nous regrettons de ne pouvoir vous donner plus de précisions sur le scénario. Nous possédons bien évidemment une version définitive du jeu mais aucun scénario n'a encore été mis au point à ce jour. L'essentiel dans un jeu d'arcade est de connaître le but et les règles. Le jeu n'a que sept niveaux, chaque niveau est infesté de monstres divers dont il vous faudra repousser cinq vagues avant de passer au suivant. Ces monstres n'ont pas que la destruction de votre vaisseau comme objectif. Une fois sur place, il ten-

tent rapidement de transformer vos dix robots de forage en robots destructeurs qui se mettent aussitôt à vous attaquer. D'autres monstres apparaissent et ne sont là que pour gêner vos évolutions. Votre vaisseau ne possède qu'un rayon laser et sa vitesse comme armes. La partie inférieure de l'écran affiche votre score, l'état de votre bouclier magnétique et votre radar. Le premier niveau vaut le coup d'œil, le vaisseau évolue dans un superbe décor évoquant une forêt tropicale. Des yeux scintillants et inquiétants observent vos réactions. Tout à coup, des monstres apparaissent et le combat est lancé. Grâce au radar, vous localisez parfaitement l'ennemi qui se dirige vers vos robots. Il faut foncer et ouvrir le feu sur tout ce qui bouge (brancher l'autofire si vous en avez la possibilité). Essayez de faire mouche au premier coup car les monstres tirent également à vue. Une priorité vitale : évitez de percuter les monstres de plein fouet, cela réduit considérablement la puissance de votre bouclier. Bien entendu, comme dans



Gare aux stalactites !

tout bon jeu d'arcade, la destruction de certains monstres (ceux qui s'attaquent à vos robots de forage) laissent apparaître des bulles rouges. Ces dernières vous apportent des petits plus comme, par exemple, l'invulnérabilité pendant une dizaine de secondes. Les monstres les plus spectaculaires de ce niveau sont les libellules, les guêpes et autres ptérodactyles qui lancent un surprenant cri de douleur quand ils meurent !

Le deuxième niveau vous place dans un décor qui évoque l'intérieur d'un ordinateur. Ici, le printemps reste identique, certains monstres transforment vos robots (ce sont d'ailleurs toujours les mêmes dans les sept niveaux) tandis que d'autres tentent de freiner votre course. Ces dernières sont des circuits intégrés et des objets

zigzagueurs. Au troisième niveau vous vous retrouvez dans un décor caverneux où des rochers et des stalactites tombent lentement. Le quatrième niveau entraîne dans un désert superbement réalisé.

Star Ray possède plusieurs points forts. Tout d'abord son scrolling horizontal, avec effet de relief en parallaxe, est tout à fait étonnant. De plus, à la fin de chaque niveau le vaisseau se dirige vers le niveau suivant à une vitesse époustouflante ! Bref, une animation irréprochable. Notons également la finesse des graphismes et la variété des monstres et des décors. Soulignons enfin l'exceptionnelle qualité des bruitages dont certains sont digitalisés. Fortement inspiré de *Defender*, *Star Ray* est un logiciel haut de gamme qui utilise l'Amiga comme il se doit. Un excellent jeu d'action et un plaisir pour les yeux. (Disquette Logotron pour Amiga, prévu pour ST en septembre. Des versions PC et C 64 sont envisagées).

Dany Boolauck

Type	action
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C



Plus de cent donjons où vous attendent des créatures maléfiques.

ATARI ST Gauntlet II

Champs de force, murs invisibles, flaques d'acide, dalles paralysantes, monstres indestructibles, voleurs, dragons crachant le feu, qui hantaient les salles d'arcade n'apparaissent pas sur les versions huit bits. L'adaptation sur ST, très riche, prend toute son ampleur dans le jeu à plusieurs.

Thor le guerrier, Thyra la Valkyrie, Merlin l'enchanteur et Questor l'elfe sont de retour pour de nouvelles aventures sur Atari ST. Comme dans le premier épisode, vous pouvez choisir le personnage que vous désirez incarner en tenant compte de ses pouvoirs, selon les critères suivants : armure, puissance de feu, combat et pouvoirs magiques. Plusieurs joueurs sélectionnent, s'ils le souhaitent, le même personnage qui sera habillé avec des couleurs différentes, ce qui permettra de les distinguer.

L'une des grandes innovations de ce programme se trouve dans la possibilité qui vous est offerte de jouer à quatre simultanément comme dans le jeu original, grâce à une interface, vendue séparément, qui permet de connecter trois joysticks. Celle-ci, peu coûteuse, devrait être disponible quand vous lirez ces lignes.

Plus de cent donjons différents, remplis de hordes de créatures

maléfiques, vous attendent et de nombreux éléments nouveaux font leur apparition.

Tout d'abord dans les salles elles-mêmes, on découvre des champs de force, des murs invisibles, des flaques d'acide, des dalles paralysantes et bien d'autres pièges. De nouvelles créatures hantent les salles : des monstres indestructibles, des voleurs qui s'en prennent au joueur le plus riche et même des dragons qui crachent le feu. Ces redoutables adversaires, qui figurent dans le jeu d'arcade, ne sont pas présents dans les versions huit bits. Heureusement, pour vous aider à surmonter ces dangers, vous découvrez des potions qui augmentent sensiblement l'une des quatre caractéristiques de votre personnage ainsi que les amulettes qui vous rendent invulnerable ou font fuir les monstres.

L'une d'entre elles, très spectaculaire, fait ricocher vos tirs sur les murs, ce qui vous permet de tirer dans les coins.



Les Blops restent tapis.



N'oubliez pas de manger ni de ramasser les indispensables clés.



Le scrolling multidirectionnel...



... est un modèle du genre.

La version Atari ST est indiscutablement la plus réussie de toutes celles qui s'inspirent de Gauntlet. C'est une adaptation fidèle qui bénéficie d'une réalisation très soignée. Les graphismes fins et colorés sont servis par une animation irréprochable.

Le scrolling multi-directionnel, fluide, est un modèle du genre sur cette machine. Et puis le clou de ce programme est la qualité exceptionnelle de la bande sonore, entièrement digitalisée. Une voix, parfaitement distincte, vous annonce la nature de l'objet que vous venez de ramasser ou vous signale que votre niveau d'énergie est au plus bas et que la fin est proche.

La digitalisation, qui occupe plus de 700 Ko, reprend presque toutes les interventions présentes sur

la machine d'arcade. C'est du très beau travail.

Quant au jeu lui-même, toujours aussi passionnant, il reste dans la lignée de la version précédente avec de nouveaux éléments qui en relancent l'intérêt. En revanche, le niveau de difficulté est nettement plus élevé et un joueur solitaire aura bien du mal à venir à bout de nombreux donjons. Il

est évident que ce programme prend toute sa valeur lorsque plusieurs joueurs s'allient pour combattre les hordes de monstres qui peuplent les salles. Deux joueurs bien coordonnés peuvent faire de belles parties et on attend avec impatience l'interface pour revivre pleinement les joies des salles d'arcade.

Ce programme, très prenant, est l'une des meilleures et des plus fidèles adaptations d'arcade. Une belle réalisation pour un grand jeu d'action. (Disquette US Gold pour Atari ST.)

Alain Huyghues-Lacour

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

TILT-PARADE



Premier jeu sur Archimedes, Zarch est réellement convaincant.

ARCHIMÈDES Zarch

Rapide et puissant, l'Archimedes semble la machine idéale pour concevoir des jeux 3D faces pleines en temps réel.

Voilà, c'est fait, et les rares heureux possesseurs de ce 32 bits vont se régaler à bord du vaisseau Zarch...

Machine trente-deux bits fort performante tant au point de vue graphique que sonore, l'Archimedes d'Acorn possède un potentiel incontestable. Puissant et rapide, c'est en effet l'ordinateur rêvé pour réaliser des jeux 3D faces pleines en temps réel. Superior Software l'a parfaitement compris comme le prouve Zarch, œuvre de David Braben, co-auteur du célèbre logiciel Elite.

Pilote d'un vaisseau nommé Zarch, vous avez pour mission de défendre votre pays d'une invasion venue d'ailleurs. Les envahisseurs œuvrent, en effet, pour la disparition pure et simple de votre vaisseau et n'hésitent pas à répandre un virus mortel pour parvenir à leurs fins. Vous devez donc endiguer les attaques de l'ennemi avant que le mal ne se répande de manière irréversible... Vous disposez de trois vaisseaux et démarrez d'un endroit non déterminé. Après avoir décollé, vous partez à la rencontre de l'armada ennemie. Le radar offre une aide précieuse mais il ne donne pas d'indication d'altitude, ce qui complique

sérieusement la tâche. C'est précisément à ce niveau que réside l'une des principales difficultés du jeu. Pilotant votre Zarch à l'aide de la souris, vous disposez de plusieurs types d'armes. Les missiles sont envoyés dès appui sur la barre espace et permettent de toucher une cible relativement éloignée. Le tir au canon est recommandé par la souris et s'avère fort efficace dans les combats rapprochés. Toutefois, n'oubliez pas de faire mouche à tous les coups et n'espérez pas détruire d'un geste rageur les ennemis. Six types de vaisseaux existent, tous caractérisés par leur forme et leur couleur, et certains n'explorent qu'à la suite de nombreux impacts... Le jeu en soi ne présente donc pas de difficulté particulière mais soulignons qu'une période d'adaptation est nécessaire pour se trouver pleinement maître du Zarch.

Le principal attrait de ce jeu réside malgré tout dans son exceptionnelle qualité de réalisation. Entièrement en 3D, il propose une grande variété de décors réalisés à base d'images fractales. D'autre

part, la présence de 256 couleurs simultanées à l'écran ajoute un plus incontestable. Autre point fort : l'animation. Le scrolling multidirectionnel est d'une grande célérité, compte tenu du nombre d'objets présents à l'écran et des calculs nécessaires, et sa douceur ne saurait être prise en défaut. En revanche, la partie sonore est moins satisfaisante. Outre un volume insuffisant, elle ne tire absolument en rien partie des performances de la machine en ce domaine et les bruitages se résument trop souvent à des crachouillis dignes d'un Spectrum +3. Toutefois, ce défaut ne peut en rien entacher un bilan plus que favorable et le fait que Zarch ait été le premier jeu sur Archimedes ne peut que rendre la critique

bienveillant. (Disquette Superior Software pour Archimedes.)
Mathieu Brisou

Type _____ arcade
Intéret _____ 16
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★
Difficulté _____ ★★★★★
Prix _____ n.c.



Animation ultra-rapide.



Effets de relief géants.



Scrolling multidirectionnel.



Graphismes pleins en 3D.



Grande concentration requise.

ATARI ST Bob Morane Océans

Les « Bob Morane » se suivent mais ne se ressemblent pas ! Infogrames a su tirer la leçon des faiblesses des premiers épisodes et le dernier-né offre une qualité incontestable.

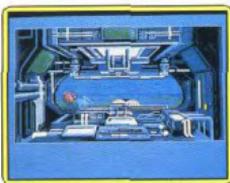
Infogrames poursuit sa série Bob Morane. Coupable entêtement puisque les premiers thèmes laissent une impression mitigée ? Bob Morane Océans, ce nous avons découvert sur l'Atari ST est incontestablement le meilleur épisode de la série. Le résultat rat-

trape progressivement les ambitions affichées. Plusieurs aspects rendent l'épisode meilleur, aucun ne fait baisser la qualité. Les graphismes sont plus clairs, plus lisibles et certains, ceux d'ouverture notamment, font honneur aux graphistes. Mais ils n'atteignent

pas pour autant le niveau de ceux de 20 000 lieues sous les mers, autre aventure sous-marine testée dans ce numéro de Tilt. L'animation a fait des progrès décisifs, et ce de trois points de vue : d'abord l'action se déploie sur tout l'écran et non comme dans *Bob Morane Jungle et Moyen Age*, dans des fenêtres aux tailles de timbres poste.

Ensuite, la qualité, la fluidité des mouvements a beaucoup gagné (il reste un problème lors des combats de plongeurs, au moment de l'échange des coups un peu confus, alors que le reste des évolutions donne une impression très agréable).

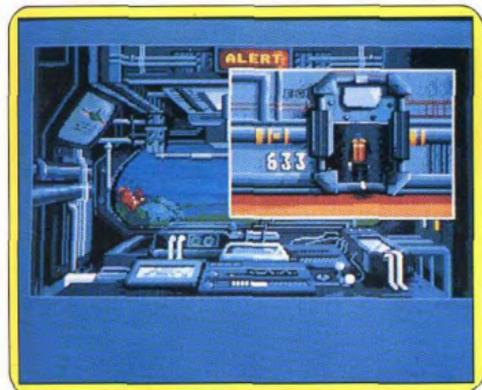
Enfin, plusieurs animations se font en profondeur, selon le principe appliqué dans *Space Harrier*. Cela donne une sensation de relief tout



Il faut détruire les coraux.

trueuse, déplacements du sous-marin, guidés par une carte du fond, durant lesquels vous devez détruire les coraux qui risquent de heurter votre engin ainsi que les bases de l'Ombre Jaune.

L'ouverture du jeu — grandiose — débute par un pré-générique impressionnant, durant lequel votre victoire initiale commande la véritable entrée dans l'aventure.



Graphismes clairs et animation fluide. « Bob Morane » est en progrès !

à fait au point, quand Bob Morane poursuit les engins de l'Ombre Jaune (ne pas confondre avec Black et Mortimer qui poursuivent la Marque Jaune...), engins qui laissent un sillage de bulles dans l'océan et une traînée de mines de faible puissance.

Le scénario, enfin, inspiré de Verne (Henri) repose essentiellement sur l'alternance de scènes d'action bien différentes, alors que celui de 20 000 lieues sous les mers, inspiré du livre de Verne (Jules) doit son rythme au déroulement du temps sur plusieurs mois.

Les scènes d'action reposent sur des principes différents : combat sur des scooters des mers en ouverture, poursuite en profondeur d'engins véloce, neutralisation des brouilleurs ennemis en deux dimensions, combats contre les requins et une pieuvre mons-



Ne rêvez pas...



Les requins attaquent !

Bien sûr, le jeu (qui occupe deux disquettes) est diffusé avec un livre de poche de 320 pages qui contient un petit roman, une BD d'aventure de baleiniers basques (BD de bonne qualité mais dans laquelle Bob Morane n'intervient pas du tout), un guide des Océans et un jeu de rôle (avec Bob Morane).

Avec un épisode qui a réussi à

tirer les leçons des faiblesses des trois premiers, Infogrammes assure la pérennité de la série. (Disquette Infogrammes pour Atari ST.)

Denis Schérer

Type	_____	aventure / action
Intérêt	_____	15
Animation	_____	★★★★
Graphismes	_____	★★★★
Bruitages	_____	★★★★
Prix	_____	C



Graphismes fractaux, animation temps réel, un must !

ARCHIMEDES Conqueror

Prenez les commandes d'un ou de plusieurs chars d'assaut durant la Seconde Guerre mondiale.

Entre l'arcade et la stratégie, un grand moment d'action et de réflexion.

Complexe et complet, *Conqueror* est le second jeu de Superior Software pour *Archimedes*. Basé sur des principes techniques proches de ceux utilisés pour *Zarch* (graphismes fractaux, animation temps réel, etc.), il vous propose de prendre les commandes d'un ou de plusieurs chars d'assaut dans une bataille de blindés se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale. Trois modes de jeu sont accessibles. Le mode arcade est le plus simple. Le but est de détruire son adversaire afin d'obtenir le plus de points possible. En fait, ce mode de jeu permet de se familiariser avec les diverses commandes et de prendre connaissance du terrain des opérations. Le mode suivant est nommé « Attrition », ce qui pourrait se traduire par escadre. Vous disposez, en effet, de cinq chars :

deux légers, un moyen et, au choix, un autre moyen ou un lourd. Le déplacement de vos engins s'effectue par l'intermédiaire d'une carte qui propose de plus une indication de la situation sur le terrain. Cela offre une nouvelle dimension au jeu car en plus de l'arcade pure, une bonne dose de stratégie est requise. C'est d'ailleurs un mode de jeu intermédiaire entre l'arcade et la stratégie pure et dure que vous offre le dernier mode. Plus proche du wargame que d'autre chose, il propose de construire votre force. Pour cela vous disposez d'un certain budget destiné à acheter des tanks.

Première question : faut-il privilégier la mobilité à la puissance de feu ? Tout dépend de la structure du terrain et des objectifs à détruire. Outre les chars ennemis,

ATARI ST

Prime Time

Trois chaînes de télévision concurrentes tentent de réaliser le meilleur taux d'audience...
Un monde sans pitié pour un soft original.

Qui d'entre nous n'a jamais tenté contre la qualité des programmes de télévision ? Tous les téléspectateurs, éternels insatisfaits, rêvent secrètement d'une chaîne qui ne diffuserait que leurs émissions favorites. C'est à croire que les responsables des chaînes s'évertuent à programmer leurs programmes sans tenir compte du goût des téléspectateurs. Or, on

trois chaînes rivales se battent pour réaliser des taux d'audience (TA) séduisants afin d'attirer le plus d'annonceurs (ce sont les acheteurs d'espaces publicitaires). Trois personnes peuvent jouer simultanément et quand une partie engage moins de trois joueurs, l'ordinateur prend en charge les chaînes restantes.

Le jeu se déroule comme un war-



Le paysage défile en douceur grâce à un scrolling irréprochable.



Cibles précises à attaquer.

vous devez aussi attaquer des cibles bien précises tout en défendant les vôtres... Bien évidemment, vous avez accès à de nombreuses informations telles que rapport des dommages, plans de la situation, radar, etc... Signalez aussi la possibilité d'agir directement sur certains paramètres du jeu : présence ou non d'effets sonores, choix du camp (armées alliées ou du 3^e Reich), niveau de difficulté, et autres.

En conclusion, le mode stratégie est à l'évidence le plus attrayant et l'on retrouve tous les éléments constitutifs du wargame. Toutefois, la réalisation est ici des plus soignées et la qualité des graphismes n'a rien de commun avec les habituels schémas couramment utilisés dans la plupart des wargames. Ainsi, comme dans Zarch, les décors sont fort variés. Les accidents de terrain, tels que collines et creux, sont parfaitement rendus grâce à l'utilisation de graphismes à base d'images fractales. De même la présence de nombreuses couleurs à l'écran permet d'obtenir une grande quantité de types de bâtisses parfaitement reconnaissables et que le joueur peut prendre comme repère. L'animation est d'une grande douceur et les scrollings irrépro-



Les maisons servent de repères.



Les ennemis vous poursuivent...

chables bien que plus lents que ceux proposés par Zarch.

Le bruitage est de bonne qualité mais, à notre goût, trop discret en raison d'un volume insuffisant. Enfin, le manuel (en anglais) est fort réussi et propose de nombreuses fiches techniques concernant différents chars qui vous permettent de constituer votre force en toute connaissance de cause. Conqueror est un jeu de grande qualité qui fera rêver plus d'un possesseur de 16/32 bits amateur du genre. (Disquette Superior Software pour Archimedes avec 1Mo de Ram.) Mathieu Brisou

Type	_____	action/stratégie
Intérêt	_____	17
Animation	*****	
Graphisme	*****	
Bruitage	****	
Difficulté	*****	
Prix	_____	n.c.



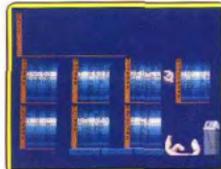
Surveillez attentivement les infos.

sait parfaitement qu'il n'en est rien ; une chaîne (surtout privée) ne diffuse que des émissions susceptibles de recueillir un pourcentage d'audience élevé.

Le présentateur : « Cher candidat, pouvez-vous me dire pourquoi les chaînes de télévision se battent pour obtenir un maximum d'audience ? » Réponse hésitante du candidat : « Euh... pour plaire à son public. » « Sûrement pas ! Attention, il ne vous reste plus que neuf secondes pour répondre ! » Le candidat lance sans respirer : « Pour gagner de l'argent. » — « BRAVO cher candidat, vous venez de gagner un voyage en taxi autour d'un pâté de maisons de votre choix. C'est vraiment fantastique ! »

Trêve de plaisanteries, les chaînes de télévisions gagnent de l'argent par la vente d'espaces publicitaires. Plus l'audience d'une émission est élevée, plus cher elles vendent leurs espaces publicitaires. Ceci nous amène dans le vif du sujet. Question : « Feriez-vous un bon Bouy... pardon, un bon P.D.-G. d'une chaîne de télévision ? » C'est ce que vous proposez de découvrir une toute nouvelle société américaine nommée First Row avec Prime Time.

Dans le monde « Prime Time »,



Grilles des programmes.

game : tour à tour, les joueurs consultent les résultats de la semaine précédente et prennent des décisions pour la semaine suivante. Avant tout, jetez un coup d'œil sur le guide des programmes qui vous donne toutes les émissions des trois chaînes. Etudiez attentivement les échos du journal Variety, des renseignements précis s'y trouvent. Le dernier document à consulter avant d'élaborer une stratégie pour la semaine à venir est le Nelson Ratings. Ce dernier vous donne les TA de vos émissions ainsi que celles de vos concurrents. Sachez que chaque point de TA augmente de cent mille dollars votre budget qui s'élève au départ à quinze millions de dollars. Attention, un mauvais TA signifie une baisse importante des revenus publicitaires d'où l'impossibilité d'amortir les dépenses engagées pour réaliser les émissions. Ainsi, un cercle vicieux risque de se former si la tendance se poursuit : les riches deviennent plus riches et les pauvres plus pauvres. Le gagnant est celui qui possède le plus gros budget à la fin des douze mois que dure la saison.

L'essentiel de l'action se passe dans votre bureau où vous entamez la phase de programmation.

Vous pouvez déplacer (sur une nouvelle tranche horaire), changer, promouvoir, mettre provisoirement de côté ou écarter définitivement une émission. Si vous estimez nécessaire de créer ou d'acheter un film, il suffit de téléphoner aux studios pour passer une commande. Fait important, un temps de cinq minutes vous est alloué pour cette phase et tout dépassement de temps vous coûte dix mille dollars par seconde ! La programmation terminée, il ne vous reste plus qu'à sortir du bureau ou aller déjeuner. Cette dernière option réserve quelquefois de bonnes surprises. Le tour suivant vous donne les résultats de vos cogitations. En cas de baisse importante de TA d'une émission, recherchez rapidement les causes du problème. C'est peut-être

apparaître. Citons pour terminer, la phase de vente aux enchères occasionnelles d'émissions qui donnent à coup sûr un TA très élevé.

Prime time est une simulation originale et on est très vite pris par l'atmosphère du jeu (un monde sans pitié !). Néanmoins, ce logiciel n'est pas très convivial du fait d'une grande masse d'informations à traiter pour chaque tour. Nous vous recommandons de sortir sur imprimante les renseignements pour en analyser calmement toutes les données.

N'oubliez pas que vous ne disposez que de cinq minutes pour la phase de programmation ! Graphismes et bruitage corrects dans l'ensemble. Un bon jeu mais uniquement destiné aux inconditionnels du genre. (Disquette First



Votre centre de décision.

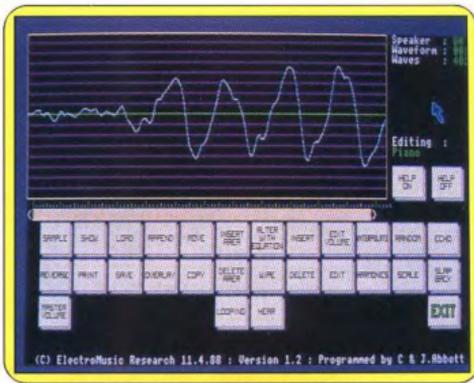
heure de programmation, le genre de l'émission précédente, les programmes rivaux, etc. Ne négligez pas non plus les réactions très versatiles des téléspectateurs et leur goût subit pour un genre qu'ils détestaient quelques jours



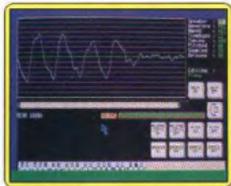
Le concurrent annonce ses projets.

Row pour ST.) Dany Boolauck

Type	simulation
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	n.c.



Page écran permettant d'accéder à toutes les fonctions.



Liste des paramètres liés ou son.

de créer des sons en les dessinant, tout simplement... Les paramètres à prendre en compte sont, outre la fréquence (directement dépendante de la note), l'attaque, la décroissance, le maintien et la chute (ADSR). L'attaque définit la façon dont le son va commencer. Une attaque peut durer longtemps, être de grande amplitude, etc. En fonction de ces variables, on obtient un son qui semble plus ou moins proche. La décroissance est en fait une période transitoire qui caractérise la forme du son et notamment la manière dont la fréquence se comporte jusqu'au maintien. Ce facteur est certainement le plus important car c'est de lui dont dépendent la présence d'effets harmoniques, l'oscillation de la fréquence autour d'un niveau de référence. Enfin, la chute est exactement l'inverse de l'attaque. Relativement ésotérique d'aspect, ces notions sont en fait fort simples et peuvent se ramener à un schéma représentant l'évolution de la fréquence de base dans les temps.

Autre point fort de Soundsynth : la visualisation d'une courbe en trois dimensions. L'avantage de ce système est de permettre à l'utilisateur d'avoir la représentation des harmoniques. Ces fréquences



Module d'édition d'un son.

sont similaires à des parasites car elles se superposent à la fréquence de base. Notez que les timbres des instruments dépendent directement d'elles et l'on comprend pourquoi Soundsynth permet de simuler tant de sons. Outre l'action sur ces paramètres, il facilite le test car certaines touches du clavier se comportent comme celles d'un piano. Faire des gammes avec un son, créer est non seulement possible mais fort recommandé car on peut juger de l'effet obtenu sur toutes les octaves. Signalez aussi la qualité de l'interface utilisateur qui fait appel à la souris pour toutes les opérations. Sauvegarde, chargement, changement de mode (dessin d'une courbe, mode tests et autres), tous sont directement accessibles à la souris. Enfin, et ce n'est pas la moindre des qualités de ce programme, les sons générés par ce logiciel peuvent être repris dans des programmes créés par l'utilisateur. En conclusion, il s'agit d'un outil puissant et de qualité à recommander aux amateurs de musique. (Disquette EMR pour Archimedes.) Mathieu Brisou

Type	création musicale
Intérêt	—
Difficulté	★★
Prix	n.c.

ARCHIMÈDES

Soundsynth

Créez des sons en les dessinant ! Un programme en basic destiné à tous les mélomanes en herbe. La grande qualité de l'interface utilisateur fait appel à la souris pour sauvegarder, changer de mode...

Depuis l'arrivée de l'Atari ST, la musique est considérée comme étant une application majeure des micro-ordinateurs familiaux et personnels. Le succès du ST en ce domaine est évidemment directement lié à son interface Midi présente en version de base mais cette dernière n'a pas que des qualités ! Il est, en effet, nécessaire d'avoir des synthétiseurs souvent coûteux afin d'en profiter pleinement et généralement seuls les musiciens possèdent ce genre d'appareils. C'est pourquoi de

nombreux programmes musicaux font désormais directement appel aux performances sonores propres à chaque machine pour la création de sons, la composition de musique, etc. Soundsynth fait partie de cette catégorie et démontre que l'Archimedes est à même d'étonner les possesseurs d'Amiga grâce à ses performances dans la matière.

Destiné au départ à être utilisé en complément d'un digitaliseur de sons, ce programme se suffit toutefois à lui-même et vous propose

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

BMX SIMULATOR

Cross sauvage

Après les bruyants simulateurs de motos, d'avions ou de courses de voiture, voici le simulateur « écolo ». En effet aucun gaz d'échappement n'émanera de votre ordinateur dans ce programme de course de vélo-cross, car c'est dans une ambiance champêtre et grâce à votre « huile de genoux » que vous propulsez votre vélocipède des temps modernes. Les différents terrains de compétition sont vus de dessus. Les graphismes sont saisissants de beauté (irrégularités du terrain, ombres derrière les monticules de terre). Le jeu dispose de plusieurs options, on peut en effet jouer contre l'ordinateur, mais aussi (c'est le grand intérêt du jeu) contre un adversaire humain. Vous



devez parvenir en un temps limité à faire le maximum de tours de circuit tout en évitant de chuter sur les multiples obstacles en ne laissant pas votre adversaire vous devancer sur la ligne d'arrivée. Les animations sont en général correctes, on peut seulement regretter que le type de visualisation adopté (vue de dessus) ne restitue pas les acrobaties typiques de ce sport (bonds, projections). Les bruitages sont simples, ce qui en l'occurrence ne peut être un reproche, étant donné le thème abordé. Un bon jeu qui s'avère passionnant à deux (éclats de rire assurés). (Disquette Code Master pour ST.) E.C.

Type	simulation BMX
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C



Version Amiga

Cette version ne dispose d'aucune amélioration spectaculaire, si ce n'est une très

jolie page de présentation digitalisée. Le thème, les graphismes, les animations sont du même acabit. Seuls les bruitages semblent légèrement plus réalistes. Le programme garde tous ses charmes. (Disquette Code Master pour Amiga.) E.C.

Type	simulation BMX
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

TEAM MANAGER

Chef d'écurie

Ce logiciel vous propose de devenir un patron d'une écurie de Formule 1. Dans un premier temps vous devez faire la preuve de votre compétence en matière de course automobile. Vous avez à convaincre un sponsor qui vous donnera les moyens financiers pour monter votre équipe.

Le jeu commence véritablement par l'engagement d'un pilote et ingénieur (tenez compte de votre budget). Ensuite, vient le choix du châssis, du moteur, du personnel, etc. N'oublions pas la présentation à la presse pour éteffer votre image de marque ! Vous entrez dans le vif du sujet en participant aux huit Grands Prix de la saison. Une très bonne idée pour un logiciel déce-



vant : la première partie du jeu n'est qu'un simple « quiz ». Il faut répondre correctement aux questions des différents interlocuteurs : dix pour le président de la F1, cinq pour le sponsor, cinq pour le pilote et cinq pour l'ingénieur... ouf ! On patiente jusqu'à ce stade du

jeu dans l'espoir de voir une partie plus intéressante, celle des courses de F1. Hélas, cette séquence est encore plus décevante que la première : il n'y a que du texte ! A éviter... (Disquette Médiaware pour PC et compatibles.) D.B.

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

GAME SET AND MATCH

Compilation

Cette compilation de dix titres est exclusivement réservée aux simulations de sports. *World Series Baseball* est très joli graphiquement mais risque de se heurter à la faible connaissance de ce sport dans l'hexagone. Le tennis est agréable et pas trop difficile. Les graphismes sont quelconques mais l'animation rapide et le joueur réagit bien. Le squash est superbe, non pas tant



par les graphismes un peu trop petits que par l'animation rapide à souhait et surtout la synthèse vocale qui annonce les scores à l'issue de chaque point. Le ping-pong est particulièrement difficile et déjà dès le premier niveau (parmi cinq), l'ordinateur se montre redoutable. Votre raquette se place automatiquement mais vous devez choisir le type de coup.

Pool est une simulation agréable de billard américain où les effets d'inertie et de rotation sont bien rendus. Le basket-ball est l'adaptation honnête du célèbre *Two-on-Two* qui oppose deux équipes de deux

joueurs chacune. *Super Soccer* vous fait contrôler tour à tour l'un des sept joueurs de votre équipe. Seul un jeu de passes et de tirs de précision vous donnera quelques chances de battre le programme. La boxe est aussi de la partie avec le bien connu *World Championship Boxing*. Les coups sont variés et l'animation bonne mais le jeu de jambes est ébloui. Enfin deux logiciels traitent des « polythlons » *Hypersports* pêche par des décors quasi absents mais l'animation est fluide. *Daley's Thompson Supertests* est plus complet mais fait plus appel à la vitesse d'agitation du joystick qu'à une réelle coordination. Un bon ensemble cependant. (K7 Ocean, pour Spectrum.) J.H.

Type	compilation-sports
Intérêt	14
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

KONAMI ARCADE COLLECTION

« Pot pourri »

Imagine nous propose une compilation de dix de ses titres connus. L'intérêt en est assez inégal. Certains comme *Jail Break*, où vous devez tuer les bandits échappés de



la prison, allient un piètre scénario à une réalisation médiocre. D'autres sont déjà plus intéressants. *Hypersports* vous propose une série de six épreuves variées.



TUBES

Si les décors sont succincts, l'animation, en revanche, est fluide et rapide. *Green Beret* est un excellent remake de *Commando*. Les ennemis surgissent de toutes parts et graphismes et animation sont de bonne qualité. *Yie Ar Kung-Fu* vous initie aux arts martiaux mais le jeu est un peu trop facile, ce qui n'est pas le cas de la version II, beaucoup plus intéressante.

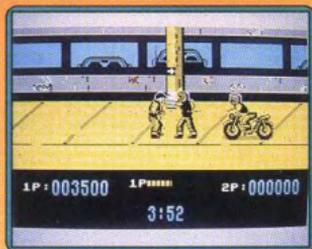
Nemesis est un classique « shoot them up » de réalisation correcte. *Ping-Pong* vous confronte à l'ordinateur (cinq niveaux différents). Les coups sont assez variés et la machine se montre un partenaire redoutable dès les premiers niveaux. *Mikie* vous replonge dans l'ambiance des classes pour ramasser tous les cœurs et reconstituer ainsi le message de votre belle. La réalisation est moyenne mais on peut se laisser prendre au jeu. *Jackal* est un autre *Commando* où vous guiderez tour à tour l'un de vos quatre héros. Le jeu est varié et difficile. Enfin *Shao-Lin's Road* s'apparente à *Karate Master*. Vous devez faire votre chemin dans une demeure orientale servant de repaire à de nombreuses bandes. (K7 Imagine pour Spectrum.) J.H.

Type	compilation-action
Intérêt	13
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	***
Prix	B

TARGET RENEGADE

Le grand ménage

Votre tâche : nettoyer la ville de ses voyous. Tout d'abord, vous affronterez le gang de motards. Commencez par désarçonner le motard qui risque de vous faire des dégâts



importants avec son engin. Un coup de pied volant bien appliqué le fait tomber. C'est d'ailleurs le coup le plus efficace mais aussi celui qui demande le temps de récupération le plus long. Mais les autres coups dont vous disposez ont aussi leur utilité : coups de poing, de pied, de genou ou blocage de l'adversaire. D'autres voyous viennent rapidement au secours de leur copain, certains sans arme et d'autres armés d'une masse aux redoutables effets. Vous devez absolument éviter de vous faire encercler. Tablez aussi sur le temps de récupération de vos adversaires après un K.O. et commencez votre attaque juste au moment où ils se relèvent. Dès qu'un malfrat porteur d'une arme tombe à terre, essayez de vous en approprier avant les autres. Pour compliquer le tout, chaque étape doit être finie en temps limité.

Dans la seconde partie, vous combattrez un gang féminin et son chef armé d'un pistolet. Attendez qu'il ait épuisé ses munitions avant de l'attaquer. Le parc vous confronte aux Skin-heads et dans le centre commercial, il faut échapper à la bande et ses

chiens. Après vous affronterez le Big Boss et ses gardes du corps.

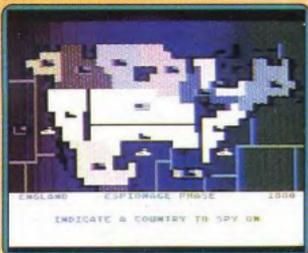
Les décors sont variés, les personnages bien dessinés et leur animation correcte. Les bruitages sont moyens mais une agréable petite musique accompagne le jeu. Un amusant logiciel de combat. (K7 Imagine pour Spectrum.) J.H.

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

COLONIAL CONQUEST

Haute stratégie

Cet excellent programme de stratégie est plus qu'un wargame, car il mêle habilement actions militaires, politique et économie. Il vous propose trois scénarios différents qui se situent entre 1880 et 1914, dans lesquels six grandes puissances s'affrontent, sans



pour la domination du monde. Comme dans la réalité, tous les coups sont permis : de l'espionnage aux plus perfides tentatives de déstabilisation. Les joueurs choisissent un pays l'ordinateur contrôle



les autres, suivant l'un des neuf niveaux de difficulté disponibles. La réalisation est honnête, avec des cartes très lisibles, mais cela est secondaire dans ce type de programme. On peut juste reprocher à la notice, bien faite au demeurant, de ne pas avoir été traduite, ce qui handicape les joueurs qui ne comprennent pas l'anglais. *Colonial Conquest* est un programme bien conçu, dont la principale qualité est d'être très riche sans jamais devenir trop complexe. (Disquette SSI pour Atari XL/XE.) A.H.-L.

Type	stratégie
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitage	-
Prix	B

ARKANOID

Version Amiga

L'Amiga était bien la seule machine qui ne disposait pas d'une version d'Arkanoid dans



sa ludothèque. Cette lacune est aujourd'hui comblée, et avec brio, par Discovery Software. On ne présente plus ce grand classique des salles d'arcade qui bénéficie ici d'une adaptation très fidèle et d'une réalisation irréprochable. Deux différences notables, cependant, avec les autres versions : la grande qualité de la bande sonore et la possibilité de com-

mencer la partie par celui des vingt premiers tableaux de votre choix. Cette disposition est très appréciable car elle permet de découvrir des niveaux auxquels on n'aurait pas autrement. Une adaptation irréprochable pour un grand jeu dont on ne se lasse pas. (Disquette Discovery Software pour Amiga.) A.H.-L.

Type	casse-briques
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

STAR COMMAND

Wargame interstellaire

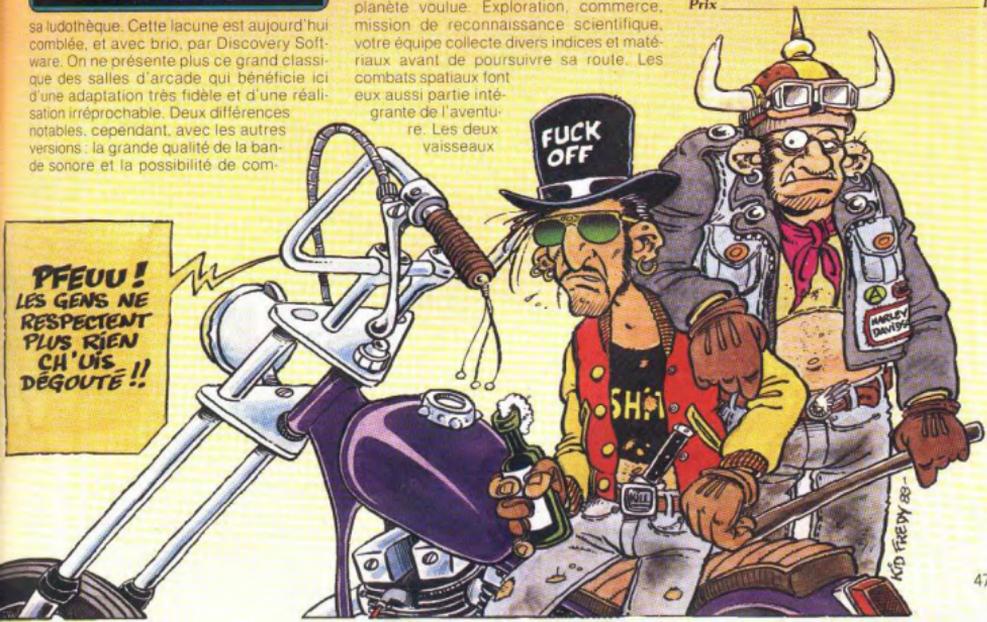
Huit personnages partent à la conquête de l'espace à bord d'un vaisseau particulièrement bien conçu. La mise en route du jeu est complexe. Un nombre important de menus sélectionnés au clavier vous permet dans un premier temps de mettre en place votre équipe. Chaque personnage a la possibilité de participer à un nombre limité de stades de formation, pilote, tireur sur arme légère ou lourde, médecin, etc. A vous de former une équipe cohérente !

Vient ensuite l'achat des armes, des engins défensifs, des médicaments et autres équipements disponibles sur la base. Il ne reste plus qu'à prendre connaissance de votre première mission pour partir à l'aventure. *Star Command* mêle alors stratégie et action. Vous dirigez un curseur sur une carte de l'espace, zoomez la région de votre choix pour accéder finalement à la planète voulue. Exploration, commerce, mission de reconnaissance scientifique, votre équipe collecte divers indices et matériaux avant de poursuivre sa route. Les combats spatiaux font eux aussi partie intégrante de l'aventure. Les deux vaisseaux



concernés apparaissent sur l'écran, tentent de se faire face et lancer leurs missiles. Une phase action simple, mais qui participe grandement à l'ambiance de la partie. *Star Command* séduira finalement le joueur par la richesse de son scénario. L'optimisation des pouvoirs et connaissances de votre équipe est, en effet, complexe et passionnante. Côté graphisme, la représentation des planètes est aussi précise qu'agréable et l'animation des combats suffisamment souple pour motiver le capitaine de l'équipe. Le jeu reste néanmoins réservé aux adeptes de stratégie. Son seul défaut, une prise en main relativement difficile que ne facilite pas la notice anglaise fournie avec le soft. (Disquette SSI 3p 1/2 et 5p 1/4 pour PC et compatibles.) O.H.

Type	wargame spatial/rôle
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	D



TUBES



THE LAST NINJA

Seul contre tous

Tous les dix ans, les membres de la secte guerrière des Ninjas se réunissent sur l'île de Lin Fen. Profitant de l'occasion, un seigneur de la guerre est parvenu à les détruire en usant de magie. Seul un Ninja, resté de garde dans un temple éloigné, a pu échapper au massacre. Apprenant l'holocauste, il se rend sur les lieux du drame pour venger ses camarades et retrouver leur talisman sacré.

L'île se compose de six secteurs différents et dans chacun d'eux le dernier Ninja doit affronter de nombreux Samurais, ramasser des objets qui sont indispensables à la réussite de sa mission et trouver la solution d'un problème. Il combat à mains nues, puis en utilisant les différentes armes qu'il découvre en chemin.

Cet excellent programme bénéficie de l'une des plus belles réalisations que l'on ait vues sur C64. Les graphis-

mes sont magnifiques, l'animation est fluide et la bande sonore apporte beaucoup d'atmosphère à cette aventure. *The Last Ninja* présente un dosage parfait entre l'action et la réflexion et on se passionne pour l'exploration de l'île et de ses superbes décors. C'est l'une des plus grandes réussites de l'arcade/aventure : un programme indispensable. (Disquette System 3 pour C64, disponible pour Spectrum et annoncé pour Atari ST et Amiga.) A.H.-L.

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



FRIGHTMARE

Horrible cauchemar

Il est minuit et vous voilà plongé dans un horrible cauchemar. Vous traversez des salles peuplées des monstres

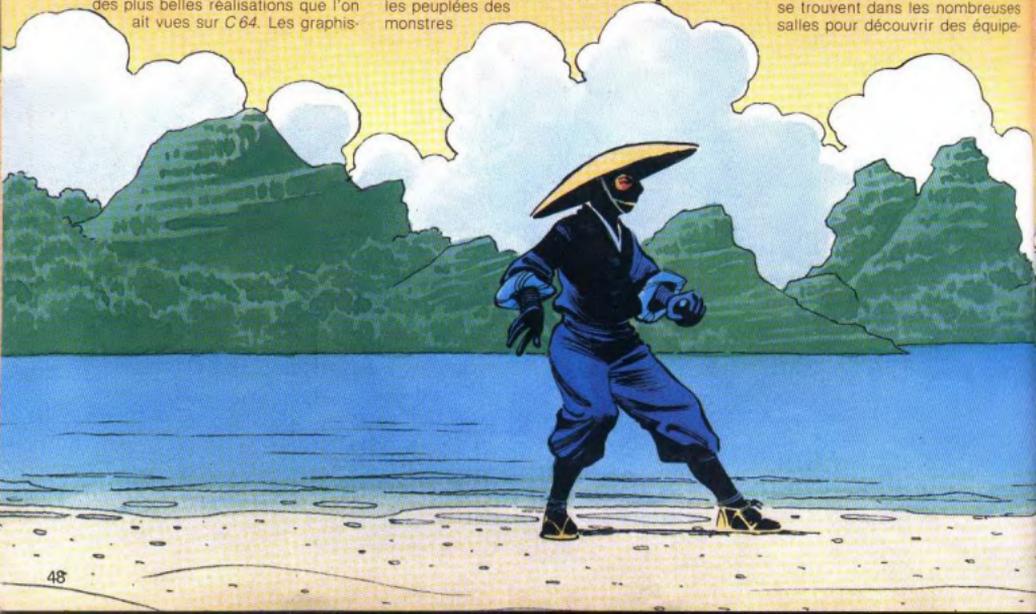
les plus effrayants qui vont des loups-garous jusqu'à Satan lui-même. Votre objectif est de survivre jusqu'à 8 h 12, heure du réveil. Pour cela vous devez explorer le plus grand nombre possible de salles, ce qui a pour effet de faire passer le temps plus rapidement. Il faut également ramasser toutes sortes d'objets qui améliorent votre mode de déplacement ou vous permettent de vous débarrasser de certains monstres. Les graphismes sont assez soignés et s'accompagnent d'une bande sonore de qualité. Mais le scénario, très original, n'est en fait qu'un prétexte à un jeu de plates-formes des plus classiques. Un programme séduisant mais qui risque de laisser assez rapidement en raison du peu de variété des tableaux et d'un niveau de difficulté assez élevé. (Disquette Cascade pour C64.) A.H.-L.

Type	plates-formes
Intérêt	13
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitage	*****
Prix	B

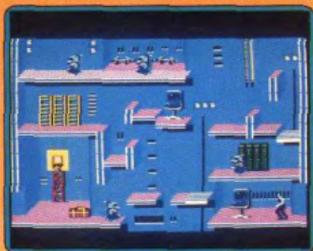
IMPOSSIBLE MISSION II

Précision et ténacité

C'est vraiment une mission impossible qui attend l'agent secret 4125. Il doit sauver le monde de la destruction en empêchant son vieil ennemi de lancer ses missiles. Pour cela, il pénètre dans le repaire du savant fou, qui se compose de huit tours disposées autour d'une unité centrale. Dans chacune d'entre elles, il examine tous les objets qui se trouvent dans les nombreuses salles pour découvrir des équipe-



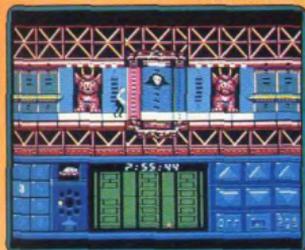
ments indispensables ainsi que des codes qui permettent l'accès aux autres bâtiments. Le complexe est gardé par différents robots qui, chacun à leur manière, cherchent à le détruire. Certains le poussent dans le vide, d'autres le grillent à coups de laser et même ceux qui sont inoffensifs lui compliquent la tâche en déplaçant les ascenseurs qu'il doit utiliser. Ce jeu de plates-formes bénéficie d'honnêtes graphismes, d'une bonne animation et d'effets sonores sobres mais efficaces. Mais il est très difficile et seuls les meilleurs en viendront à bout. En effet, chaque salle pose de sérieux problèmes et comment mémoriser les passages tant ils sont nombreux. C'est loin d'être le meilleur programme d'Epyx



Version Amstrad

Cette version est très proche de celle pour ST et bénéficie d'excellents graphismes ainsi que d'une animation de qualité. Le niveau de difficulté est également très élevé. Un jeu qui exige autant de précision que de ténacité. (Disquette Epyx pour Amstrad.) A.H.-L.

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



mais les amateurs du genre apprécieront. (Disquette Epyx pour Atari ST.) A.H.-L.

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

de manœuvre, l'autre ouvre une succession de menus déroulant relatifs aux ordres disponibles. Vous commencez par définir les caps et vitesses des navires puis accélerez la vitesse de jeu jusqu'à l'apparition du premier torpilleur ennemi. HMS COBRA utilise une stratégie de jeu riche et réaliste. Le maniement des menus, facilité par l'emploi du joystick ou de la souris, offre un impressionnant répertoire de manœuvres, pilotage, radio, lecture carte ou radar, etc. Mais si le graphisme de l'ensemble est aussi clair que possible, il traduit bien la « froideur » de cette mission. Aucune phase action, pas la moindre animation, même pas de sillage pour clarifier la progression des navires. L'ambiance du jeu dépendra



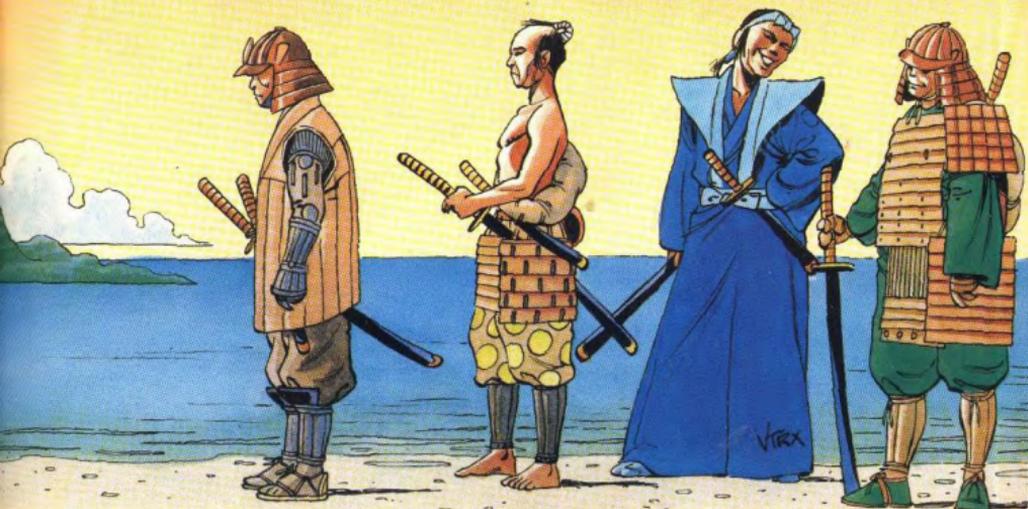
HMS COBRA

Combat maritime

Un convoi de vingt navires se dirige vers Mourmansk en Union Soviétique. Votre mission : gérer la progression de chaque bâtiment et résister bien sûr aux attaques ennemies... Ce programme met en place deux fenêtres de jeu : l'une développe la carte plus ou moins « zoomée » de votre terrain

alors de votre propre concentration... (K7 Infogrames pour PC et compatibles.) O.H.

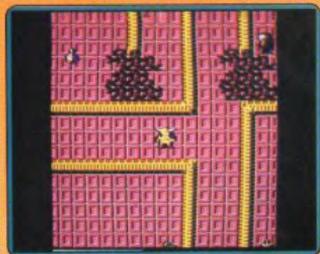
Type	wargame maritime
Intérêt	13
Graphisme	★★
Animation	—
Bruitage	★★
Prix	C



GOTHIK

Labyrinthes et potions magiques

Comme tous les grands événements culturels ou artistiques, *Gauntlet*, le plus fameux des jeux de labyrinthes, est à l'origine de nombreuses imitations plus ou moins réussies. *Gothik*, sans être un chef-d'œuvre,



propose d'intéressantes innovations par rapport au logiciel de référence. On peut noter parmi celles-ci la possibilité de choisir plusieurs types d'armes, d'autre part plus de trente potions magiques sont dispersées dans le labyrinthe, ainsi que de nombreux charmes, sorts, flèches magiques et autres éclairs surnaturels. Cette surenchère de magie ne peut cacher le fait qu'il manque à ce logiciel un des principaux facteurs du succès de *Gauntlet*: la possibilité d'y jouer à plusieurs simultanément. En effet,



un seul personnage peut affronter la race des sinistres créatures cachées dans les profondeurs du dédale.

Les graphismes sont colorés mais ne brillent pas par leur finesse. La vitesse des projectiles ainsi que la qualité des animations des différents monstres ne sortent pas des habituelles trépidations qui tiennent lieu d'animation dans ce type de jeu. Les bruitages sont corrects mais peu originaux. Un jeu techniquement de bonne qualité mais qui n'innove pas. (K7 Firebird pour CPC.) E.C.

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

Version C 64

La version C64 fait l'objet d'une meilleure finition en termes d'animation et de bruitages. Les déplacements des personnages sont fluides et accompagnés d'un scrolling de bien meilleure qualité que celui du CPC. Les bruitages tirent pleinement parti des caractéristiques du C64 (l'introduction musicale est grandiose) et une fois de plus surpassent le CPC. Les graphismes sont néanmoins un ton en dessous de ceux de la version CPC (moins de finesse). En définitive, le jeu reste fidèle à son thème d'origine, mais présente une finition plus soignée. (K7 Firebird pour C64.) E.C.

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

KARNOV

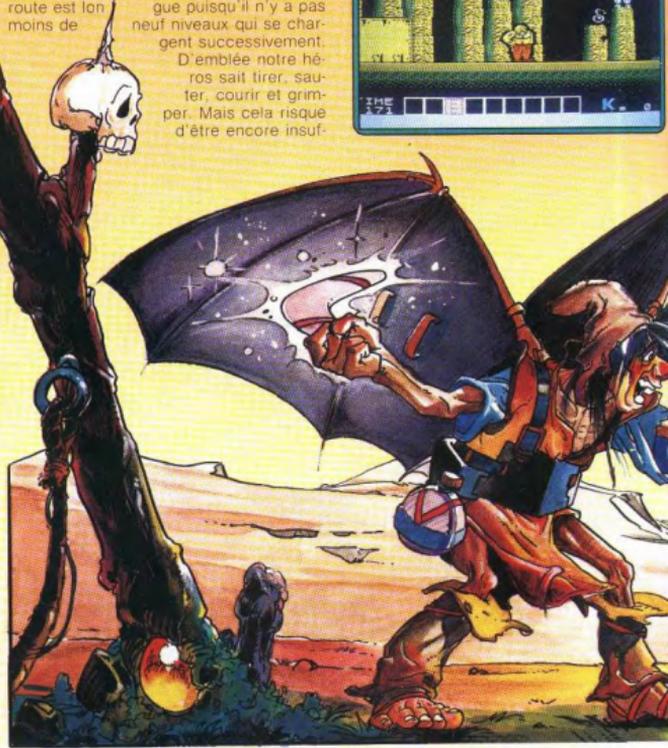
Aventure, toujours...

Le trésor perdu de Babylone vient d'être dérobé par l'infâme sorcier Ryu. Seul Karnov, ce saltimbanque cracheur de feu, a quelques chances de le lui reprendre. La route est longue puisque il n'y a pas moins de neuf niveaux qui se chargent

successivement. D'emblée notre héros sait tirer, sauter, courir et grimper. Mais cela risque d'être encore insuf-

fisant face aux hordes de monstres laissées par Ryu. Fort heureusement, il trouve des objets divers. Les « K » lui apportent des vies supplémentaires, les pommes et les flammes une puissance de feu accrue, les bottes augmentent vitesse et saut, et les boomerangs lui fournissent une arme puissante inépuisable à condition de les rattraper au retour.

D'autres objets sont utiles : ailes pour voler, casque de nage, masque de perception pour découvrir les objets invisibles et chariot pour tout détruire sur son chemin dans les descentes. Les derniers lui servent à plusieurs fonctions. Ainsi, les échelles permettent à la fois d'échapper à des agresseurs, et d'accéder à des endroits hors de portée. Enfin les bombes détruisent monstres et obstacles mais prennent la précaution de vous en éloigner suffisamment quand elles explosent. Seule une utilisation optimale de ces objets vous permet de survivre.



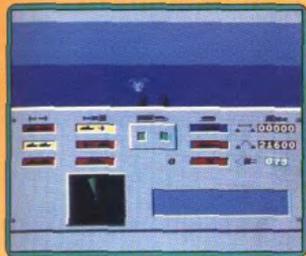
Les décors sont bien dessinés et très divers. Les monstres sont de grande taille, leur graphisme fin et leur animation correcte. Les bruitages ont, en revanche, été un peu laissés de côté. Un excellent jeu d'aventure-action, difficile à souhait. (K7 Data East, pour Spectrum.) J.H.

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

BISMARCK

Wargame maritime

Célèbre navire de combat allemand, le Bismarck finira peut-être sa douloureuse carrière sous le feu de vos obus... Ce wargame de combat maritime retrace la lutte qui opposa, en 1941, les marines anglaise et



allemande. Sur l'écran, une douzaine de navires et bases sont repérés par des icônes. Le joueur déplace ses unités à l'aide d'un curseur pour finalement lancer l'offensive : une phase de jeu « arcade » simple mais efficace. Ce logiciel profite d'une dualité action/stratégie convaincante. D'un côté, l'analyse de la situation, l'encercllement de l'ennemi, de l'autre un tir d'obus ou de mitraille où l'on commande l'angle et la hausse du lancer. Bismarck est finalement très facile à prendre en main. La simplicité relative du jeu profite, quant à elle, de plusieurs scénarios ainsi que des niveaux de difficulté variables. (K7 PSS pour Commodore 64.) O.H.

Type	wargame maritime
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

SORCERER LORD

Les hordes démoniaques

Il s'agit d'un wargame au thème fantastique, emprunté à Tolkien : un infâme magicien lance ses hordes démoniaques sur le paisible monde. Vous prenez la tête des elfes, nains et humains pour stopper l'invasion des puissances magiques. Pratique-

ment, le jeu se déroule sur une carte de 30 x 30 cases hexagonales et se complète en tours. Suivant le terrain, chaque race voit ses aptitudes accrues ou diminuées.

Votre but est de réussir à contenir l'attaque initiale des forces du mal, puis à les anéantir. Vous disposez d'une vingtaine de forteresses. Chacune possède un leader à sa



tête. Au cours du jeu, vos cités se mettent progressivement en état d'alerte, puis se renforcent alors régulièrement.

La magie intervient dans les combats : chaque leader dispose d'un pouvoir occulte plus ou moins important pour influencer le résultat d'une bataille. De plus, le contrôle de cases mystiques accroît les pouvoirs des mages à proximité. Le déplacement des armées se fait au clavier grâce au système « prendre/déplacer/poser ». Vous recombinez vos troupes dans les citadelles, entre vos chefs présents



TUBES

Deux stratégies principales : résister pied à pied ou se replier et mobiliser toutes vos cités lointaines. Pas d'annulation de mouvements en cas d'erreur, et surtout pas d'indication de victoire, la stratégie de l'ordinateur est peu variée : la finition est parfaite et déçoit un peu. (Disquette PSS et manuel en français pour Amstrad CPC.) O.R.

Type	wargame fantastique
Intérêt	12
Graphisme	★★
Accessibilité	★★★
Animation	★★★
Bruitage	—
Prix	C

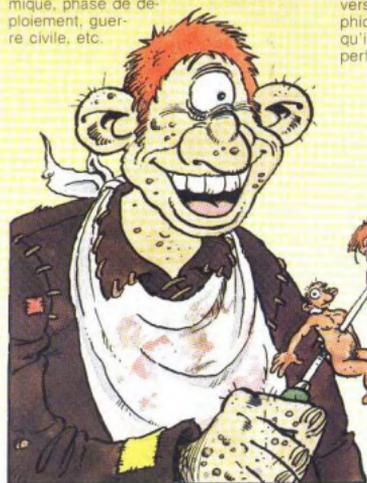
ANNALS OF ROME

Histoire romaine

273 av. J.-C., le sénat romain doit survivre ! Invasion, guerres civiles et étrangères, ce wargame est complexe mais bien peu attrayant au premier abord. Le tableau de jeu met en place une carte de la « Républi-



que » sur laquelle prennent place divers symboles. Le jeu se déroule, en fait, selon plusieurs étapes distinctes : phase économique, phase de déploiement, guerre civile, etc.



Le principal défaut de ce logiciel réside dans la pauvreté graphique de sa présentation. Impossible en effet de suivre une première partie sans faire, à tout moment, appel à la notice. Les abréviations sont nombreuses, trop semblables et peu lisibles, les commentaires aussi brefs que possible. Difficile aussi d'apprécier la carte austère du champ de bataille et les inexorables changements de pouvoirs qui s'y affichent sans cesse.

Pas plus de bruitage enfin que d'animation, on entre ici dans le wargame pur et dur réservé aux stratèges du même acabit. Ces derniers profiteront de la complexité de la partie proposée par *Annals of Rome*. Les autres iront voir plus loin... (Disquette PSS pour Atari ST.) O.H.

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



Versions C 64 et PC

Impossible de différencier les versions IBM PC et compatibles et Commodore 64 de la version Atari ST ci-dessus. Le contexte graphique et sonore de ce soft est si dépourvu qu'il ne met absolument pas en valeur les performances de tel ou tel ordinateur. La stratégie du jeu ne varie pas non plus entre les différentes machi-



nes. (Disquettes PSS pour Commodore 64 ou PC et compatibles.) O.H.

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

AAARGH !

Défoliant

Après *Xenon* et *Road Wars*, voici une autre adaptation d'un jeu d'arcade développé sur Amiga par Arcadia. Celui-ci s'inscrit dans la lignée de *Rampage* puisque vous incarnez un monstre et que votre objectif consiste à détruire des villages et à piétiner ou dévorer ses habitants. Vous avez le choix entre deux géants : un cyclope ou un lézard du type Godzilla. Ceux-ci écrasent tout sur leur passage mais ils peuvent également donner des coups de poing et cracher du



feu. Cela n'est pas superflu car ils sont attaqués par des insectes géants et les habitants se défendent grâce à des catapultes : de beaux combats en perspective ! Dans l'un des bâtiments où il vient de raser, le

monstre découvre un œuf d'or, il affronte son concurrent pour sa possession.

Comme les précédents programmes de la série, *Aaargh* bénéficie d'une superbe réalisation digne des salles d'arcade : des graphismes somptueux et une bande sonore de qualité. Cela renforce nettement le plaisir que l'on prend à tout détruire et à dévorer ces pauvres humains. C'est un excellent déroulement, et comme il est agréable de devenir, le temps d'une partie, un monstre sanguinaire et impitoyable ! (Disquette Melbourne House pour Amiga.) A.H.-L.

Type	arcade
Intérêt	14
Graphisme	*****
Animation	*****
Brutage	*****
Prix	B

LA PANTHÈRE ROSE

Gare à l'inspecteur Clouseau !

De nombreux héros de BD ou de dessins animés ont déjà fait leur apparition sur nos micros, mais une personnalité manquait encore à l'appel : la panthère rose. Qui n'a pas en mémoire le génial thème musical de la série ? pom pom, pom pom...

La panthère rose, complètement fauchée, ne rêve plus que de vacances au soleil, aussi décide-t-elle de travailler. Mais ne vous inquiétez pas, elle n'est pas devenue honnête. Elle se fait engager comme majordome afin de pouvoir cambrioler la maison de son employeur pendant son sommeil. Le plan est excellent mais il comporte une faille : le patron est somnambule et voilà



qu'il se met à déambuler dans la maison, tandis que la panthère ramasse tout ce qui traîne. Celle-ci doit faire en sorte de guider le pro-

prétaire pour éviter qu'il ne se cogne contre un mur. Si cela se produit, il se réveille et prend le voleur sur le fait. Alors, l'inspecteur Clouseau arrive pour arrêter son vil ennemi.

Les graphismes, fins et colorés, sont très fidèles au dessin animé et c'est là le point fort de ce programme. En revanche, l'intérêt de jeu n'est pas au rendez-vous et il faut bien reconnaître que l'action est aussi difficile que peu excitante. C'est dommage, car ce personnage, qui présente un grand potentiel, aurait mérité mieux. (Disquette Infogrames pour Atari ST.) A.H.-L.

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

Version Amiga

Cette version est identique à la précédente et présente donc les mêmes caractéristiques : d'excellents graphismes au service



d'un jeu assez répétitif et bien trop difficile. (Disquettes Infogrames pour Amiga.) A.H.-L.

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



Version Amstrad

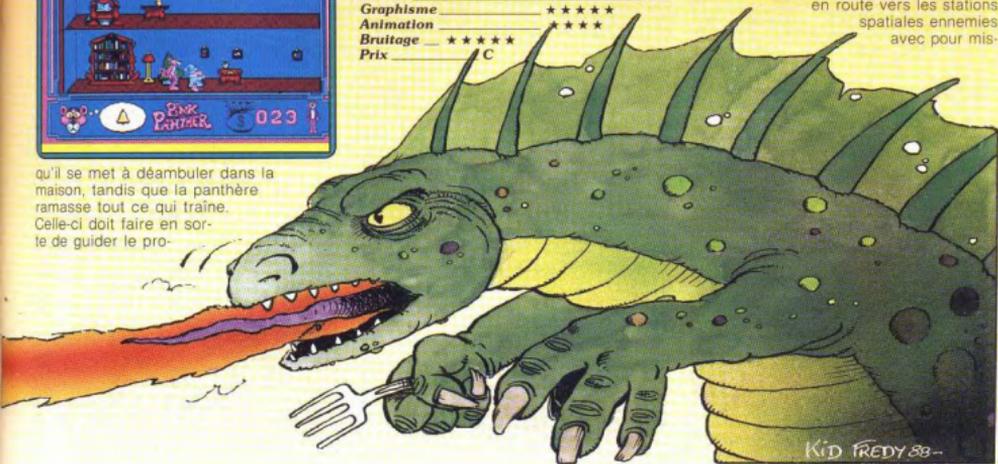
La version Amstrad est assez proche des précédentes. Bien sûr, les graphismes ne peuvent prétendre rivaliser avec ceux des versions seize bits. Mais ils sont réussis et rendent bien l'ambiance du dessin animé. (Disquettes Infogrames pour Amstrad CPC.) A.H.-L.

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

GOLDRUNNER II

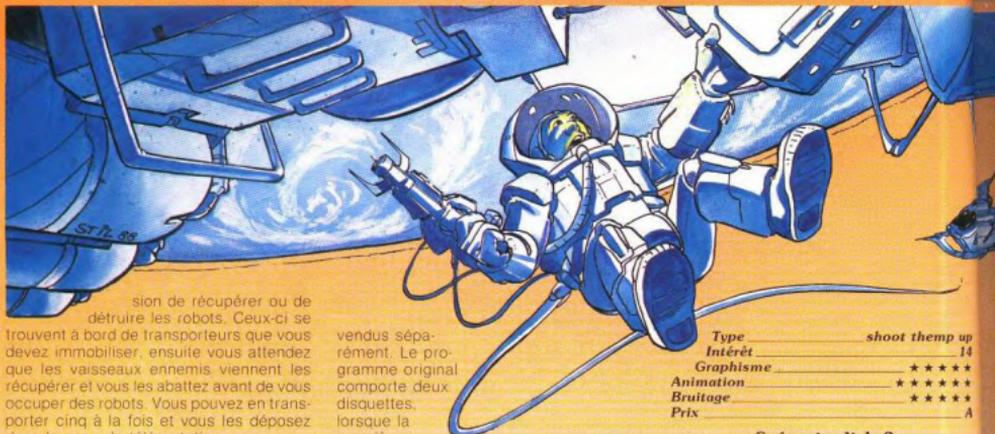
Cinquante ans après

Ce nouvel épisode se situe cinquante ans après la victoire de Goldrunner sur les pirates de l'espace. Depuis, les hommes ont renoncé à combattre en choisissant de confier le soin de les défendre à des robots. Mais les pirates se sont emparés de ceux-ci, lors d'un raid surprise, et ils comptent les utiliser pour attaquer la Terre qui se retrouve sans défense. Vous tenez le rôle du descendant de Goldrunner, en route vers les stations spatiales ennemies avec pour mis-



KID FREDY 88-

TUBES



sion de récupérer ou de détruire les robots. Ceux-ci se trouvent à bord de transporteurs que vous devez immobiliser, ensuite vous attendez que les vaisseaux ennemis viennent les récupérer et vous les abattez avant de vous occuper des robots. Vous pouvez en transporter cinq à la fois et vous les déposez dans la zone de téléportation.

Lorsque tous les robots ont été récupérés ou détruits, vous passez à la station suivante. La réalisation soignée est, toutefois, bien moins impressionnante que celle du premier épisode. Les décors sont réussis et l'animation toujours aussi rapide. En revanche, les sprites sont beaucoup plus petits, ce qui rend le jeu moins spectaculaire. Comme dans *Goldrunner*, la principale difficulté consiste à éviter d'aller s'écraser contre les structures qui se trouvent sur la surface de la station spatiale. On a bien sûr tendance à utiliser la folle accélération de son appareil, ce qui est efficace mais dangereux. *Goldrunner II* est un shoot them up

vendus séparément. Le programme original comporte deux disquettes, lorsque la première

est chargée l'ordinateur vous demande d'introduire le data disk, qui est sur la seconde. Si vous avez acheté l'un des scénarios-disks, vous pouvez alors l'introduire à la place de l'autre. Le jeu reste le même, en revanche, les décors sont différents et les plates-formes ennemies disposées autrement. Pour moins de cent francs, ces disques permettent donc de prolonger la vie de votre programme et de relancer l'intérêt du jeu.

C'est une grande première et cette idée originale devrait être utilisée à nouveau pour d'autres programmes. (Disquette Microdeal pour Atari ST.)

A.H.-L.

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

Scénario disk 2

Un autre disque scénario à utiliser avec *Goldrunner II*, de la même manière que le précédent. Toujours une grande qualité dans la réalisation.

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

NORTH STAR

Problème de surpopulation

En 2499, la Terre doit faire face à d'énormes problèmes en raison de la surpopulation. Aussi décide-t-on de construire une gigantesque station spatiale dans laquelle seront taites des cultures intensives.

Tout se passe pour le mieux quand, soudain, la station ne répond plus. On vous envoie alors en reconnaissance et à votre arrivée vous découvrez qu'elle est envahie par des extra-terrestres. N'écoutez que votre courage, vous décidez de détruire les hordes d'aliens à vous seul. Ce bon programme d'action s'inscrit dans la lignée du superbe *Green Beret*. Vous devez vous frayer un chemin vers le cœur du complexe en détruisant les envahisseurs et leurs



rapide et assez original, mais il n'atteint pas la perfection de l'original. (Disquette Microdeal pour Atari ST.)

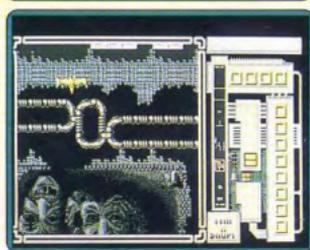
A.H.-L.

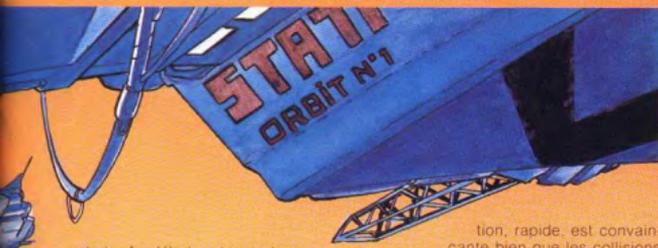
Type	shoot them up
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

GOLDRUNNER II

Scénario disk 1

Microdeal innove en sortant simultanément *Goldrunner II* et deux disques scénarios





robots. Au début, votre seule arme est votre bras robotique, efficace mais de courte portée. Heureusement, vous pourrez vous procurer d'autres équipements par la suite. Les graphismes sont simples, agréables et colorés. L'animation rapide et précise souffre, hélas, d'un scrolling saccadé qui devient vite fatigant et qui rend la situation confuse quand vous avancez trop rapidement. Malgré ce défaut, *North Star* est un bon jeu d'action qui exige une grande concentration et de bons réflexes. (Disquette Gremlin pour Atari ST.) A.H.L.

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

ROAD WARS

Action pure

La vie est dure, sur les routes de l'espace qui relient les lunes d'Armageddon. Vous contrôlez un véhicule de forme soignée qui présente deux modes de fonctionnement : l'un fermé vous protège des collisions et l'autre, ouvert, vous permet d'utiliser vos canons pour détruire les obstacles ainsi que les plaques qui bordent la route. Le second véhicule peut être contrôlé par l'ordinateur ou par un autre joueur. Dans ce cas, cela donne lieu à des parties passionnantes et l'on peut s'allier ou bien chercher à éjecter son adversaire de la route. La réalisation est honnête. Il semble cependant qu'il y avait mieux à faire à partir de ce concept. Bien sûr, le C64 ne peut prétendre égaler la beauté des graphismes de la version Amiga (voir *Tilt 53*, p. 50), mais ils auraient pu être plus soignés. L'anima-



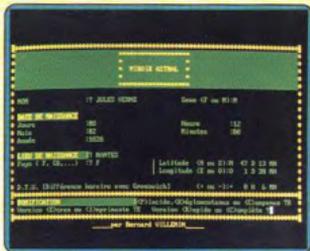
tion, rapide, est convaincante bien que les collisions de sprites présentent quelques imperfections. On shoot them up original qui ne manque pas de punch. (Disquette Melbourne House pour C64.) A.H.L.

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

MIROIR ASTRAL

Qui suis-je ?

Un logiciel clair et complet auquel ne manquent ni la précision des calculs planétaires, des aspects et des « domifications » ni la rigueur d'une interprétation sérieuse et rare dans un domaine où le doute est permis. Les astrologues n'ont qu'à bien se tenir car la micro fait des merveilles et les bat à plate couture grâce à la rapidité de son interprétation. Il suffit d'entrer au clavier ses date, heure et lieu de naissance pour connaître instantanément tous les aspects de sa personnalité. Air, terre, eau, feu...

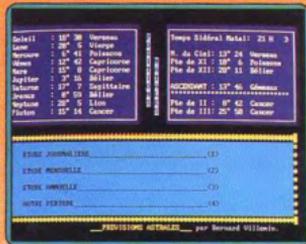


Tout est là, dans un mélange quasi aichmérique. Narcisse ne sera pas épargné. (Disquette Uranie Software pour PC.) M.G.

Type	astrologie
Intérêt	16
Graphisme	—
Animation	—
Bruitage	—
Prix	D

PREVISIONS ASTRALES

Etre ou ne pas être dans la lune. Prédire n'est pas prédire... En ce voyage journalier, mensuel ou annuel, vous ferez



de beaux transits qui ne manqueront pas d'éclairer vos points de vue. Complément indispensable au logiciel *Miroir astral*, ce soft vous propose une étude déterminante de vos cycles. N'est-il pas lentement de savoir ce qu'il vous adviendra le 1^{er} janvier de l'an 2000 ou si vous serez dans de bonnes dispositions pour réussir votre oral du bac... très bientôt ? Un voyage dans le temps sans problème de non-retour ! (Disquette Uranie Software pour PC et compatibles.) M.G.

Type	astrologie
Intérêt	14
Graphisme	—
Animation	—
Bruitage	—
Prix	D

ALL STARS

Compilation

Une bonne compilation sur *Amstrad* qui présente neuf programmes d'une bonne qualité moyenne. L'accent est mis sur l'arcade/aventure puisque cinq de ces jeux appartiennent à ce genre. Parmi eux figure



le superbe *Fairlight*, suivi de *Fairlight II*, ainsi que de *Warlock*. On y trouve également *Shadow Skinner*, un bon « shoot them up ». *Brian Bloodaxe*, un jeu de plates-formes et *Bobby Bearing*, un programme réussi, dans la lignée de *Marble Madness*. Une bonne sélection, surtout pour les amateurs d'arcade/aventure. (K7 The Edge pour Amstrad.) A.H.L.

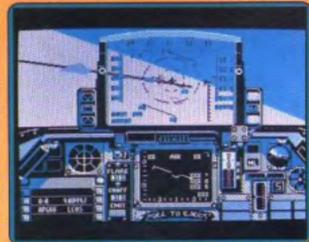
Type	compilation
Intérêt	13
Graphisme	—
Animation	—
Bruitage	—
Prix	B

TUBES

FALCON

Combat aérien

Falcon vous laisse décider de votre mission (douze possibilités sont offertes), de votre grade et du nombre de Migs que votre F-16 aura à affronter. Le compromis entre com-



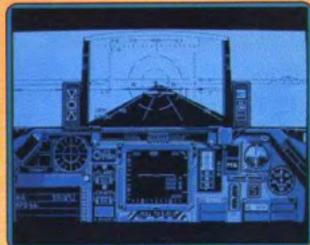
bat et pilotage est équilibré. Le poste de pilotage est doté d'une multitude d'instruments de bord dont la maîtrise parfaite est nécessairement longue, en dépit de la progressivité des explications d'un manuel rédigé en anglais. Sans les phases de combat, *Falcon* serait déjà un simulateur de vol d'honnête qualité. Les techniques d'évitement de missiles sol-air ou de Migs et de destruction de cibles aériennes ou terrestres exigent une bonne pratique du pilotage. *Falcon* est donc un logiciel d'une grande richesse dont l'intérêt ne risque pas de

s'épuiser après quelques heures de vol. Aussi la simplicité des graphismes (en CGA), les saccades de l'animation et le temps de réponse des commandes peuvent-ils apparaître comme secondaires. (Disquette Spectrum Holobyte pour compatibles PC. Notice en anglais.) J.-P.D.)

Type	simulation de combat aérien
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★
Prix	n.c.

Version Macintosh

Cette version plane quelques centaines de



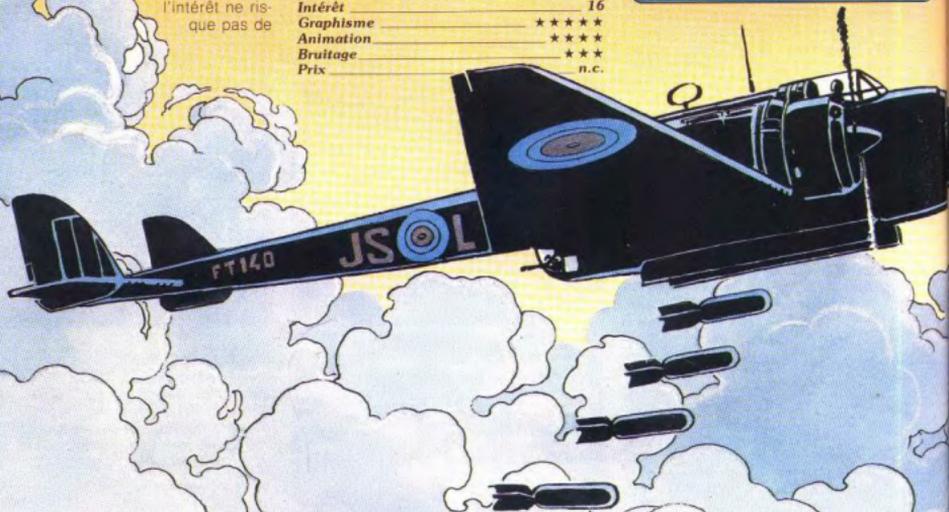
pièds au-dessus de la PC. Si les dessins perdent leurs couleurs, c'est pour gagner en finesse. L'animation se fluidifie et le bruitage devient excellent. (Disquette Spectrum Holobyte pour Apple Macintosh.) J.-P.D.)

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

ACE OF ACES

Trois objectifs

Vous voilà pilote de la RAF lors de la Deuxième Guerre mondiale. A l'occasion d'un briefing, vous choisissez l'une des trois missions qui vous sont proposées : interception des V1 et des bombardiers ennemis au-dessus de la Manche, bombardement d'un train en Allemagne, ou encore destruction d'un sous-marin en mer du Nord. Ensuite, vous équipez votre appareil en fonction de la mission sélectionnée et l'aventure commence. C'est un jeu qui comporte quelques éléments de pilotage, mais il ne s'agit pas d'une simulation. L'action est passionnante, notamment lorsque vous devez faire face aux chasseurs de la Luftwaffe qui vous attaquent en route. La très grande qualité des graphismes et de l'animation contribuent pour beaucoup à la réussite de ce programme. Cet excel-



lent jeu présente une recette efficace : un peu de simulation, pas mal de stratégie et beaucoup d'action. Le niveau de difficulté est particulièrement bien dosé : ni trop facile, ni trop dur.

Après quelques parties, vous deviendrez vite un as et il vous sera possible d'atteindre les trois objectifs en une seule mission, encore faut-il avoir assez de carburant pour regagner Londres. Un must. (Disquette US Gold pour Atari XL.)

Type	action
Intérêt	18
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitage	****
Prix	B

FOUNDATION'S WASTE

L'arsenal

Exocet, un nouveau label anglais, fait son entrée dans le monde des jeux vidéo avec un « shoot them up » qui ne manque pas de punch. Vous tenez le rôle d'un prisonnier de la Fédération qui est parvenu à s'emparer d'un vaisseau spatial. Vous décollez, bien décidé à infliger le plus de dommages possibles à cette planète. En route, vous ramassez des équipements supplémentaires



et c'est là que repose le point fort de ce programme. Il existe bien d'autres « shoot them up » à armement

évolutif, mais celui-ci est l'un des meilleurs. Les équipements disponibles sont nombreux et variés : laser, tir latéral, gerbes de missiles, etc. Le plus original vous propose un second vaisseau qui tire en permanence et réagit à l'inverse du vôtre : quand vous allez à gauche, il part à droite, vous montez, il descend. C'est assez déconcertant au début, mais on s'y habitue et on fait alors un balayage très efficace. Autre avantage : les armements s'ajoutent automatiquement, ce qui vous évite de prendre des risques en partant à la recherche d'une touche sur le clavier.

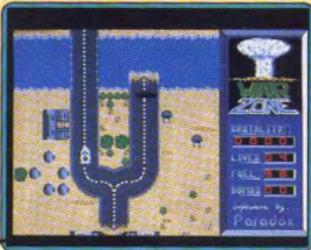
Côté réalisation, on trouve des graphismes agréables et une honnête animation, qui s'accompagnent d'un bon thème musical. C'est un jeu prenant, qui ne devient jamais trop difficile. Un beau début pour Exocet : on en redemande. (Disquette Exocet pour Atari ST.)

Type	shoot them up
Intérêt	14
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitage	*****
Prix	C

TRI ACTION 1

Guerres du futur

Les jeux abordés dans cette compilation sont résolument futuristes. Parmi les thèmes abordés, une course effrénée en voiture dans un dédale de rues et de voies de toutes sortes. Armé d'un canon, votre véhi-



cule doit détruire tout ce qui gêne sa progression. Dans la même veine, mais dans l'espace, un classique « Space Invaders » où, grâce à votre puissant vaisseau spatial, vous repoussez les multiples agresseurs. En dernier lieu, un petit jeu de plates-formes sans prétention vous est proposé.

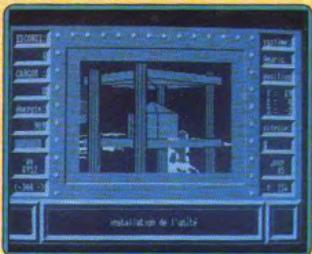
Les graphismes et les animations de ces différents programmes ne sont pas du même niveau, mais dans l'ensemble ils parviennent à donner des résultats efficaces. Ils n'ont rien d'exceptionnel mais peuvent, par leur prix et la variété des thèmes, donner satisfaction. (Disquette Prism Leisure pour Atari ST.)

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

KRISTOR

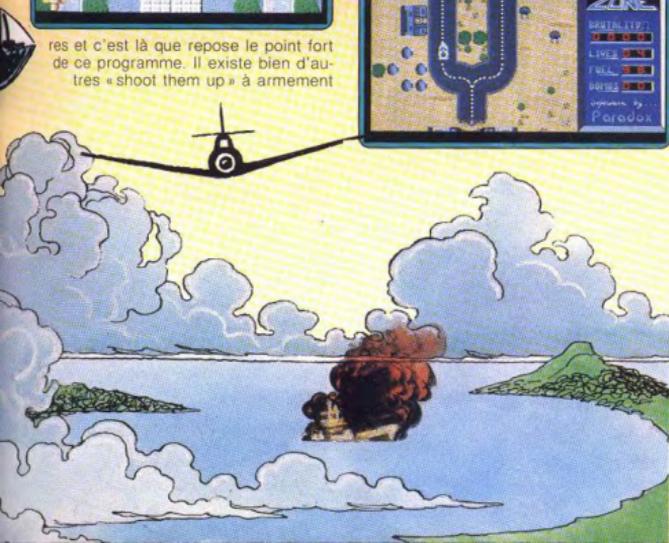
Opéra de l'espace

Présenté par ses concepteurs comme un « opéra spatial » (cf. *Karma* et *Tera...*), *Kristor* mêle aventure, action et stratégie pour une partie longue et complexe. Résultat, un soft qui ne parvient pas toujours à concrétiser



l'ambiance à laquelle pourrait prétendre son scénario. Premier écran de contrôle, celui de votre base à partir de laquelle vous lancez des escadrilles, sondez l'espace pour étendre votre pouvoir et collectez de l'énergie. Les graphismes 3D du décor sont bien traités et donnent aux phases d'action tout le réalisme nécessaire. La stratégie, la continuité de l'aventure séduiront les plus férus. Les possibilités du soft sont complexes et la partie bien longue. *Kristor* n'est de ce fait pas facile à prendre en main, l'action sans doute pas assez soutenue... Difficile de toujours garder en tête l'évolution de la partie (le nombre des planètes est impressionnant) et d'en apprécier toute la subtilité ! Un soft finalement réservé aux amateurs d'espaces, espace géographique et surtout temporel ! (Disquette Loriciels pour PC et compatibles.)

Type	stratégie et action spatiales
Intérêt	13
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	**
Prix	C

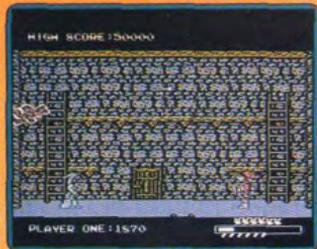


TUBES

BLACK LAMP

Le bouffon amoureux

Jack le bouffon est amoureux de la fille du roi d'Allegoria. Celui-ci lui offre un marché s'il veut obtenir la main de la princesse. Il



doit retrouver et remettre à leur place neuf lampes sacrées qui ont été dérobées par de redoutables dragons. C'est une lourde tâche qui attend notre bouffon qui va explorer les nombreux écrans qui composent le pays d'Allegoria. D'autant plus que des hordes de créatures maléfaisantes ne cessent de le harceler.

L'adaptation de ce programme sur huit bits est excellente. Les graphismes sont très réussis et bien colorés. L'animation et la bande sonore sont également de bonne facture. C'est un bon jeu de plates-formes dont l'unique défaut est d'être un peu trop difficile. On a bien du mal à progresser sous le feu constant de ses trop nombreux agresseurs et le mode de contrôle, peu pratique, n'arrange pas les choses. Sans ces deux défauts, Black Lamp aurait pu être un grand jeu. (Disquette Firebird pour C64.) A.H.-L.

Type	plates-formes
Intérêt	13
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitage	*****
Prix	B

VIXEN

Super nana

La planète Granath est depuis des siècles le lieu d'une terrible confrontation entre reptiles et mammifères. Ces derniers ont pour la plupart succombé devant la férocité de leurs adversaires. Dinosauriens et autres ptérodactyles sont donc les maîtres incontestés des lieux. Pourtant une jeune femme (dernière survivante de l'humanité) ose contester cette suprématie grâce à ses mystérieux pouvoirs. En effet, son fouet lui permet de détruire, si elle agit rapidement, la plupart des « prédateurs à écailles ». Les graphismes de ce logiciel présentent une tonalité résolument exotique, plaisante. Les couleurs sont bien utilisées et donnent à l'ensemble une atmosphère mystérieuse. Les animations semblent avoir fait l'objet d'un soin particulier, en effet, les déplace-



ments (avec voluptueux déhanchement), de votre jeune chasseresse sont d'un réalisme torride. Le scrolling d'écran, bien que légèrement saccadé, est rapide et efficace, les phases d'attaque (à coups de



fouets) aussi. Quant aux bruitages, ils sont d'une manière générale corrects. (Disquette Martech pour Atari ST.) E.C.

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

Version Spectrum

Cette version, dispose de graphismes monochromes (ceci afin d'éviter les conflits d'attributs de couleurs spécifiques du Spectrum) donnant toute satisfaction tant au niveau de la finesse des graphismes que de la qualité de l'animation (la jeune fille est toujours aussi sexy). Les bruitages, souffrant des capacités sonores réduites de la machine, sont presque inexistantes. Bonne adaptation. (Disquette Martech pour Spectrum.) E.C.

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

PANDORA

Le vaisseau fou

Vaisseau devenu fou, Pandora délaisse l'exploration du monde céleste pour retourner vers la Terre régler quelques comptes avec l'humanité. Il vous incombe de visiter, sous une fausse identité, cette station spatiale quadrillée de robots et d'agents de sécurité, et de désamorcer le processus de destruction engagé. De nombreux dangers guettent les intrus de votre espèce, l'omniprésence des forces de l'ordre n'empêchant pas quelques voyous et voleurs de papiers de circuler librement, à l'affût d'un mauvais coup. Si vous survivez aux oiseaux terrifiants qui font planer dans le jardin spatial la menace d'une mort violente ains



qu'aux barrières électriques qui s'emploient à décourager les curieux, vous encourez toujours le risque de vous faire démasquer par la police.

Les phases de combat, dont l'issue dépend principalement de votre sang-froid (il faut



tirer au bon moment, lorsque l'indicateur de force est au maximum), alterner avec des échanges plus pacifiques, comme le troc d'objets auquel se prêtent certains personnages de rencontre. Les multiples fenêtres occupant le tiers inférieur de l'écran permettent de gérer les multiples paramètres de ce jeu complexe.

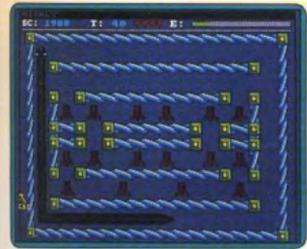
Votre personnage occupe une position fixe au centre de l'écran et la station spatiale, en vue aérienne, défile sous ses pas. Le son oppressant des battements d'un cœur contribue à baigner cette exploration dans une atmosphère d'angoisse et de suspens. (Cassette Firebird pour C 64.) J.-P.D.

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

NIBBLY

Gourmandise de serpent

Ce programme est une reprise de *Nibbler*, l'un des plus grands succès des salles d'arcade, et y a quelques années. Le thème est très simple : vous dirigez un serpent dans divers labyrinthes. Il doit manger au passage tous les objets qui s'y trouvent et son corps s'allonge au fur et à mesure qu'il dévore ces aliments. Vous devez calculer votre itinéraire de manière à ce que Nibbly



ne se mordre jamais la queue, faute de quoi vous perdez une vie et vous devez recommencer le tableau depuis le début.

La réalisation est honnête, rien de particulièrement spectaculaire, mais ce type de jeu ne s'y prête pas. Les graphismes sont simples et jolis, les effets sonores sobres mais efficaces. Mais c'est le jeu lui-même qui importe : il est très prenant grâce à un bon dosage entre adresse et réflexion. Simple et amusant. (Disquette Infomedia pour Amiga.) A.H.-L.

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

THE ENFORCER

Entrer dans la police

Comment devenir un cop (un flic américain en uniforme) en quelques leçons ? Tout d'abord, il faut assembler une arme à partir des pièces détachées de trois pistolets différents. La réussite dans cet exercice vous permet d'obtenir vingt-cinq balles sup-



compliquer le tout certains d'entre eux se sont déguisés. Vous verrez parfois un curé sortir une bombe des manches de sa soutane, ou une ménagère braquer un revolver sur vous. La partie s'arrête lorsque vous avez fait trop de bavures ou lorsqu'il ne vous reste plus de munitions.

C'est un programme bien réalisé avec des graphismes agréables rehaussés par une bonne utilisation des couleurs. L'action, difficile et prenante, ne lasse pas grâce à la variété des situations proposées. Un excellent jeu de tir. (Disquette Methodic solutions pour Amiga.) A.H.-L.

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

Version Atari ST

L'adaptation du logiciel sur ST respecte scrupuleusement le thème et le déroulement de la version Amiga.

Seules modifications notables sur le ST, les bruitages beaucoup moins riches et réalistes (coups de feu), mais aussi (ce coup-ci à l'avantage du ST) la possibilité d'y jouer à la souris (en plus du joystick). Le programme évite de sombrer dans le « délit de sale gueule », puisque même les curés sont

plémentaires qui vous seront très utiles par la suite. D'autres épreuves vous permettront également de vous procurer des munitions, mais l'essentiel de l'entraînement porte sur le tir.

Vous tirez sur des cibles mobiles en faisant preuve d'une capacité de jugement rapide car elles représentent des gangsters mais aussi des citoyens innocents.

A vous de conserver



PIRATES!

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

SIMULATION ACTION AVENTURE

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

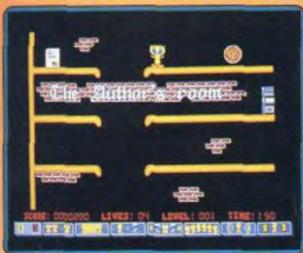
MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

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

TUBES

dangereux et les punks parfois inoffensifs: ce détail empêche le logiciel de sombrer dans un dangereux simplisme. Un bon jeu. (Disquette Methodic pour Atari ST.) E.C.

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



LARRIE AND THE ARDIES

Nez à nez avec l'ennemi

En rentrant chez lui un soir, le pauvre Larrie se retrouve nez à nez avec quatre voleurs qui se sont introduits dans sa maison. Comme ceux-ci lui donnent la chasse, il doit leur échapper en ramassant au passage les différents objets qu'il rencontre, afin de les mettre en sûreté. Ces objets vont par paires et, s'ils sont ramassés dans l'ordre, ils lui procurent différents pouvoirs. La maison est représentée par des plateformes reliées par des tremplins sur lesquels on rebondit. C'est un jeu simple, mais pas si facile que ça, car il faut d'excellents réflexes pour échapper aux Ardies qui vous traquent sans cesse. Pour survivre, vous restez constamment en mouvement et êtes très vigilant, d'autant plus que vos poursuivants se déplacent plus rapidement que vous.

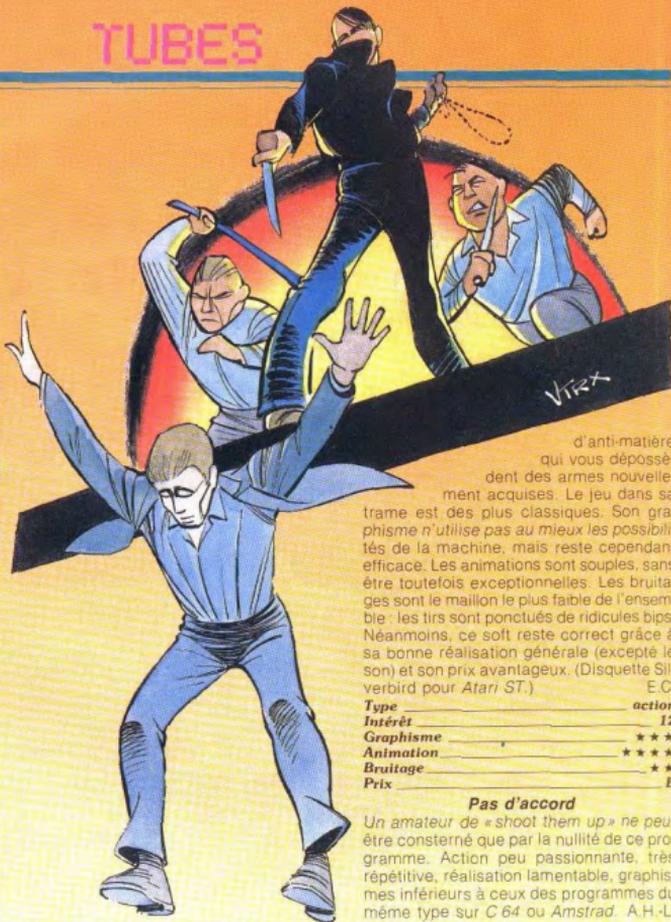
Larrie and the Ardies est un programme amusant, tout à fait dans l'esprit des jeux d'action sur console. De plus, il bénéficie de jolis graphismes, d'un scrolling multidirectionnel irréprochable et s'accompagne de bruitages digitalisés très efficaces. Un jeu rafraîchissant et sans prétention qui ne manque pas de charme. (Disquette Crysys pour Amiga.) A.H.-L.

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

MISSION GENOCIDE

Espace quand tu nous tiens...

Le but du jeu est simple: détruire tout sur votre passage. Vous devez annihiler les vaisseaux, installations, et silos de réserve

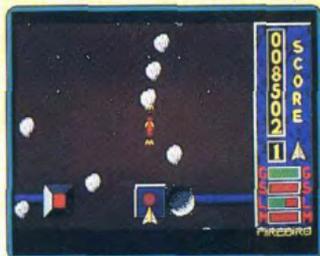


d'anti-matière qui vous dépoussent des armes nouvellement acquises. Le jeu dans sa trame est des plus classiques. Son graphisme n'utilise pas ou peu les possibilités de la machine, mais reste cependant efficace. Les animations sont souples, sans être toutefois exceptionnelles. Les bruitages sont le maillon le plus faible de l'ensemble: les tirs sont ponctués de ridicules bips. Néanmoins, ce soft reste correct grâce à sa bonne réalisation générale (excepté le son) et son prix avantageux. (Disquette Silverbird pour Atari ST.) E.C.

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

Pas d'accord

Un amateur de «shoot them up» ne peut être consterné que par la nullité de ce programme. Action peu passionnante, très répétitive, réalisation lamentable, graphismes inférieurs à ceux des programmes du même type sur C64 ou Amstrad. A.H.-L.



du planétoïde Bad Star. La technique à utiliser pour remplir votre mission est la suivante: tirer avec un laser sur les vaisseaux ennemis et lâcher des bombes sur les installations au sol. Ces dernières renferment des armes utiles (lasers, boucliers) qui, lorsqu'elles sont survolées, améliorent les caractéristiques de votre appareil. Il faut cependant prendre garde aux trous noirs



INTERNATIONAL SOCCER

Un classique de qualité

Electronic Arts a eu l'excellente idée de ressortir ce très bon soft de football, vieux de plusieurs années. Bien sûr, depuis sa première sortie, nous avons vu bien d'autres programmes du même type. Certains ▶

UN CHALLENGE DE HAUT NIVEAU

Du fait de son ouverture sur les marchés extérieurs et de son expansion internationale, **UBI SOFT** recherche :

- DES PROGRAMMEURS EXCEPTIONNELS en C, Assembleur et Turbo Pascal

- ayant déjà réalisé leur programme et voulant être édités;
- pouvant assurer la conversion de logiciels sur différents formats;
- voulant voir leur programme distribué dans tous les pays du monde.

- DES GRAPHISTES DE TALENT

- qui pensent pouvoir égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Iron Lord ou Rocket Ranger;
- qui ont une imagination débordante.

- DES MUSICIENS DE GÉNIE

- qui ont envie de mettre leur talent au service de la création;
- pour qui la musique sur micro-ordinateur n'a plus de secret.

Vous travaillez sur Apple II GS, Apple II E, Macintosh, PC, C 64, ST, Amiga ou Nintendo et vous êtes passionnés par ces machines. ▸

Un futur plein d'avenir peut s'ouvrir à vous.

Aujourd'hui, téléphonez ou écrivez à **UBI SOFT**.

Demain vous serez peut-être choisis pour faire partie d'une équipe de gagnants.



Nom

Prénom

Adresse



T1 56



Tél.

Langage

Machine

A retourner à **UBI SOFT** / Christine Quémard
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX - Tél. (

1) 48 98 99 00

offre
poss
d'au
Mais
conc
jour
jour
sing
des
gran
amis
cont
diffi
qui r
pour
Type
Intère
Grap
Anim
Brutt
Prix

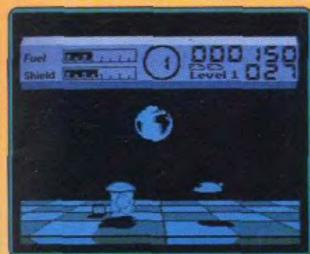


Vous
toute
en 30
de Sp
les p
tacle
détru
du c
Bana
pez-v
part
fluid
des r
autre
tée d
ment
ble le
la ras

TUBES

offrent de multiples options, d'autres des possibilités techniques plus étendues, d'autres encore de meilleurs graphismes. Mais, malgré les qualités de ses nombreux concurrents, *International Soccer* reste toujours l'une des meilleures simulations de football sur C64. Cela est dû à une grande simplicité d'emploi qui le rend passionnant dès les premières parties. C'est le programme idéal pour faire des matches entre amis, mais il reste très agréable à jouer contre l'ordinateur grâce à des niveaux de difficulté bien étudiés. Un grand classique qui n'a pas pris une ride. (Cassette ECA pour C64.) A.H.L.

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



EARTHLIGHT

Vous pilotez un petit vaisseau mobile dans toutes les directions à l'intérieur d'un décor en 3D dont le sol en damier rappelle celui de *Space Harrier*. Vous collectez des boîtes parsemées çà et là en évitant les obstacles d'une végétation bizarre et en détruisant les vaisseaux ennemis à l'aide du canon dont votre vaisseau est équipé. Banal ? Trop simple à votre goût ? Détrompez-vous : les effets 3D de ce jeu d'action, particulièrement réussis, et son animation fluide et rapide peuvent en remonter à bien des réalisations destinées à des machines autrement plus performantes. L'ombre portée du vaisseau permet d'évaluer facilement son altitude tandis que sa taille variable le situe en profondeur ; le réalisme de la restitution de la perspective autorise une navigation précise entre les obstacles. (K7 Firebird pour Spectrum.) J.-P.D.

Type	action
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	n.c.

BARBARIAN

Violence, humour, sexe

Voici enfin l'arrivée sur Amiga de l'un des plus grands programmes de combat du

moment. Le barbare doit affronter de nombreux adversaires, de plus en plus redoutables, pour les beaux yeux d'une princesse (il suffit de jeter un coup d'œil à la photo de la couverture pour constater que celle-ci possède bien d'autres avantages, assez impressionnants). Notre héros, qui ne manque pas de motivations, se bat avec fureur, les épées sifflent et se choquent, bien vite une tête va rouler dans la poussière. Le combat est aussi rapide que violent et la grande variété de coups disponibles le rend passionnant. Cette version est très proche



de celle du ST avec juste un peu plus de nuances dans l'utilisation des couleurs et une bande sonore digitalisée qui a été légèrement amé-



liorée. Cet excellent programme vous permet de jouer de folles parties lorsque vous avez un ami à la maison. Une vieille recette qui a fait ses preuves : violence, humour et sexe (ah le poster !). (Disquette Palace Software pour Amiga.) A.H.L.

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

BONE CRUNCHER

Savonneux

Bono, un sympathique dragon, et son ami Fozzy, habitent dans un château et gagnent leur vie en vendant du savon à des monstres. Son travail consiste à ramasser les

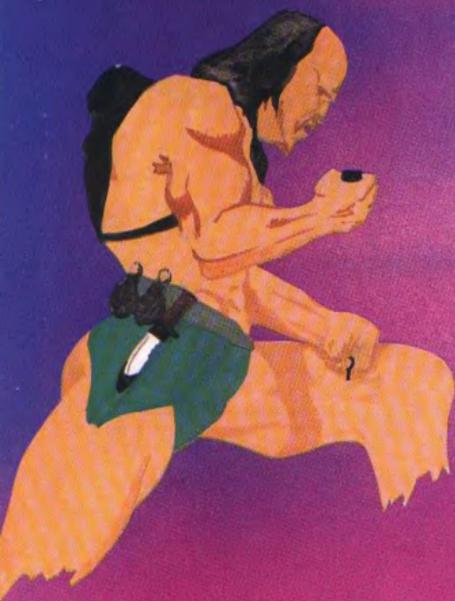


squelettes qu'il trouve dans les saies et, lorsqu'il en a récolté cinq, il les fait bouillir dans un chaudron afin de fabriquer un morceau de savon. Ensuite, il doit aller le porter à un monstre qui fait sa toilette dans les douves. En chemin, Bono rencontre des monstres dont le contact est mortel, des araignées qui doivent les squelettes ainsi que des Glocks, créatures inoffensives mais qui peuvent le bloquer s'il n'y prend pas garde.

Malgré un scénario original, ce programme est en fait une variante de *Boulderdash*. La réalisation est honnête ; graphismes corrects, animation de bonne qualité et une bande sonore agréable. Dans l'ensemble, ce jeu d'arcade/réflexion est intéressant. L'action n'est pas toujours très excitante mais il est assez stimulant de rechercher des solutions pour progresser. De plus, lorsque vous terminez un niveau, vous obtenez un mot de code. Celui-ci vous permet, lors des parties suivantes, de reprendre le jeu sans être obligé de refaire les premiers tableaux. Un programme agréable. (Disquette Superior Software pour Amiga.) A.H.L.

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

LA DERNIERE MISSION



TOI SEUL PEUX L'ACCOMPLIR

S. MAILLARD. 

TUBES



FLINTSTONES

Les Pierrafeu

C'est un plaisir de retrouver, dans ce programme, les héros de la série de dessins animés, les Pierrafeu. Fred et Barney veulent aller au tournoi de bowling mais la mère de Wilma vient passer le week-end et ils repeignent les rochers qui barrent la route. Ensuite, nos héros peuvent enfin jouer au bowling. Hélas ce n'est pas la meilleure partie de ce programme car la réalisation n'est guère convaincante. Ensuite, de retour à la maison, Fred part à la recherche de son fils qui s'est enfui pour jouer dans de dangereux bâtiments, ce qui donne lieu à un jeu de plates-formes. Le point fort de ce programme repose dans la qualité de la réalisation qui bénéficie de jolis graphismes, fidèles à l'esprit des cartoons, ainsi qu'à une bonne bande sonore. Un jeu sympathique pour les fans de la famille Pierrafeu. (Disquette Grand Slam Entertainment pour Atari ST.) A.H.L.

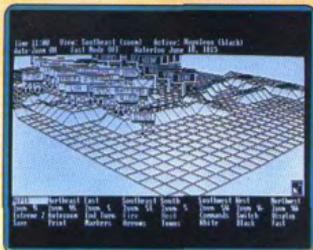
Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Guerre totale

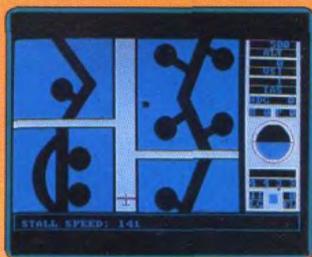
La révolution dans le monde de wargame touche les PC. Si vous aimez les simulations de guerres, il vous faut d'urgence vous procurer UMS qui vous propose cinq scénarios préprogrammés depuis celui de la bataille d'Arbela en Asie Mineure au *iv^e* siècle avant notre ère jusqu'à l'affrontement pour Gettysburg, qui marqua en 1863 le tournant de la guerre de Sécession. La qualité de la reconstitution, du rendu du relief, les options zoom, l'intelligence des décisions

du programme en feront un classique. Mais le Simulateur Militaire Universel est un générateur de wargames extrêmement puissant. Vous pouvez, au choix, réécrire l'histoire, modifier des paramètres pour comprendre à quelles conditions Napoléon aurait pu gagner la bataille de Waterloo : laissez la bride à votre imagination... Si vous n'aimez pas les wargames, essayez quand même UMS : si ce programme ne vous séduit pas c'est que vous êtes définitivement réfractaire au genre ! Ce sont les fonctions du générateur de jeu qui distin-



guent le programme. On peut simuler même des armes que le générateur ne prévoit pas explicitement : ainsi les raids aériens (vous placez aux marges du tableau des armes dont le rayon d'action dépasse l'écran). En revanche, les programmeurs se sont refusés à envisager l'emploi d'armes nucléaires qui tuent toute stratégie ! (Disquette Rain bird pour IBM-PC et compatibles. La version ST a été testée dans le Tilt parade du n° 53, page 47.) D.S.

Type	wargame
Intérêt	19
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	C



B 24

Seconde Guerre mondiale

B24 est un logiciel austère. Tout y est subordonné à l'exactitude historique, à la reconstitution des missions de bombardement du 460^e groupe de bombardement de l'US Air-Force sur Ploesti en Roumanie en 1944. L'objectif des missions, les raffineries de pétrole qui fournissent les armées allemandes en carburant a été repéré, photographié et vous disposez de toutes les informations dans le livret fourni au cours de la préparation du raid. L'animation quelque peu poussive manque de réalisme, les graphismes sont repris de ceux du C64. Le bruitage se réduit au ronronnement du moteur, mais comme le seul son qu'un PC soit capable de simuler correctement est le bruit changeant d'un moteur selon son régime, on ne va pas se plaindre ! Pour apprécier B24, il faut être habitué de deux passions simultanées : celle des wargames, celle des simulateurs de vol. Faute de quoi, ce logiciel qui exige un sérieux apprentissage risque de vous rebuter.

(Disquette SSI pour compatibles PC. La version Commodore 64 de B24 a été testée dans Tilt n° 46 page 59.) D.S.

Type	simulation de guerre
Intérêt	14
Graphisme	★★
Animation	★★
Bruitage	★★★
Prix	C

PEGASUS BRIDGE

Avant le débarquement

Cette simulation historique retrace une bataille menée en juin 1944 par la sixième division britannique aéroportée afin de préparer le débarquement des alliés en prenant le contrôle de ponts franchissant le canal de Caen. Les forces britanniques bénéficient d'un avantage initial, exactitude historique oblige, qui rend la victoire allemande difficile. Il faut en tenir compte lorsque l'on choisit son camp en début de partie, que l'on décide d'affronter l'ordinateur ou un partenaire de jeu. La bataille, d'une durée réelle de dix-huit heures, est ici divisée en trente-six tours correspondant cha-

DESTINATION BOOMERANG

DECOUVREZ !

ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES ...
ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET
ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX
JEUX AVEC LE 1^{er} CENTRE FRANÇAIS
D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX.
RENOVEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.

* POUR TOUTE COMMANDE OU ÉCHANGE DE 2 LOGICIELS OU PLUS.

BOOMERANG
CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

Je souhaite recevoir
votre documentation sur le centre
d'échange BOOMERANG

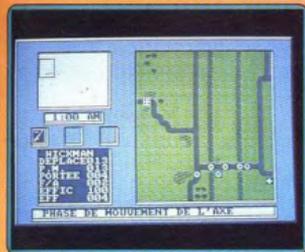
NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC
COMMODORE 64 ATARI ST

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX

T156

TUBES



cul à trente minutes de combat, mais la partie peut s'interrompre avant terme en cas de victoire.

Chaque tour comporte lui-même plusieurs phases : allocation des renforts et des soutiens (détermination des points d'arrivée des troupes au terme d'un tour), phase de commande (lancement des attaques, destruction de ponts, etc.), phases d'arrivée des renforts et des soutiens. Le lieu d'arrivée de ces derniers diffère parfois de celui fixé lors des phases d'allocation des troupes en raison d'événements imprévus, ce qui a pour effet d'introduire une certaine dose de suspense dans le déroulement du jeu. L'austérité de présentation du programme est typique des wargames, et les cartes sont peu lisibles. (Disquette PSS pour Amstrad CPC. Notice en français.) J.-P.D.

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



TRANTOR

Liberté chérie

Abandonné sur une planète étrangère, Trantor, le dernier « stromtrooper » doit lutter pour s'en échapper. Armé d'un lance-flammes il descend dans les profondeurs de la planète en combattant les aliens les plus bizarres. A chaque étage, il interroge un terminal d'ordinateur afin de se procurer une lettre de code. Lorsqu'il possède les huit lettres, il rentre le mot qu'elles composent dans l'ordinateur central afin de retrouver sa liberté.

Les graphismes réussis des versions huit

bits ont été encore améliorés dans cette adaptation. En revanche, la bande sonore reste toujours aussi pauvre. L'action est rapide et prenante, il faut foncer car le temps joue contre vous. Un seul défaut : le jeu est un peu trop facile et on parvient vite à la fin du programme. Un bon jeu d'action. (Disquette Go pour Atari ST.) A.H.-L.

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

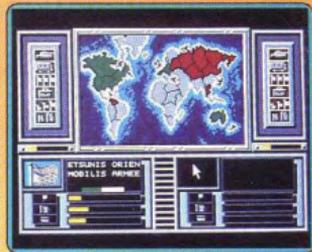
POWER STRUGGLE

Les superpuissants

Ce logiciel est un jeu de stratégie très classique où les deux superpuissances de notre siècle s'affrontent plus directement que dans la réalité. Le jeu peut se jouer en solitaire où à deux et un temps limite est fixé pour chaque tour. L'écran vous présente une carte du monde divisée en deux blocs : l'Ouest, dont le chef de file sont les USA et l'Est, dominé par l'URSS.

Une série d'icônes vous permet d'attaquer, renforcer, influencer un pays ou construire des usines chez des voisins amis. Bref, vous utilisez tous les moyens économiques, politiques, militaires et financiers pour dominer votre adversaire. Un jeu simple mais sans profondeur ni originalité où vous risquez fort de vous ennuyer ferme. A déconseiller. (Disquette PSS pour Atari ST avec notice en français.) D.B.

Type	stratégie
Intérêt	8
Graphisme	★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	B



Pour prendre connaissance des dernières nouveautés arrivées à la rédaction de Tilt, consultez impérativement la rubrique « Coup de cœur-Coup de gueule » sur le **36 15 TILT**. Cette prise de contact rapide vous permettra de connaître en quelques minutes l'avis des rédacteurs de Tilt sur les tout nouveaux logiciels de jeu bien avant la parution des critiques dans le journal. Pour prendre une longueur d'avance, tapez **36 15 TILT** puis au sommaire Cœur + Envoi.



COUP D'OEIL



Warhawk

Les programmes de ce type ont pris un coup de vieux depuis la sortie de Goldrunner sur Amiga. L'animation est assez lente mais le survol de la planète n'a rien d'une promenade : il faut éviter les astéroïdes hostiles et tirer sur tout ce qui bouge. Les graphismes sont corrects, compte tenu de la machine. (Cassette Firebird pour Amstrad CPC. Notice en anglais.) J.-P.D.

Type	action
Intérêt	10
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	A



The Seven Cities of Gold

Tout commence par le recrutement d'un équipage, l'achat d'un navire et d'une cargaison. Ensuite, il s'agit de prendre la mer et de rechercher le nouveau monde. Commercialisé sur C 64 et Apple début 85, la version Amiga n'innove pas. Pauvreté des graphismes, de la bande son et de l'animation. Dommage ! (Disquette Electronic Arts pour Amiga.) O.H.

Type	wargame/commerce
Intérêt	10
Graphisme	★★
Animation	—
Bruitage	★★
Prix	B



Rasputin

Ancien mais amusant, ce jeu vous fait explorer des décors simples en 3D d'inspiration médiévale. A travers plusieurs mondes, vous maniez l'épée comme le bouclier pour affronter des chevaliers en armure et capter les pouvoirs magiques de certaines pierres. Les combats manquent de précision. (Cassette Firebird pour Amstrad CPC. Notice en français.) J.-P.D.

Type	action
Intérêt	10
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	A

Frost Byte

Une créature qui ressemble à un ressort doit s'échapper des cavernes où errent des monstres divers. Au passage il faut également libérer cinq prisonniers. Un jeu sympathique, mais qui manque d'originalité. Comme la version sur ST, son prin-



pal défaut repose sur une réalisation indigne des seize bits. (Disquette Microval pour Amiga.) A.H.L.

Type	plates-formes
Intérêt	11
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

Colossus Mah Jong

La version PC de ce soft est identique à celle testée sur Commodore 64 dans Tilt n° 53. Proche du bridge dans sa conception, le jeu profite d'une variété de cartes ou figures appréciable. Sa prise en main sera, quant à elle, facilitée par la clarté de



la notice et surtout le mode « tutor » disponible sur la disquette. (Disquette CDS pour PC et compatibles.) O.H.

Type	réflexion/jeu de cartes
Intérêt	12
Graphisme	★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	B

Gunsmoke

Petite partie de « tir à gogo » sur fond de western. Un seul atout, un graphisme coloré et varié, pour beaucoup de défauts, animation sautillante, scrolling saccadé et risque de « bug » annoncé dans la notice pour certaines épreuves ! Décrit sur la



jaquette comme l'un des meilleurs hits de Capcom, tout le monde peut se tromper... (K7 Capcom pour Amstrad CPC.) O.H.

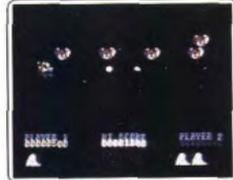
Type	action/tir
Intérêt	6
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



Moon Patrol

Ce programme est une reprise d'un jeu de salles d'arcade assez ancien. Hélas, la réalisation est indigne de l'Atari ST car elle est nettement inférieure à celle de l'Atari 800 XL. C'est dommage de maltraiter ainsi un ancêtre qui aurait pu connaître une nouvelle jeunesse et nous offrir de bonnes heures de jeu. (Disquette Databyte pour Atari ST.) A.H.L.

Type	arcade
Intérêt	8
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



Sidewize

Un « shoot them up » assez classique qui vous propose de combattre des aliens agressifs dans quatre univers. L'action très répétitive et le manque de variété de vos ennemis lisse rapidement. Le seul véritable intérêt de ce programme c'est la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui rend ce jeu plus attrayant. (K7 Firebird pour C 64) A.H.L.

Type	shoot them up
Intérêt	8
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



The Archon Collection

Deux grands classiques du jeu sur micro. Habile compromis entre la réflexion, la magie, la mythologie et le jeu d'action, Archon nous avait déjà époustouflé, le voici de nouveau accompagné de Archon II qui dispose de monstres supplémentaires et de quatre niveaux de bataille (eau, feu, air et terre). Magique... (Disquette Electronic Arts pour C 64.) E. C.

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

Fruit Machine Simulator

Un programme qui vous permet de tenter votre chance avec les machines à sous. Les gains sont fonction des combinaisons entre les différents fruits et symboles obtenus. Ce logiciel n'est pas mal fait, mais on a bien du mal à se laisser prendre à ce jeu qui perd



l'essentiel de son charme sur micro-ordinateurs. (Cassette Code Masters pour Commodore 64.) A.H.L.

Type	jeu de hasard
Intérêt	7
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

The Hunt For Red October

Ce simulateur de combat sous-marin met en place un tableau de bord précis et complet (cf. Tilt 52). Le maniement du sous-marin et la stratégie des attaques sont bien traités. Malheureusement la pauvreté des vues extérieures (carte, radar, périscope) ne



parvient pas toujours à tenir le joueur en haleine. (K7 Argus Press pour Amstrad CPC.) O.H.

Type	simulateur de combat sous-marin
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

1 Ball 2

Prisonnière de son inertie et des lois de la pesanteur, renvoyée par des rebonds incontrôlables, votre boule ne tarde jamais à exploser au contact d'objets maléfiques. Votre capacité de riposte — l'envoi de poisons — est faible, ce qui rend difficile



l'exploration des nombreux tableaux du jeu. (Cassette Firebird pour Amstrad CPC. Notice en anglais.) J.-P.D.

Type	action
Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

COUP D'OEIL

Phantom Club

Votre mission : annihiler Zang dont l'esprit commande à une bande de mutants. Le monde exploré est très vaste (550 salles) mais trop linéaire. Les graphismes 3D sont fins et l'animation fluide mais les couleurs sont mal choisies. Les bruitages restent très



simples en dehors d'une bonne musique de présentation sur plusieurs voix. (K7 Ocean pour Spectrum.) J.H. Type : aventure-action Intérêt : 13 Graphisme : **** Animation : **** Bruitage : **** Prix : B

Street Sports Basketball

Cette simulation de basketball se déroule sur divers terrains au choix (voir Tilt n° 53). Les deux équipes sont recrutées parmi les habitués du coin, qui se révèlent avoir tous une forte personnalité. Les graphismes sont excellents (double haute résolution) et les



bruitages corrects. L'animation est fluide mais un peu lente. (Disquette Epyx, pour Apple II.) J.H. Type : basketball Intérêt : 15 Graphisme : **** Animation : **** Bruitage : **** Prix : D

Apocalypse

1995 : sous vos ordres, les USA et les forces de l'OTAN attaquent l'URSS à coup d'armes chimiques, bactériologiques et nucléaires. Pour contrer la riposte, vous disposez du bouclier spatial américain, au fonctionnement capricieux. On ne se plain-



dra pas trop du manque de réalisme qui caractérise ce wargame. (Disquette Ere Informatique pour Amstrad CPC.) J.P.D. Type : wargame Intérêt : 10 Graphisme : ** Animation : ** Bruitage : * Prix : C



Nebulus

Dans la lignée des jeux de plates-formes, ce jeu est un chef-d'œuvre du genre. D'une qualité remarquable, tout à la fois fin, varié et humoristique. La version CPC n'a rien à envier à la version C 64 (voir Tilt n° 51, p. 40) en ce qui concerne l'animation (rotations lisses de la tour) ou les graphismes. Un jeu original et beau. (K7 Hewson pour Amstrad CPC.) J.H. Type : action Intérêt : 13 Graphisme : **** Animation : **** Bruitage : **** Prix : B



Gauntlet II

Vous incarnez l'un des quatre héros (guerrier, Walkyrie, magicien ou elfe) et pénétrez toujours plus profondément dans ce donjon aux monstres innombrables (voir Tilt n° 54). Les décors sont succincts mais les graphismes et l'animation des personnages agréables. Une bonne musique présente le jeu et les bruitages sont corrects. Un bon jeu. (K7 Atari, pour Spectrum.) J.H. Type : aventure-action Intérêt : 13 Graphisme : **** Animation : **** Bruitage : ** Prix : B



Gee Bee Air Rally

Vous pilotez un vieux coucou sur un parcours balisé au sol (voir Tilt n° 52). Cette adaptation est très correcte. Les décors ne sont pas très variés mais les graphismes sont fins et l'animation particulièrement fluide et rapide. Une petite musique présente le jeu mais les bruitages de moteur ne sont pas convaincants. (K7 Activision pour Spectrum.) J.H. Type : course d'avions Intérêt : 15 Graphisme : **** Animation : **** Bruitage : ** Prix : B

Gunsmoke

Shérif sans peur, vous débarrassez la ville et ses environs de ses bandits. Ceux-ci débouchent de toutes parts et seules précision et rapidité vous permettront de survivre. Les graphismes des décors et des personnages sont moyens, l'animation quel-



conque et les bruitages guère convaincants. A réserver aux fous de la gachette. (K7 Gowin pour Spectrum.) J.H. Type : action Intérêt : 10 Graphisme : **** Animation : **** Bruitage : ** Prix : B

Four Smash

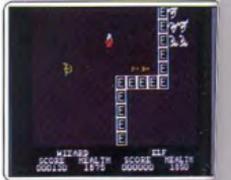
Cette compilation de quatre titres d'action simple ou mêlée d'aventure est bien choisie. Les jeux sont de qualité : Zynops, un excellent combat spatial ; Exolon, un jeu d'aventure-action aux graphismes superbes ; Ranarama, le grand classique, et enfin



Undrium +, une version améliorée de cet spatial. Quatre bons jeux pour un gros ajusté. (K7 Hewson, pour Spectrum.) J.H. Type : compilation-action Intérêt : N Graphisme : **** Animation : **** Bruitage : ** Prix : B

Gauntlet

L'adaptation GS de ce succès est, malheureusement, plus que décevante. En effet, Mindscape a repris la version II e/c au lieu de réécrire le programme totalement pour le GS. Résultat, bien qu'en super haute résolution, les sprites sont minuscules, les sons



inexistants. Toutefois cette version, malgré mal réalisée, reste amusante. (Disquette Mindscape pour Apple II GS.) J.H. Type : action Intérêt : 10 Graphisme : ** Animation : ** Bruitage : * Prix : B



Casino roulette

Si vous ne connaissez pas les plaisirs d'un casino, ce programme vous est destiné. En effet, toutes les subtilités de la roulette y sont présentes. Le logiciel tient automatiquement la comptabilité et la répartition des gains entre chaque joueur. Les graphismes sont simples mais efficaces, le tout est agrémenté de paroles digitalisées. (Disquette CDS Software pour ST.) E.C. Type : jeu de société Intérêt : 12 Graphisme : **** Animation : **** Bruitage : **** Prix : C



We are the Champions

Cette compilation est variée. Super Sprint, la course de voiture et Renegade, le combat de rue, ont déjà été testés sur Spectrum. Les trois autres adaptations sont excellentes : Barbarian, à l'animation superbe, International Karate +, version améliorée de ce grand classique et Rampage qui laisse libre cours à vos instincts destructeurs. (K7 Ocean, pour Spectrum.) J.H. Type : compilation-action Intérêt : 14 Graphisme : **** Animation : **** Bruitage : **** Prix : B



Konami Coin-Op Hits

Cette compilation de cinq titres (Green Beret, Mikie, Yie Ar-Kung-Fu, Hyper Sports et Ping-Pong) n'est en fait qu'un sous-ensemble d'une autre compilation (Konami Arcade Collection) testée dans les Tubes de ce numéro. Vu la faible différence de prix, son achat ne se justifie pas, à moins que vous ne disposiez déjà des autres titres. (K7 Imagine, pour Spectrum.) J.H. Type : compilation-action Intérêt : 12 Graphisme : **** Animation : **** Bruitage : ** Prix : B



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

SOLDES folles!

de -10% à -20% sur **ATARI et AMIGA**
 de -20% à -50% sur **jeux et utilitaires**
 de -15% à -25% sur les **périphériques**
 de -10% à -15% sur la **librairie**



wooch!

OUVERT 7 Jours / 7
365 Jours / An

POUR TOUTES COMMANDES OU DEMANDES DE CATALOGUES:
16 (1) 42 27 16 00

PROMOTIONS VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BANZAI

Cartouches en rafales dans l'empire des consoles

ZILLION II

Ce nouvel épisode de la série est aussi passionnant que le précédent. Dans *Zillion II* l'action était constamment entrecoupée par la recherche des codes d'accès, ce qui faisait l'originalité de cet excellent programme. En revanche, il n'y a aucun temps mort dans cette nouvelle version. L'accent est mis sur une action époustouflante qui vous emporte dès les premiers instants de jeu.

Chevauchant une moto et armé du fameux pistolet à laser Zillion, vous foncez à toute allure dans les couloirs de la base ennemie. Vous abattez les soldats qui tentent de vous barrer le chemin et vous faites sauter votre moto pour détruire des robots volants. Tout cela va très vite et vos réflexes sont mis à rude épreuve. Mais il ne faut pas pour autant oublier de ramasser au passage des blocs qui vous procurent des équipements, très utiles par la suite. L'un d'entre eux transforme votre véhicule en une sorte de réacteur qui vous permet de voler. Il est souhaitable d'effectuer cette transformation le plus vite possible car elle facilite beaucoup votre progression.

Dans le second niveau vous continuez, à pied cette fois, l'exploration du complexe ennemi en prenant garde aux nombreux gardiens qui vous guettent dans chaque salle. Cette seconde partie est un excellent jeu de plates-formes dans lequel vous sautez au-dessus du vide, vous empruntez des ascenseurs et essayez de découvrir des salles secrètes. Les graphismes, fins et colorés, sont particulièrement réussis et bénéficient d'une animation aussi fluide que rapide. La grande qualité de la réalisation de ce programme contribue pour beaucoup à sa réussite. *Zillion II* est l'un des meilleurs jeux d'action sur console. Un must. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.L.

Type	_____	action
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Brutlage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

ALESTA

Les consoles ne sont pas très riches en shoot them up, aussi les amateurs du genre se réjouiront-ils de l'arrivée de ce programme. Le scénario, des plus classiques, vous fait affronter des escadrilles de vaisseaux ennemis au-dessus d'une planète qui défile en un scrolling vertical. Dans le premier niveau on en vient assez facilement à bout, mais par la suite les choses se compliquent. Heureusement vous pilotez, un vaisseau évolutif et il vous est possible d'augmenter considérablement votre armement grâce à des pastilles que vous ramassez au passage.

Le point fort de ce programme réside dans l'efficacité et la variété de ces équipements supplémentaires. De plus, certains d'entre

eux sont particulièrement spectaculaires, comme par exemple celui qui a pour effet de tirer des boules d'énergie en tous sens pour détruire vos adversaires. Les graphismes sont agréables, avec des décors réussis, surtout dans les niveaux supérieurs. Les sprites sont assez banals mais ils bénéficient d'une animation de qualité. Un non-né shoot them up. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.L.

Type	_____	shoot them up
Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Brutlage	_____	★★★★
Prix	_____	C

WORLD RUNNER 3D

Vous partez à l'assaut du système solaire 517 pour combattre Grax et ses sept frères, qui sont à la tête d'une armée de créa-

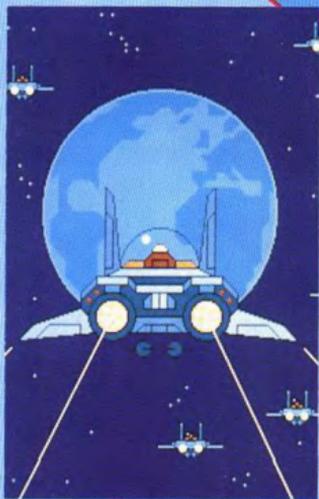


Illustration Jérôme Tesseyre

tures de toutes sortes. Il faut traverser chacun des huit mondes qui composent cet univers en détruisant les reptiles géants qui en défendent l'accès.

L'action est vue en 3D et votre personnage court en détruisant tout sur son passage et en ramassant certains objets qui lui donnent des pouvoirs nouveaux, des bonus ou des vies supplémentaires.

Ce jeu peut être joué normalement, ou bien en utilisant des lunettes 3D, fournies avec la cartouche. L'effet de relief ainsi obtenu n'est guère convaincant et on s'aperçoit vite que l'on s'abîme les yeux pour un maigre résultat. Les graphismes ne sont pas plus réussis et ont bien du mal à se passion-

ner pour une action qui est très répétitive. Un programme assez moyen dont on se lasse rapidement. Cette cartouche, ainsi que celle de *Winter Games*, vient des Etats-Unis et nous ignorons encore si elles seront commercialisées en France. (Cartouche Acclaim pour console Nintendo.) A.H.L.

Type	_____	action
Intérêt	_____	9
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Brutlage	_____	★★★★
Prix	_____	n.c.

WINTER GAMES

Voici l'adaptation sur Nintendo de *Winter Games*, l'un des plus grands succès d'Epyx. Après la superbe cérémonie d'ouverture nous retrouvons les épreuves des Jeux Olympiques d'hiver qui ont déjà fait tant d'heureux sur micro. La qualité des graphismes et de l'animation, au service d'un grand intérêt de jeu, font de ce programme une véritable réussite. En revanche, on ne retrouve ici que quatre épreuves sur les sept qu'offraient les versions micro : le hot dog (ski acrobatique), le patinage artistique, le patinage de vitesse et le bobsleigh. Cette dernière épreuve, qui se déroule à un train d'enfer, est particulièrement excitante. La célèbre qualité Epyx est au rendez-vous avec des commandes précises qui offrent un grand confort d'utilisation. Le jeu, très bien conçu, fait plus appel à la synchronisation des mouvements qu'à la force brutale. Une belle simulation sportive qui n'a rien perdu de son efficacité. (Cartouche Epyx pour console Nintendo.) A.H.L.

Type	_____	simulation sportive
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Brutlage	_____	★★★★
Prix	_____	n.c.

SPACE HARRIER 3D

Après le triomphe du jeu d'arcade et celui de l'excellente adaptation sur cette console voici maintenant la version en 3D. Celle-ci doit être utilisée avec les lunettes Sega. Les décors et les ennemis sont différents de la version précédente, mais le principe du jeu reste le même.

L'action est toujours aussi prenante et l'effet de relief apporte beaucoup à ce superbe jeu d'action. L'effet de profondeur du décor, très impressionnant, atteint un niveau de qualité sans équivalent à ce jour. L'animation n'a rien perdu de sa fluidité, même si on peut regretter que les sprites ne soient pas bien découpés. Mais cela n'est qu'un détail en regard de la qualité de l'ensemble. Il faut bien admettre que les lunettes 3D Sega sont le meilleur système de ce type sur le marché, à défaut de celles pour ST qui sont annoncées depuis longtemps et n'arrivent jamais. Bien sûr elles fatiguent les yeux au bout d'un certain temps d'utilisation, mais le résultat obtenu en vaut la



Zillion II



Alesta



World Runner 3D

peine. Un excellent jeu d'arcade en relief. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.-L.

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

TIGER-HELI

Ce jeu d'action qui ressemble à s'y méprendre à Chopper X sur ST (voir *Tilt* n° 53, page 28) vous place aux commandes d'un hélicoptère survolant une contrée hostile. L'appareil bénéficie d'une relative liberté de mouvement et peut se balader sur tout l'écran au-dessus d'un paysage se dévoilant en un scrolling vertical, mais il ne peut se retourner pour faire face aux tirs qui le prennent à rebours, ni rebrousser chemin en inversant le sens du scrolling. Sa lenteur le met à la merci des chars qui sillonnent villes et campagnes ou des navires de guerre qui croisent au large des côtes,



Zillion II



Illustration Jérôme Tesseyre



Winter Game

mais son système d'armement, capable de tirer des salves de quatre roquettes et de larguer des bombes de forte puissance, lui permet de résister efficacement. Les paysages sont mis en valeur par un graphisme coloré qui soigne le détail jusqu'à ouvrir des plaies béantes dans les toits des maisons et dans l'asphalte des routes pilonnées par vos obus. L'avance de l'hélicoptère, accompagnée d'une musique répétitive, est moins laborieuse que dans *Chopper X*. (Cartouche Acclaim pour console Nintendo.) J.-P. D

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

SUPER WONDERBOY

Wonderboy est de retour dans de nouvelles aventures et cette fois il devra combattre des créatures démoniaques pour libérer le pays de Monsterland. Avant d'entreprendre son périple, il entre dans un bâtiment pour se procurer une épée et une potion magique. Au cours de cette aventure il affronte des sorciers et bien d'autres ennemis qui tentent de lui barrer le chemin. Quand vous abattez certains d'entre eux, des pièces de monnaie apparaissent,



Space Harter 3D



Tiger-Heli



Super Wonderboy

ramassez-les rapidement, avant qu'elles ne disparaissent. Avec l'argent ainsi obtenu, procurez-vous des équipements supplémentaires dans les boutiques qui jalonnent votre route. Bien sûr, les équipements les plus efficaces sont les plus coûteux et vous devrez sortir vainqueur de bien des combats avant de pouvoir en faire l'acquisition. *Super Wonderboy* présente des graphismes agréables même s'ils n'atteignent pas le niveau de qualité de ceux qui ont fait le succès de son prédécesseur. Comme c'est l'usage pour les jeux Sega, celui-ci s'accompagne d'une bande sonore entraînante. Un bon programme d'action, simple et efficace, dans la tradition des jeux sur console et on se laisse prendre par l'action. (Cartouche Sega pour console Sega.) A.H.-L.

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

Sportivement vôtre

Roger Plus, Dany Sauvage et Lord Brett Sombre-Mamelle formaient l'équipe de sport la plus désunie du bloc Ouest de la 52^e Rue. Jamais ils n'avaient été capables de se mettre d'accord sur la stratégie la plus élémentaire, sur la plus simple tactique.

Et pourtant... Était-ce leur inaptitude chronique à bien jouer, leur talent inné à déconcerter l'adversaire par les actions les plus inattendues, mais ils gagnaient.

Toujours. La dépression terrassait l'autre camp. Bref, c'était l'anarchie !...

Naissance d'une vocation

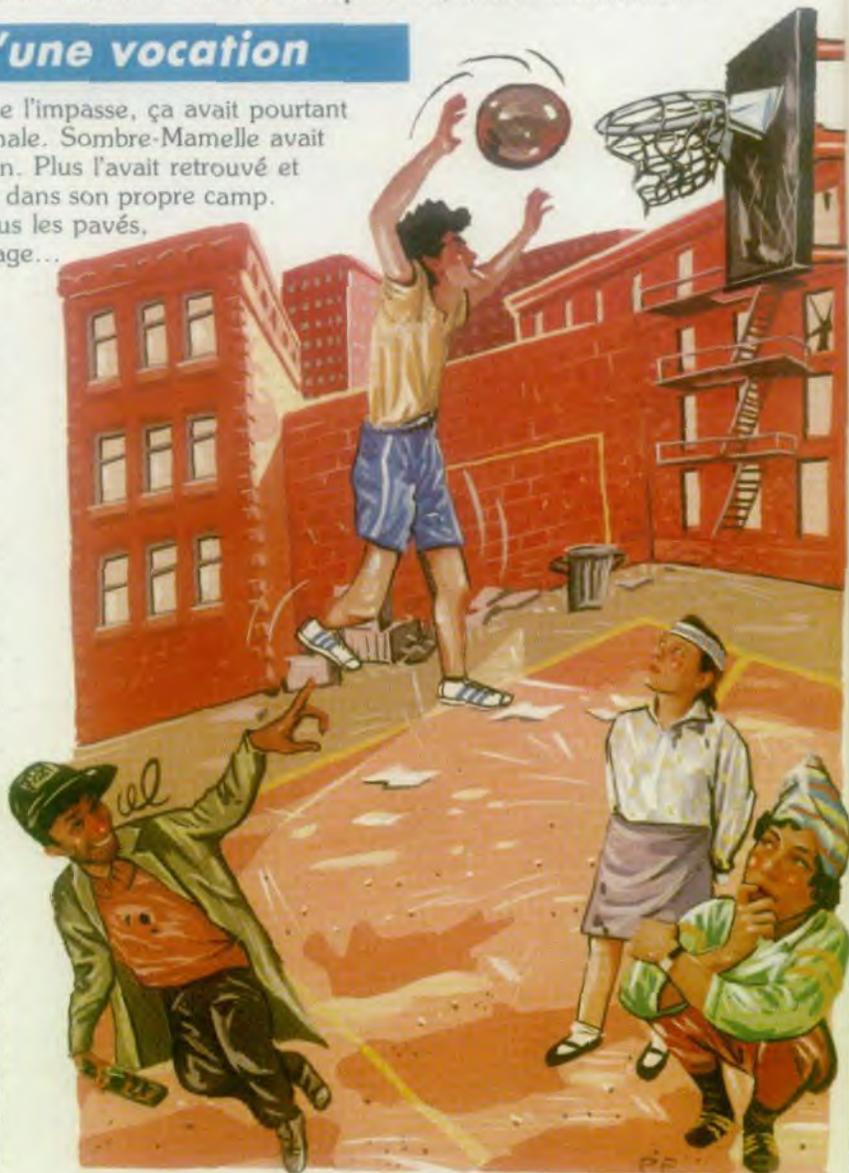
Sur le terrain vague, au fond de l'impasse, ça avait pourtant débuté comme une partie normale. Sombre-Mamelle avait commencé par égarer le ballon. Plus l'avait retrouvé et Sauvage avait marqué cinq buts dans son propre camp.

Puis ils avaient creusé et, sous les pavés, ils avaient trouvé la plage...

Street Sports Basket-ball : coincé entre les murs d'une usine et la façade d'une blanchisserie, deux paniers, un cercle tracé sur le sol à la craie... Casquettes vissées sur le coin de l'œil, les joueurs de ce premier championnat de basket attendent le coup d'envoi. Animation précise, décor insolite pour une ambiance garantie, *Street Sports Basket-ball* est un logiciel tout à la fois simple et passionnant.

Tout commence ici sur le perron de l'école. Une douzaine de « bouilles » en culottes courtes attendent le tirage au sort des deux « grands ». Pife ou face, chacun va choisir tour à tour les membres de son équipe, de Ralph le dribbleur à la jolie Melissa (chaque personnage est décrit par un petit texte savoureux...). Il faut ensuite décider du terrain de jeu, la cour de l'école, un terrain vague ou une quelconque impasse... Une fois la mise en place de l'équipe assurée, le coup d'envoi du match dévoile vite les nombreuses qualités de ce soft. Le décor, tout d'abord, est agréablement varié. Dévoilé par un scrolling précis, le terrain couvre environ deux écrans de jeu ce qui laisse suffisamment de place aux joueurs pour installer une stratégie efficace.

Les personnages, assez grands à l'écran, sont animés avec humour. Comme toujours, c'est le joueur le plus près du ballon qui prend l'offensive. Mais attention, il s'agit d'effectuer le plus de passes possible et donc de conserver l'esprit d'équipe. Le programme favorise cet aspect du jeu puisque la gestion des passes reste toujours très précise. Le déplacement et le lancer ou tir s'effectuent de plus selon huit directions, ce qui décuple encore les possibilités de jeu. *Street Sports Basket-ball* tire finalement tout son intérêt de





l'ambiance qu'il met en place. Une partie pleine de bonne humeur qui n'en oublie pas pour autant les règles sacrées du basket... L'ordinateur ne laisse aucune place à la triche ! Le jeu possède sur toutes les machines (CPC, C64 et Apple) une animation et un contexte graphique convaincants. Seuls les bruitages de la version PC sont en fait sujet à caution... (K7 Epyx pour C64), O.H.



Street Sport Base-ball sur C64

Street Sport Base-ball : deuxième volet pour les « sports de rues » du mercredi après-midi, ce match de base-ball conserve l'ambiance de son confrère à paniers. Même sélection d'équipes, mêmes personnages... Le base-ball, sport malheureusement bien peu connu en France, a le mérite de proposer un jeu scindé en diverses phases d'action. Lancer de la balle, frappe du batteur et course de base en base. *Street Sport Base-ball* profite de cette mise en place pour offrir au joueur plusieurs visions distinctes du terrain. L'espace de jeu est très vaste, ce qui va grandement faciliter le maniement des joueurs et l'appréciation des manœuvres, passes, lancers, etc. Le premier écran de jeu est divisé en deux fenêtres : vision 3D du lanceur et du batteur à gauche, vue aérienne de ces mêmes joueurs à droite. La gestion du tir est très convaincante, l'animation des sprites suffisamment précise pour que les néophytes prennent rapidement le jeu en main. Une fois frappée par le batteur, la balle survole



Street Sport Basket-ball sur PC



Street Sport Base-ball sur C64

un terrain encombré de pneus, boîtes de conserve et buissons... Le joueur le plus proche va se mettre à courir et éviter les obstacles pour enfin passer la balle à l'un de ses coéquipiers. Une action bien sûr classique (les règles essentielles du jeu sont respectées) mais qui profite de l'ambiance sympathique et originale de son paysage. *Street Sport Base-ball* séduira certainement les amateurs de base-ball. Les novices de cette fameuse discipline profiteront, par ailleurs, de la très facile prise en main du programme ainsi que de sa bonne humeur. (K7 Epyx pour C64). O.H.

Street Surfer : ce logiciel met en scène un skater téméraire qui investit la rue, avec son cortège de dangers. Votre skater réa-

git très rapidement aux injonctions du joystick. Très utile pour le slalom endiable entre voitures auquel vous vous livrez. En prenant progressivement de la vitesse, il devient de plus en plus difficile de suivre la trajectoire de la chaussée, d'autant plus que de multiples obstacles gênent votre progression (taches d'huile, poules inconscientes). D'autre part, votre vivacité décroît réguliè-



Street Surfer sur C64

rement. Heureusement, certains automobilistes bienveillants vous tendent des bouteilles de Coca afin de vous rafraîchir (vous forçant toutefois à de spectaculaires acrobaties pour les récupérer). Les graphismes de ce logiciel sont médiocres, mais disposent d'une animation spectaculairement rapide et efficace (impressionnante sensation de vitesse). L'accompagnement musical, outre sa qualité, est en parfaite harmonie avec l'action : quand vous prenez de la vitesse, le rythme de la musique accélère aussi. Un programme gai et très agréable à jouer. (K7 Entertainment U.S.A pour C64). E.C.

Metrocross : vous prenez les sinueux couloirs du métro pour un circuit de skate lors d'une futuriste course contre la montre. Vous débutez à pied et il vous faut, pour chaque parcours, parvenir à la salvatrice ligne d'arrivée avant la fatale échéance de temps (gare donc au chrono). Pour cela vous parcourez une piste carrelée dont certaines des couleurs ont l'inconvénient de vous ralentir, évitez-les (seulement quand

DOSSIER

vous êtes à pied). D'autres obstacles aussi hétéroclites que surprenants se dressent devant vous : des bidons roulant en sens inverse du vôtre, des trappes-pièges, des haies, des pneus sautillants et même, à un certain niveau, des petits rats verts qui s'accrochent avec pugnacité à votre personne (vous ralentissant par la même occasion). Heureusement, au gré des parcours, vous trouvez des skate-boards qui facilitent votre progression. Vous pouvez aussi utiliser des catapultes qui vous propulsent au-dessus de certains obstacles dans un époustoufflant saut périlleux. Le graphisme de ce programme est efficace et respecte parfaitement l'original des cafés. L'animation laisse parfois par la rapidité et la finesse du scrolling de l'écran. Le bruitage est simple mais efficace. Il est cependant dommage que vous ne disposiez que d'une

Les graphismes sont agréables mais les couleurs un peu ternes. L'animation est rapide et précise et la planche réagit très vite au moindre mouvement du joystick. Ce mode de contrôle très sensible pose quelques problèmes lors des premières parties mais devient un avantage lorsque vous le maîtrisez ! Sans atteindre la quasi-perfection de *Skate or Die*, *720 °* est un jeu très prenant qui s'apparente plus à un jeu d'arcade qu'à une simulation sportive. (Disquette US Gold pour C 64). A.H.-L.

et la plus complète simulation de Skate-board. Cinq épreuves vous sont proposées : figures libres, saut en hauteur, course contre la montre, joute et jam, une course qui vous oppose à un autre skater et dans laquelle tous les coups sont permis... et même recommandés ! Toutes ces disciplines sont jouables en mode « entraînement » ou « compétition » et vous permettent d'affronter un autre joueur ou l'ordinateur. *Skate or Die* bénéficie d'une réalisation irréprochable, tant pour les graphismes que pour l'animation, qui exploite à fond toutes les possibilités de la machine. Les commandes sont un modèle de souplesse et de précision, de plus, dans certaines épreuves vous avez le choix entre deux modes de contrôle différents. Toutes les disciplines sont attrayantes mais les points forts de ce programme sont la course et la jam. Cette



Metrocross sur ST

seule vie. Toujours un hit. (Disquette Namco pour Atari ST). E.C.

720 ° : sur votre planche, vous circulez dans les rues de Skate City et vous pouvez pénétrer dans l'un des quatre parkings pour y participer à une compétition. Vous y faites des figures acrobatiques, des sauts, un slalom, ou bien une course sur des plateformes. Lorsque vous vous qualifiez dans l'une de ces épreuves, vous gagnez un prix et, avec l'argent ainsi obtenu, vous achetez des équipements plus performants dans l'un des magasins de la ville.



720 ° sur C 64



720 ° sur Spectrum

Skate or Die : fidèle à sa réputation de qualité, Electronic Arts nous livre ici la meilleure



Skate or Die sur C 64

dernière est aussi drôle que passionnante et si vous jouez contre un ami, c'est le fou rire garanti : vous pouvez, par exemple, lui donner un coup de pied pour le faire tomber contre une poubelle. Le morceau de bravoure se situe lorsqu'un joueur ne parvient pas à éviter un grillage qui lui barre le chemin, il passe à travers pour, ensuite, tomber en morceaux dans la tradition des dessins animés de Tex Avery. Un chef-d'œuvre indispensable. (Disquette Electronic Arts pour C 64). A.H.-L.





Frime, drague et clairons

Las de la moiteur new-yorkaise et très fier de ses précédents exploits, le trio infernal avait décidé de s'essayer à d'autres disciplines sous le soleil de Californie et le regard langoureux des belles autochtones. Alors que Roger Plus frimait sur roulettes, Sauvage buvait la tasse et Sombre-Mamelle s'adonnait à son vice dans les bars glauques, l'appel du clairon résonnait dans le lointain...

California Games : cocotiers, bananiers, soleil et sable fin, l'ambiance est à la détente. Mais attention, la compétition reste présente dans l'esprit de tous ! *California Games* encourage les tournois par un menu de jeu très complet. Tout comme la série des *Summer*, *Winter* et *World Games*, ce programme propose six épreuves distinctes auxquelles chacun s'entraîne tour à tour. La plupart des sports présentés sont à la fois originaux et spectaculaires. On ne retrouve ici aucune action d'équipe, mais plutôt six « one man show » tout aussi

course est à mon avis la plus captivante. L'emploi du joystick traduit bien le mouvement des jambes qui doit rester souple et régulier tout au long du parcours.

Deuxième épreuve de qualité, le surf. La représentation des vagues est peut-être moins réaliste ici que sur les versions PC ou CPC... Mais qu'importe, les requins sont de la partie et la réalisation des figures nécessite autant de souplesse que de concentration. Vient ensuite l'épreuve de vélocross, très semblable à celle de skate mais moins passionnante.

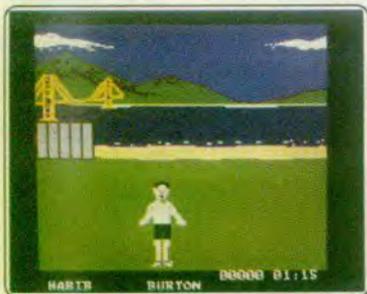
Nos sportifs finiront enfin la saison par le lancer du disque ou le dribble acrobatique... *California Games* met en place une ambiance très convaincante. C'est là son meilleur atout ! Rien de tel pour organiser un tournoi inter-plages, une compétition qui dressera pour vous les tableaux récapitulatifs de toute la saison... La version PC est très bien réalisée, notamment en ce qui concerne la sou-



California Games sur C 64

plesse de son animation. Quant à la version CPC, le déroulement de son jeu reste, à mon goût, un petit peu trop lent. Le programme pour ST est de très bonne facture. (K7 Epyx pour C 64). O.H.

Les Dieux de la Mer : le ski nautique est l'un des rares domaines qui n'aient pas été outrageusement exploités par les concepteurs de jeux, ce logiciel ne marche donc pas sur des sentiers battus. L'adresse de Patrice Martin, le jeune surdoué du ski nautique français est l'idéal que vous propose d'atteindre ce programme. Plusieurs options sont proposées au chargement : on peut y jouer seul ou à trois alternativement, on dispose aussi de la possibilité de ▶



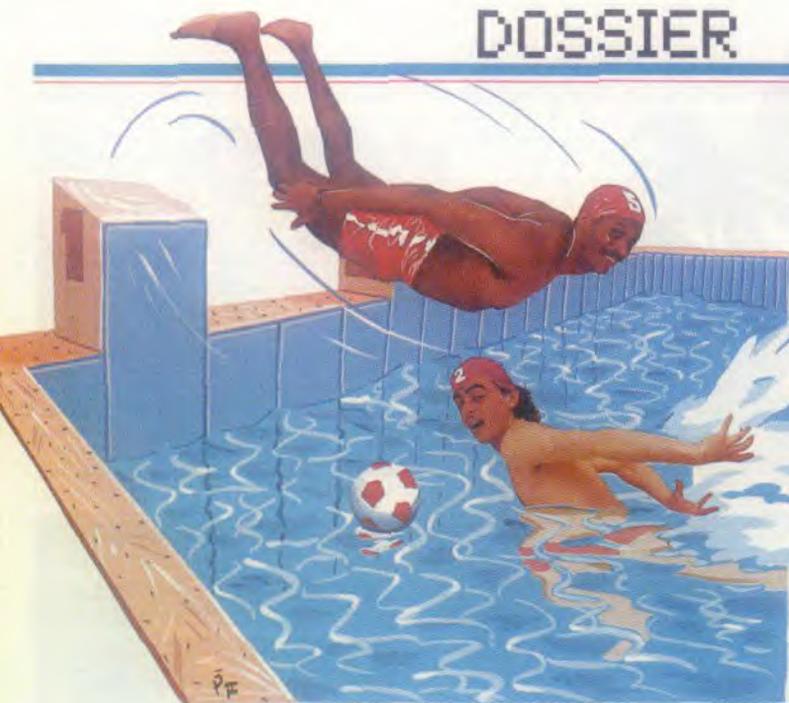
California Games sur PC

ludiques que techniques ! Parmi les nombreuses versions de ce soft, le programme conçu pour C 64 remporte la palme de la meilleure réalisation sur 8 bits.

Première discipline, le skate qui profite ici de deux épreuves : figures acrobatiques et course d'obstacles. Successivement lancé sur un tremplin ou sur une piste encombrée de sable, cailloux, etc., le joueur profite d'une animation très réaliste. L'épreuve de



DOSSIER



position des palets de l'adversaire, les envoyer « bouler » en fond de cour ou tout simplement placer ses propres balles sur une case de plus fort bonus. Autant dire que le résultat du match n'est sûr qu'après le dernier lancer, ce qui conforte l'ambiance sportive du jeu.

Côté graphisme et animation, le terrain de jeu 3D est complété d'une fenêtre « vue verticale » qui permet de mieux visualiser les positions de chaque joueur. Très souple et réaliste, le maniement du jeu profite enfin d'un atout essentiel : il suffit de confondre souris et palet pour retrouver le mouvement réel de ce sport, une glissade vers l'avant, poignet souple et l'affaire est dans le sac ! *Shuffleboard* est finalement aussi simple qu'efficace. Ambiance garantie... (Disquette Robtek pour Atari ST). O.H.

Indoor Sports : pas d'erreur, il s'agit bien là de sport et d'action... Oh bien sûr, pas d'effort physique comparable à une bonne partie de football, mais tout de même ! Si l'heure est à la détente, à la rencontre au coin d'un bar ou d'une salle de jeu, impossible d'oublier la compétition. Fléchettes, bowling, hockey sur table ou ping-pong, des disciplines intéressantes, originales et de



Les Dieux de la Mer sur ST

disputer les épreuves en combiné ou distinctement (saut, figures, slalom). Malheureusement, bien que les ambitions du logiciel soient respectables, la réalisation souffre de quelques défauts. En effet, dans l'épreuve de saut, la dimension instinctive est complètement occultée : l'approche du tremplin n'est ponctuée par aucune animation (seules deux flèches vous donnent des informations sur votre trajectoire).

L'épreuve des figures est mieux réalisée (vue de l'arrière de la vedette tracteuse), il faut cependant lire soigneusement le manuel pour parvenir à faire quelque chose de potable (les pitreries laissent les juges de marbre). L'ultime discipline proposée — le slalom — est constituée de passages entre des bouées de plus en plus espacées. Malheureusement l'absence d'inertie du skieur enlève beaucoup de réalisme à l'épreuve. Malgré un beau graphisme, chaud et coloré, l'animation de ce logiciel ne parvient pas à séduire (trop statique,

manque de réalisme). Les bruitages ne sont guère mieux. On peut néanmoins mettre au crédit de ce programme qu'il est le seul du genre. (Disquette Infogrames pour ST), E.C.

Shuffleboard : détente mais concentration, le curling est un sport peu connu en France. Le but de la partie : lancer le plus loin possible des palets sur une table (composée de zones de différents bonus) sans pourtant dépasser l'espace de jeu. Ce scénario, simpliste au premier abord, passionnera bien vite les adeptes de compétitions sportives d'intérieur. En effet, chaque joueur peut, à chaque lancer, modifier la



Shuffleboard sur ST



plus très bien gérées sont disponibles dans ce programme. Au côté de *10th Frame*, le bowling de cette compilation spéciale « sports d'intérieur », propose un jeu réaliste et ludique. Graphismes colorés, animation précise et bruitages convaincants sur la version ST, le jeu souffre sur PC d'un contexte graphique et sonore bien moins séduisant. Le jeu de fléchettes est, quant à lui, très bien pensé : on règle tout d'abord l'angle et la puissance du tir pour ensuite suivre le mouvement de la flèche vers le mur... Le hockey sur table est de même convaincant, notamment en ce qui concerne l'animation de la balle et la gestion très souple de son inertie. Mais c'est le ping-pong qui séduira le plus nos sportifs. Pas de joueurs (!), tout juste des raquettes qui s'agitent à vitesse « grand V » pour assurer une bonne visibilité de l'ensemble du terrain. Le jeu est très souple, précis en ce qui concerne le point d'impact de la balle ou l'effet des différentes frappes.

Cette compilation fait à coup sûr partie de l'entraînement des champions multi-épreuves de la micro d'aujourd'hui. Un bon moment de détente avant de s'attaquer à quelques disciplines plus... épuisantes ! (Disquette Mindscape pour PC). O.H.

10th Frame : ce programme est indiscutablement la meilleure simulation de bowling



Indoor Sports sur PC

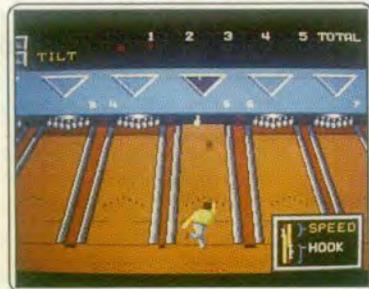
sur micro. Nous la devons aux programmeurs d'Acces Software qui nous avaient déjà offert *Leader Board*, ce qui n'est pas une mince référence. Du reste, le mode de contrôle est proche de celui utilisé dans leur précédent programme : on déplace le viseur avec un bouton de la souris et on dose la force du lancer avec le second. Cela offre un grand confort d'utilisation et donne la possibilité d'être très précis. Le seul défaut de ce superbe programme est, qu'après une longue utilisation, on finit par trouver ses marques et à réaliser trop aisément des séries de strikes, ce qui gâche un peu le plaisir.

Quant à la réalisation, elle est irréprochable : des graphismes clairs et colorés ainsi qu'une animation très convaincante apportent beaucoup à ce programme. Mais le point fort est la bande sonore, l'une des meilleures sur ST !. Sobre mais efficace grâce à des bruitages digitalisés d'un réalisme impressionnant. Toutes ces qualités



font de ce logiciel un petit chef-d'œuvre qui ne se démodera pas de si tôt. (Disquette Access Software pour Atari ST). A.H.-L.

Water Polo : il fait chaud sous le soleil californien. Jetez-vous donc à l'eau pour vous rafraîchir un peu. Ce programme est la



10th Frame sur ST

seule simulation de water-polo sur micro et il ne manque pas d'attrait. Deux équipes s'affrontent, dans une piscine, en un match de quatre périodes de cinq minutes. Le mode de contrôle est un peu complexe

mais il offre de nombreuses possibilités : vous pouvez lancer la balle dans toutes les directions tout en dosant la puissance de votre tir.

Vous dirigez le joueur qui est le plus près de la balle et, lorsque vous le maîtrisez bien, il est possible de monter des combinaisons d'attaque très efficaces. Mais si vous jouez contre l'ordinateur il vous faudra bien des efforts pour triompher, surtout dans les niveaux supérieurs.

Les graphismes, agréables et clairs, permettent une bonne visualisation de l'action. Ce programme vous offre également la possibilité de repasser l'action lorsqu'un but a été marqué, ce qui vous permet d'améliorer votre technique et de corriger vos défauts. C'est un logiciel original qui a tout à fait sa place dans la ludothèque des amateurs de sport. (K7 Gremlin pour C 64). A.H.-L.

Combat School : engagez-vous, disaient-ils. Mais dans l'armée américaine on ne rigole pas et sept redoutables épreuves vous attendent dans cette école de combat : parcours du combattant, tir au fusil mitrailleur et à la mitrailleuse, bras de fer, traversée d'un champ de mine et descente de rapides en canoë. Tout cela demande beaucoup d'efforts, d'autant plus que ces épreuves doivent être faites dans l'ordre et si



Water Polo sur C64



DOSSIER



vous échouez, il faut tout reprendre depuis le début. Seuls, les vrais sportifs du joystick en viendront à bout. Alors ils prendront leur revanche en combattant l'instructeur. En cas de succès, vous obtenez enfin la récompense suprême : le grade de capitaine. Comme un grand bonheur ne vient jamais seul, vous aurez également la chance



Combat School sur Amstrad CPC

d'être désigné comme volontaire pour une mission (presque suicide). Il s'agit de libérer un otage prisonnier des terroristes dans une ambassade américaine et vous utiliserez alors tout ce que vous aurez appris pendant votre entraînement.

Cette excellente adaptation d'un jeu d'arcade est passionnante. Elle bénéficie de bons graphismes, bien que leur qualité soit inégale suivant les épreuves, ainsi que d'une animation très satis-



faisante. Le thème musical et les effets sonores sont également réussis. C'est une simulation sportive originale et variée qui n'offre pas un mince challenge. (Disquette Ocean pour Amstrad CPC) A.H.-L.

Le temps des « pros »

De périls en catastrophes, ils s'en étaient sortis et l'armée avait réussi à en faire des hommes... Pour le plus grand malheur de leurs adversaires qui pensaient être débarrassés à bon compte des plus célèbres gèneurs des terrains de sport. Mais non, ils étaient de retour et les marteaux recommencèrent à tomber du ciel, les ballons à disparaître, les arbitres à s'arracher les cheveux...

Great Volley-ball : il est difficile de comprendre la raison pour laquelle le volley-ball est le sport mal aimé de la micro. En effet, il n'a que très rarement fait l'objet d'un programme, et les quelques tentatives qui ont été faites n'ont pas donné de résultats concluants. Pourtant il est tout à fait possible de réussir une simulation de volley et Sega en fait ici la démonstration.

Great Volley-Ball est un bon programme qui permet de jouer des parties passionnantes. Bien sûr, la prise en main est déconcertante au premier abord mais, après une lecture attentive de la notice et un entraînement sérieux, les choses s'arrangent. On prend alors bien du plaisir à construire un bon jeu d'équipe et à réaliser des combinaisons sophistiquées.

Le graphisme est clair et agréable et s'accompagne d'une bande sonore, comme c'est généralement le cas sur cette machine. L'animation n'est pas la meilleure que nous ayons vue sur la console **Sega** mais cela ne retire rien à l'intérêt de jeu de ce programme. Un logiciel intéressant, pour peu que l'on fasse l'effort de le maîtriser. (Cartouche Sega pour console **Sega**) A.H.-L.

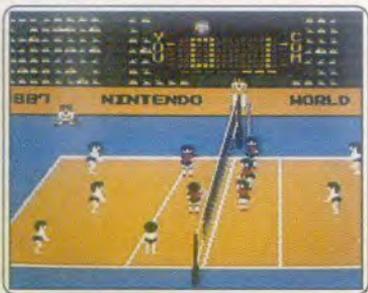
Volley-ball : la console **Nintendo**, dispose, elle aussi, d'une simulation de volley-ball. Plus simple d'accès que la version **Sega**, elle permet néanmoins des coups assez variés : smashes, amortis, contres, et passes. L'action est rapide et on se laisse prendre au jeu. Cette facilité de prise en main a pour principal avantage de vous permet-



Great Volley-ball sur console Sega

tre de jouer avec un ami qui ne connaît pas le programme et de faire une partie avec des chances égales, plutôt qu'une démonstration décourageante pour votre adversaire. En revanche, les graphismes, très japonais, ne sont guère impressionnants et datent un peu. La bande sonore ne présente pas non plus un grand intérêt. Un programme relativement ancien, mais qui ne manque pas pour autant d'intérêt. Les matches sont très vivants et assez réalistes. On peut y jouer longtemps sans se lasser et il est toujours possible de faire des progrès. Une bonne simulation sportive qui n'a pas d'égal sur micro. (Cartouche Nintendo pour console **Nintendo**) A.H.-L.

Basket Master : c'est une bonne simulation sportive que nous offre Imagine et qui met en scène deux joueurs s'affrontant sur



Volley-ball sur console Nintendo

un terrain vu de côté. Le jeu est réaliste et le point fort de ce programme repose dans le grand nombre de mouvements disponibles. On peut pratiquement tout faire grâce à un mode de contrôle qui ne devient jamais trop complexe. Votre joueur répond avec rapidité et précision à la moindre commande. A l'exception, bien sûr, du jeu d'équipe, tous les aspects de ce sport sont présents et donnent matière à des parties très prenantes contre l'ordinateur ou un autre joueur.

En revanche, la réalisation est assez moyenne, avec un graphisme assez simple et une animation qui n'est guère convaincante. C'est dommage mais cela ne nuit pas trop au jeu qui reste clair et rapide. On apprécie particulièrement l'action « replay » qui permet de revoir l'action lorsqu'un beau



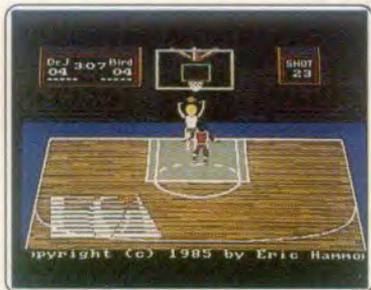
Basket Master sur C 64

panier a été marqué. On peut alors visualiser ses erreurs et améliorer sa technique. Un bon programme. (Disquette Imagine pour C 64). A.H.-L.

One on One: ce programme offre une vision très fantaisiste du basket puisque seuls deux adversaires s'affrontent sur le terrain. Toute la dimension collective est éliminée, pas question, en effet, de faire des passes ou d'élaborer une stratégie d'attaque. Pour l'essentiel, le jeu consiste en une rapide succession de feintes et d'esquives entre les deux joueurs (vous pouvez jouer seul ou à deux), afin de marquer des paniers sur l'unique panneau du terrain. Toute la partie se déroule dans un seul plan (ce qui s'avère à la longue assez monotone). Les deux joueurs sont sensés représenter deux grandes stars du basket US, Larry Bird et

Julius Irving, il faut cependant une imagination débordante pour parvenir à les reconnaître, tant les graphismes sont rudimentaires compte tenu des possibilités de la machine.

Les animations restent le point fort du logiciel, car elles rendent le challenge entre les



One on One sur Amiga

deux adversaires réellement passionnant (dribble, esquive, passage en force, paniers en suspension). Les bruitages sont eux aussi d'excellente facture, puisque le rythme endiablé déversé par le haut parleur de votre moniteur n'a rien à envier aux grandes manifestations du Madison Square Garden. En bref, un basket qui n'a rien d'une simulation, mais qui, par son orientation très ludique, plaira à de nombreux joueurs. (Disquette Electronic Arts pour Amiga). E.C.

Two on Two: le basket professionnel semble nécessiter de plus en plus de joueurs aux gabarits ex-

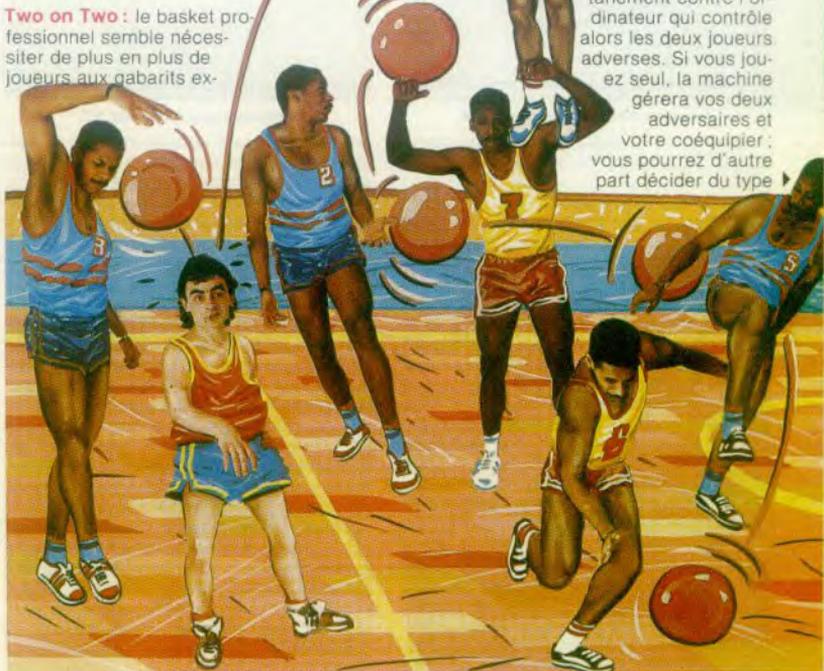


Two on Two sur ST

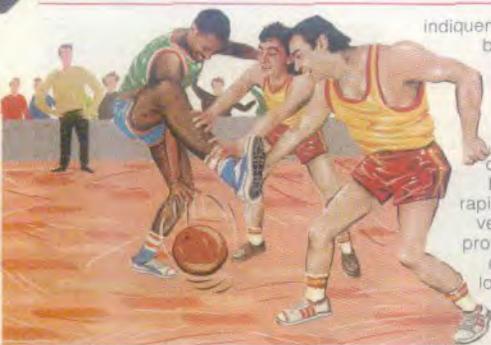
ceptionnels. Si la nature ne vous a pas pourvu des attributs de Goliath, *Two on Two* est là pour réparer l'injustice. En effet, à l'aide de votre joystick, vous pénétrez l'univers impitoyable du basket US.

Two on Two met face à face deux équipes, de deux joueurs chacune. Vous aurez la possibilité de jouer seul ou à deux.

Là réside la grande innovation de ce programme par rapport aux précédentes simulations de basket (*One on One*). Vous pouvez jouer contre votre partenaire, à deux simultanément contre l'ordinateur qui contrôle alors les deux joueurs adverses. Si vous jouez seul, la machine gèrera vos deux adversaires et votre coéquipier ; vous pourrez d'autre part décider du type



DOSSIER



indiquent que ce logiciel a fait l'objet d'une bonne finition. En effet, bien que le graphisme des joueurs n'ait rien d'exceptionnel, on constate l'occupation qu'ils font du terrain et le réalisme de leur comportement (pirouettes pour frapper la balle ou arrêt du goal, les genoux pliés). Les animations sont suffisamment rapides pour ne pas provoquer l'énerverment et assez lentes pour ne pas provoquer de confusion. Les rebonds du ballon sont criants de vérité et, lors des tirs aériens, on peut même voir son ombre portée. Un bon programme. (Disquette Mindscape pour C 64). E.C.



de match à disputer (exposition ou championnat). Une fois introduits ces différents paramètres (vous choisirez même votre race), le match peut enfin s'engager. Le terrain se présente en demi-plans apparaissant alternativement au gré des évolutions des joueurs. Ces derniers jouissent d'une animation fine non dépourvue d'humour et répondent très vite à vos sollicitations. Le jeu se déroule dans une atmosphère réa-

International Soccer: l'Arlésienne des logiciels ludiques sur ST est sans conteste un jeu de football. En effet, depuis un peu plus de deux ans, tous les « STmaniques » attendent avec impatience un logiciel de foot. Certains grands noms de la micro britannique sont associés à la conception de ce programme dont Pete Lyon, l'un des graphistes les plus en vogue outre-Manche. *International Soccer* dispose de nombreu-

Soccer: la simulation de football sur console Nintendo n'a rien à envier aux versions sur micro, bien au contraire. Les matches sont très vivants et les nombreux amateurs de ce sport se laisseront gagner par la fièvre du jeu. Il n'y a que six joueurs par équipe, y compris le gardien de but, mais loin d'être un inconvénient cela rend la partie beaucoup plus claire en permettant un meilleur contrôle de la situation.



Sportime Soccer League sur C 64

liste (rebonds du ballon, applaudissements du public...). Ce logiciel est réellement captivant : le programme donne l'impression d'avoir l'esprit d'équipe. Seul reproche, son excès de réalisme quant à la durée des matches. (Disquette Activision pour Atari ST). E.C.

Sportime Soccer League: voici une simulation sportive qui présente l'avantage d'être relativement complète. Outre l'aspect ludique et tactique, ce logiciel propose une approche globale du football. En effet, avant de rentrer dans le vif de la compétition, vous pouvez avoir votre position dans le championnat, regarder les équipes qui vous menacent directement (historique des buts et prochaines rencontres). Il vous est même possible de voir la composition individuelle de chacune des équipes en présence. Vous procédez éventuellement à des échanges de joueurs ou, selon vos moyens, à l'achat d'une nouvelle recrue. Des options plus classiques sont aussi à votre disposition (couleurs des maillots, par exemple). Une fois rentré dans la compétition, on est frappé par une foule de petits détails qui



International Soccer sur ST

ses options : vous pouvez modifier la couleur des maillots, changer la nature du terrain (sec ou humide), l'orientation du vent, la composition des équipes et même l'environnement du match (le jour ou la nuit). Le programme dispose aussi d'une option de jeu à deux simultanément (chacun contrôlant une équipe). Le mode de contrôle des joueurs est pratique, bien que mal appliqué par les concepteurs du jeu. En effet, le joueur « sous contrôle » présente la particularité d'avoir à ses pieds un petit carré blanc. Malheureusement le choix de cette couleur provoque des confusions car le ballon est blanc lui aussi. Les graphismes sont fins et ne démentent pas la réputation de leur dessinateur. Les animations cependant ne répondent pas aux espérances : outre le scrolling moyen du terrain, le déplacement des joueurs est trop rapide (d'où des problèmes dans la compréhension des événements). Toutes les règles du foot sont respectées (corner, penalty, remise en jeu). Malheureusement le logiciel ne parvient pas à susciter l'enthousiasme. (Disquette Microdeal pour Atari ST). E.C.



Soccer sur console Nintendo





Les concepteurs de ce programme ont pris le parti de la simplicité et le jeu y gagne beaucoup en rapidité et en intérêt.

Les graphismes sont réussis et l'animation excellente. De nombreux détails réalistes ajoutent encore à l'ambiance de ce programme : par exemple, les démonstrations de joie des joueurs de l'équipe qui vient de marquer un but, ou bien les danses qui vous encouragent à la mi-temps. Soccer se



Great Base-ball sur console Sega

range parmi les meilleurs programmes de football disponibles et il vous offrira de passionnantes parties. (Disquette Nintendo pour console Nintendo). A.H.-L.

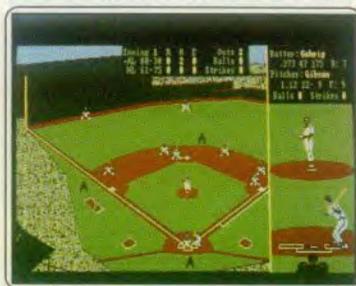
Great Base-ball : utilise une mise en place graphique très proche de celle de *Hardball*. Les joueurs sont malheureusement plus petits à l'écran, ce qui réduit d'autant le réalisme des mouvements. La simulation possède en revanche une animation et une vivacité bien supérieures à celles vues dans *Hardball*.

Batteur et lanceur vont encore apparaître sur un premier écran de jeu. Le maniement de chacun d'eux est subtil : plutôt que de déplacer un curseur, c'est carrément le personnage qui bouge de droite à gauche pour surprendre l'adversaire d'un lancer décentré ! Bien que peu réaliste, ce mode de jeu est agréablement facile à manier. Sur le terrain, l'action profite d'une vivacité bien venue. Le jeu est rapide et les passes très précises, de quoi séduire les « pros » du genre. *Great Base-ball* profite également de différentes vues du terrain : zooms d'une action précise ou vue de l'ensemble du

stade, le match semble suivi par un caméraman TV ! Ajoutez à cela une synthèse sonore réaliste pour lancer les classiques « strike » et autres commentaires de circonstance... Un soft performant et très maniable ! (Cartouche Sega pour console Sega). O.H.

Earl Weaver Base-ball : doyen de sa catégorie, ce programme se démarque du groupe par la qualité de son contexte sonore. L'*Amiga* est, en effet, un terrain de prédilection pour les fans du bruitage. Murmure de la foule, frappe de la balle ou exclamations des athlètes, on approche la digitalisation sonore d'un match réel ! Côté stratégie, *Earl Weaver* profite également de très nombreuses options de jeu, choix de joueurs et de stratégies. Mais si la représentation du terrain reste efficace, le contrôle des batteur et lanceur est assez délicat et parfois peu explicite. *Earl Weaver Base-ball* séduira les plus purs professionnels du base-ball. (Disquette Electronic Arts pour Amiga). O.H.

Hardball : pas de carrière sportive sans grand championnat de base-ball ! Le meilleur



Earl Weaver Base-ball

deur programme de la catégorie : *Hardball* développé par Accolade sur PC.

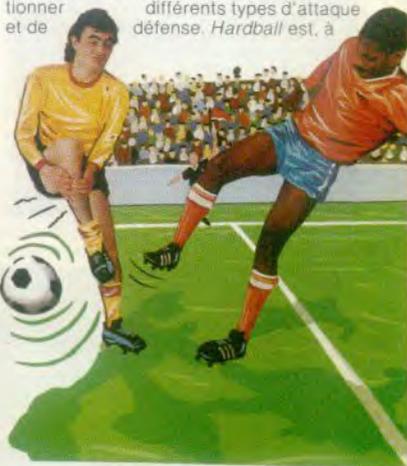
L'atout majeur de cette simulation réside dans la représentation graphique de l'action. Lors des phases de lancer, les personnages occupent tout l'écran. Proche de l'image digitalisée, le dessin est aussi réaliste que possible. L'animation, enfin, développe un mouvement souple et superbe, lent mais très plaisant à regarder. Même soucieux de réalisme et de maniabilité en ce qui concerne l'orientation du lancer. Alors que tant de programmes antérieurs à celui-ci restaient flous en ce domaine, *Hardball* utilise un très simple indicateur de direction qui ne laisse aucun doute quant à la trajectoire de la balle. Le batteur utilise un indicateur semblable pour frapper correctement cette dernière. Toute cette phase de jeu accuse ainsi un réalisme captivant.

L'action sur le terrain profite bien sûr d'un décor moins précis (la vision est plus large...). Il est de plus impossible de visionner l'ensemble du stade, ce qui « casse » un peu l'ambiance du jeu. La gestion des passes reste cependant très souple et précise. Il faut enfin parler de la stratégie du match



Hardball sur PC

avec un choix d'équipe complet. Il est, en effet, possible à tout moment de modifier l'ordre de jeu de vos partenaires, de sélectionner différents types d'attaque et de défense. *Hardball* est, à



l'heure actuelle, le meilleur simulateur de base-ball disponible. Un soft à ne pas manquer. (Disquette Accolade pour PC). O.H.

Super Tennis : ce programme est à ce jour le seul tennis sur ST. La disquette-support dispose de deux versions adaptées à la configuration de la machine (couleurs ou monochrome). Une fois choisi votre mode de gestion du programme (le joystick, la souris ou le clavier, seul ou à deux) vous

Super Tennis sur ST



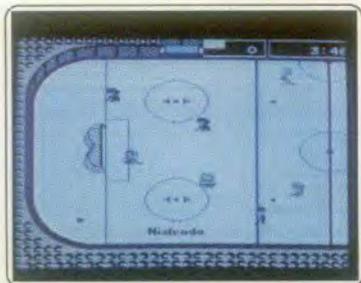
DOSSIER



Grand Prix Tennis sur C 64

jouerez contre la machine qui gère intelligemment son joueur et alors, pour vaincre, vous devrez faire preuve d'un grand entêtement. Tous les coups du tennis sont permis : coup droit, revers, jeu de fond de court, montée au filet, smash, lob ou passing-shot. Malheureusement rien ne saurait être parfait dans le monde du tennis (même sur ordinateur). En effet, le programme joue d'une relative pauvreté graphique : pourquoi ne pas avoir choisi la basse résolution qui aurait permis d'utiliser seize couleurs au lieu des quatre de la moyenne résolution ? D'autre part, le mariage de certaines teintes n'est pas très heureux (vert pâlot sur bordure blan-

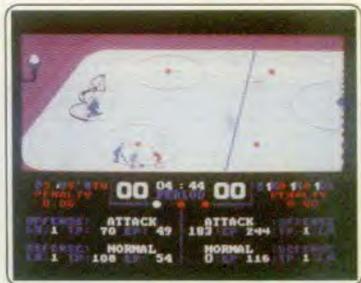
sentation classique de ce type de jeu (vue du dos d'un joueur), vous avez une vision en perspective de trois quarts du terrain et des joueurs, ce qui donne aux protagonistes une apparence de volume. Cela constitue incontestablement une originalité par rapport à l'habituelle vue longitudinale que l'on nous propose dans ce type de jeu. Un grand nombre de mouvements sont possibles (avancées vers le filet, lobs, etc.). Les animations sont lisses et particulièrement rapides (votre joueur répond vite et bien), surtout en ce qui concerne les évolutions de la balle, dont les bonds et rebonds présentent de saisissants accents de réalisme (ombre portée). Cependant les bruitages font penser de manière insolite à une par-



Ice Hockey sur console Nintendo

tie de ping-pong (les qualités sonores du C 64 ont déjà été mieux exploitées). On peut aussi regretter le manque de finition graphique : tel l'arbitre ressemblant à un tétard avachi sur son siège et l'absence de foule dans les tribunes. Dommage car, en terme de réalisme de jeu, le programme est de bonne qualité. (K7 Mad pour C 64). E.C.

Ice Hockey : encore un jeu d'équipe pour une des parties les plus difficiles de cette ludothèque sportive. Le hockey sur glace, sport violent par excellence, tire profit de la stratégie de son jeu



Ice Hockey sur PC

(passe, dribble, etc.), et de l'originalité du déplacement des joueurs : la glisse ! Le programme teste à l'usage au mieux ces deux aspects. L'animation des joueurs, tout d'abord, est des plus convaincantes.

La version disponible depuis peu sur console Nintendo offre par

che), ce qui nuit au confort d'utilisation. La version monochrome n'a pas ces problèmes, elle est réussie graphiquement grâce à la finesse de sa résolution (640 x 400). L'animation des tennismen lors de leurs services aurait gagné à être plus lisse. On peut regretter en dernier lieu que le programme ne tienne pas davantage compte des possibilités sonores du ST (rareté des applaudissements). Cependant à défaut de mieux... (Disquette Fil pour ST). E.C.

Grand Prix Tennis : il est dommage que ce programme sorte bien longtemps après que la fièvre du tennis qui s'était emparée des micros soit tombée. Abandonnant la pré-



exemple une partie très rapide mais suffisamment souple pour que rien ne soit laissé au hasard. Le membre de l'équipe commandé par la manette répond au moindre de vos ordres. Virages larges ou serrés, dérapages, arrêts « crampon » ou chutes superbes, l'ambiance est au réalisme et à la bonne humeur ! Il est alors possible d'élaborer toutes les stratégies.

La gestion des passes et des changements de contrôle (le joueur le plus près du palet est activé automatiquement) est bien conçue. La stratégie profite de plus d'un

confortable menu de sélection : choix de l'équipe, sélection de la force des joueurs et de certains modes d'attaque et de défense bien précis.

Ice Hockey est actuellement disponible sur *Nintendo*, *PC* et *C 64*.

Ces deux dernières versions sont, tout comme la version sur console, de très bonne facture. Avec un coup de chapeau final pour l'animation étonnamment souple du programme *PC* ! Un must de sa catégorie... (Cartouche *Nintendo* pour console *Nintendo*). O.H.



Super Ski sur TO 9



Super Ski sur CPC

Ça grisonne du côté des temps

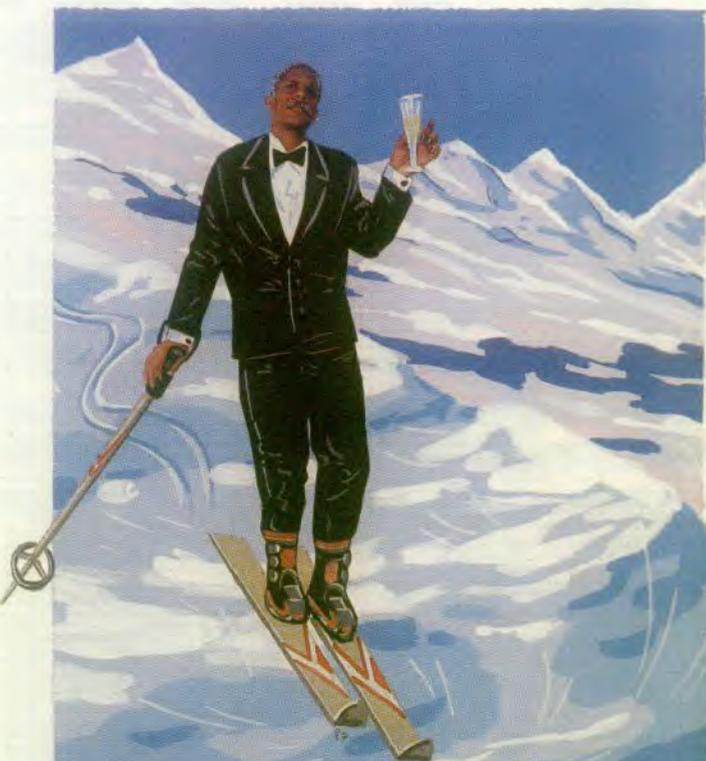
Toujours aussi sportifs, nos trois accolytes rêvaient de grand air. La retraite, ce n'était pas pour eux. Après avoir évité de justesse un ravin, Plus dit à Sauvage, qu'il trouva complètement emmêlé à la suite d'une conversion ratée : « Allons retrouver cet individualiste de Sombre-Mamelle et offrons-nous une grande glissade ! » Enfin unis à bord du bobsleigh, la chute allait être fatale. The End.

Super Ski : présenté sur la plupart des machines, cet excellent logiciel arrive à point nommé pour une fulgurante épopée... Puissance physique, réflexe, endurance, autant de qualités que nos sportifs vont ici mettre à profit pour descendre l'une des trois pistes de la station, participer aux deux slaloms tracés ou encore se lancer du tremplin vers les monts du podium ! Très bien réalisé, surprenant de rapidité et de souplesse sur les 8 bits, une des meilleures planches de cette tranche de vie.

Vous voici devant la carte, un menu simple mais cohérent composé de deux phases de jeu, entraînement et compétition. Il s'agit ensuite de sélectionner l'une des quatre épreuves proposées, slalom, slalom géant, descente ou saut. L'atout majeur de ce programme réside dans la beauté et le réalisme de son contexte graphique. Qu'il s'agisse des versions *Thomson*, *CPC* ou *PC*, le sportif s'élance sur une piste bien dessinée. Bordée de sapins, soutenue par un relief d'une précision surprenante, celle-ci défile devant vous dans un scrolling parfait. Aucun saut d'image, la descente est rapide, trop rapide même pour les non-initiés... Le personnage est quant à lui mis en valeur par une animation de qualité. Plus ou moins fléchi selon la vitesse de sa course, les genoux rebondissant sous les bosses, il slalome entre les portes dans un style parfait. Impossible alors de ne pas pencher la tête devant son moniteur à l'approche des virages serrés ! Les concepteurs du programme ont pensé à tout : la neige éclabousse le public, le bruitage feutré de la glisse suit le moindre de vos décollages (les bosses sont nombreuses...), un délice ! Et si la version *ST* de *Super Ski* est vraiment souple

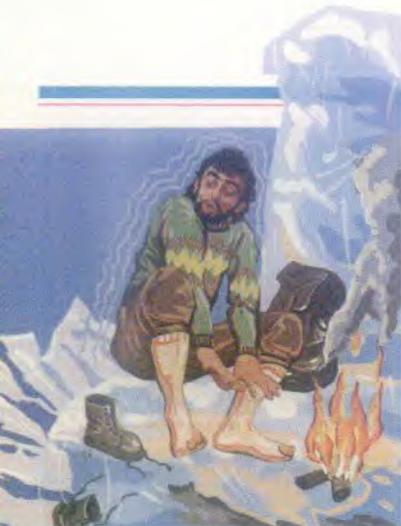
aventure offre enfin un décompte précis des points obtenus à chaque épreuve.

Un logiciel à placer au plus vite dans votre ludothèque sportive. (Disquette *Microdis* pour *TO 9*). O.H.



et jolie, les sportifs du *CPC*, du *Thomson* ou du *PC* tirent un profit maximum de leurs 8 bits. La compétition qui clôturera votre

DOSSIER



Bivouac : comment ne pas oublier l'ambiance des grands stades devant un tel spectacle. Le soleil qui s'éteint à l'horizon des cimes enneigées, le glacier qui s'étend devant vous, un glacier qu'il faudra franchir seul... *Bivouac* marque son temps. Le plus original des programmes sportifs, mais

aussi l'un des plus réalistes. Simuler l'escalade par l'emploi de quatre touches d'un clavier n'était pas chose facile. Les concepteurs du soft ont gagné leur pari. L'ascension est superbe et captivante.

Premier travail, la préparation méticuleuse de votre aventure. Vous choisissez l'une des pistes proposées en fonction de sa difficulté. Il s'agit ensuite de préparer son sac à dos (piolet, baudrier, etc.) puis de sélectionner l'heure du départ. Les premiers niveaux de jeu nécessitent déjà un sérieux entraînement. Chaque discipline s'apparente à un maniement spécifique très précis. Pour marcher sur un glacier, il faut sans cesse sonder la glace et sauter par-dessus les crevasses. L'escalade des faces enneigées oblige plus tard le joueur à enchaîner avec régularité quatre actions : planter les piolets, bloquer les pieds, hisser puis assurer à nouveau les prises inférieures... Quelques secondes d'inattention et c'est la chute !

L'escalade « à sec » est encore plus difficile. L'ordinateur indique à tout instant la valeur des quatre prises (mains et pieds) et toute fausse manœuvre renvoie votre personnage à son point de départ. Épuisante mais



Bivouac sur ST

superbe, cette simulation met en place une ambiance d'un réalisme étonnant. Il s'agit bien là d'une épreuve de longue haleine, d'endurance, de concentration et de témérité. Soutenue enfin par un graphisme superbe, et ce, pour toutes les versions disponibles (*Amstrad CPC, C 64, Thomson, PC, Atari ST*), cet excellent logiciel hisse l'alpinisme au plus haut de sa gloire. Une étape à ne pas oublier dans votre carrière sportive ! (Disquette Infogrames pour Atari ST) O.H.

32 logiciels de sports au tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	MACHINE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	INTÉRÊT	EXISTE AUSSI SUR
BASKET MASTER	Imagine	CPC	****	****	***	B	13	C64, Spectrum
BIVOUCAC	Infogrames	ST	*****	****	***	C	17	TO, CPC, PC, C64
BOBSLEIGH	Digital Integration	C 64	***	****	**	B	12	Spectrum
CALIFORNIA GAMES	Epyx	C 64	*****	****	***	B	15	Apple, CPC, Spectrum
COMBAT SCHOOL	Ocean	CPC	*****	*****	*****	B	14	C64
(LES) DIEUX DE LA MER	Infogrames	ST	****	***	***	C	14	CPC
EARL WEAVER BASE-BALL	Electronic Arts	Amiga	****	*****	*****	B	15	—
GRAND PRIX TENNIS	Mad	C 64	****	*****	*****	A	13	—
GREAT BASE-BALL	Sega	Sega	*****	*****	*****	C	13	—
GREAT VOLLEY-BALL	Sega	Sega	*****	****	*****	C	12	—
HARDBALL	Accolade	PC	*****	*****	**	D	16	C64
ICE HOCKEY	Mindscape	PC	***	*****	***	C	15	C64
ICE HOCKEY	Nintendo	Nintendo	***	*****	*****	C	15	—
INDOOR SPORTS	Mindscape	PC	*****	*****	*****	C	15	Amiga, ST
INTERNATIONAL SOCCER	Microdeal	ST	*****	***	***	C	12	C64
METRO-CROSS	Namco	ST	*****	*****	*****	C	14	C64
ONE ON ONE	Electronic Arts	Amiga	***	***	*****	C	13	Apple
SHUFFLEBOARD	Robtek	ST	****	****	***	C	14	—
SKATE OR DIE	Electronic Arts	C 64	*****	*****	*****	B	17	—
SOCCER	Nintendo	Nintendo	*****	*****	*****	C	14	—
SPORTIME SOCCER LEAGUE	Mindscape	C 64	****	*****	*****	N.C.	14	—
STREET SPORT BASE-BALL	Epyx	C 64	****	****	***	B	15	CPC, C 64
STREET SPORT BASKET-BALL	Epyx	C 64	****	****	**	B	15	Apple, CPC, PC
STREET SURFER	Entertainment USA	C 64	****	*****	*****	A	14	—
SUPER TENNIS	Fil	ST	***	***	**	C	11	PC
SUPERSKI	Microids	TO9	****	*****	*****	B	17	C 64, PC, CPC, ST
720 °	US Gold	C 64	****	*****	*****	B	13	CPC, Spectrum
10 TH FRAME	Access Soft ware	ST	*****	*****	*****	C	17	C 64
TWO ON TWO	Activision	ST	*****	*****	*****	C	15	Amiga
VOLLEY-BALL	Nintendo	Nintendo	***	*****	***	C	12	—
WATER POLO	Gremlin	C 64	*****	*****	***	B	13	—
WINTER OLYMPIAD 88	Tynesoft	Amiga	*****	*****	*****	C	12	ST



Biotouc sur TO 9

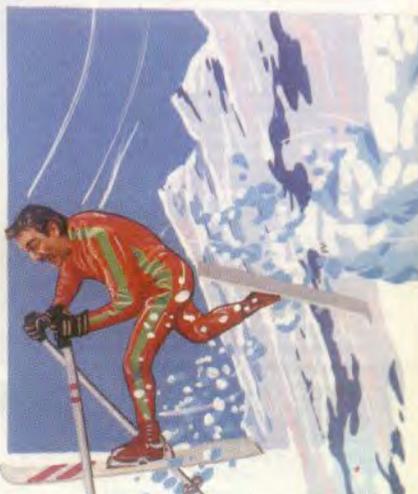


Biotouc sur CPC

Winter Olympiad 88 : les jeux olympiques d'hiver ont inspiré ce programme qui a été réalisé pour la circonstance. Cinq épreuves sont proposées : descente, slalom, bob sleigh, biathlon et saut à ski. Ces trois dernières disciplines sont présentées de la même façon que dans le superbe *Winter Games d'Epyx*. Comment ne pas faire de comparaison avec ce grand classique et, bien sûr, *Winter Olympiad* ne s'en sort pas à son avantage. En effet, ces épreuves ne présentent pas la même qualité et elles sont beaucoup moins jouables. Quant au slalom et à la descente, l'action est attirante mais très difficile. Il faut vraiment en vouloir pour

de similitudes avec son illustre prédécesseur. (Disquette Tynesoft pour Amiga). A.H.-L.

Bobsleigh : c'est l'une des épreuves les plus dangereuses des sports d'hiver que nous propose cette simulation. Lancé à plus de 120 km à quelques centimètres de la glace, vous devez parcourir un circuit en un minimum de temps. Nombre d'options vous sont proposées : vous pouvez en effet choisir entre six types de piste celle qui vous convient. Avoir les prévisions météorologiques et, en fonction de celles-ci choisir le type de lames les mieux adaptées. En fonction de la température de l'air et de la glace, les lames de frottement permettent une plus ou moins bonne glisse. Le maté-



riel coûte cher, aussi la dimension économique du logiciel est-elle très présente. Il vous faut gagner des courses pour attirer l'argent des sponsors afin de pouvoir payer les entraînements et le matériel. En ce qui concerne la compétition elle-même, le procédé de visualisation est assez réaliste : vous disposez d'une vue

en profondeur des deux murs de glace qui constituent le circuit. Les graphismes, bien que dépourvus, restent efficaces.

Les animations donnent une bonne sensation de progression dans l'étroit boyau (gare aux frottements contre le mur). Les bruitages sont eux plutôt simples. Néanmoins, pour apprécier correctement le réalisme du logiciel, il faudrait avoir pratiqué ce sport dans la réalité... (K7 Digital Intégration pour C 64). E.C.



Winter Olympiad 88 sur Amiga



Bobsleigh sur C 64

obtenir des résultats satisfaisants, mais elles n'en sont pas moins intéressantes. La réalisation est soignée, graphismes et animation sont de bonne qualité et le tout s'accompagne d'une bande sonore agréable. C'est un bon programme qui ne manque pas de qualités mais qui souffre de trop



Dossier réalisé par
Eric Cabéria,
Olivier Hautefeuille,
Alain Huyghues-Lacour.
Illustrations :
Pierre Fouillet.
Photos :
Jérémy
Gani.

KID'S SCHOOL

Cof'Math

Elaboré par un professeur de mathématiques travaillant chaque jour « sur le terrain », ce logiciel est l'un des premiers volets d'une série de programmes destinés aux élèves de collège et de lycée. Cof'Math Sixième s'adresse plus particulièrement aux jeunes néophytes et propose toute une série d'exercices abordant les différents thèmes étudiés en classe.

Loin des softs ambitieux à grande visée pédagogique, ce logiciel propose plus aux élèves une méthodologie de travail, un entraînement aux diverses opérations, qu'un apprentissage à proprement parler. « Calcul mental » permet d'apprécier la vitesse de réponse aux diverses opérations simples ou plus complexes. Après une série de dix calculs, une note est attribuée en fonction du temps et des résultats.

Opérations dans « N et D », fractions, suites, échelles, pourcentages, équations, aires et périmètres, calcul algébrique et enfin additions dans « Z et D », constituent l'ensemble du travail proposé. Quel que soit le choix de l'élève, il se voit soumettre une série d'exercices. Selon le cas, plusieurs essais sont permis, offrant la possibilité de réfléchir en cas d'erreur.

L'ordinateur ne se contente pas de vous dire si votre réponse est bonne ou fautive, mais propose la plupart du temps une explication détaillée et assez claire. Peut-être aimerions-nous trouver plus souvent des résolutions guidées ou une possibilité de faire appel à des aides. Quoi qu'il en soit, ce logiciel conçu de façon claire et point trop rébarbative, bien que très scolaire, constitue un outil qui devrait intéresser les plus allergiques! (Disquette See Maths pour Amstrad CPC, compatibles PC, Thomson.)

Matière : mathématiques
Contenu pédagogique : ★★★★★
Intérêt : 14
Prix : C

Micro Bac Anglais

Choisir de consacrer l'essentiel du travail sur des données concernant uniquement les USA, telle est la démarche de ce logiciel destiné aux élèves de lycée et plus spécifiquement à ceux qui préparent leur baccalauréat.

Les thèmes abordés dans ce programme sont au nombre de trois : les Indiens : « Red Tragedy », les Noirs : « Black Blues » et les Hispaniques : « Brown Power ». Pour chacun d'entre eux, trois ou quatre types de documents sont soumis à l'étude des élèves. Qu'il s'agisse d'articles du journal « Time » ou de lettres émanant de personnalités importantes dans l'un ou l'autre des domaines cités, des extraits de textes sont affichés à l'écran dans le but de faire l'objet d'une étude approfondie.

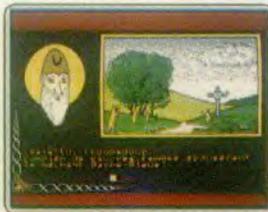
Après la lecture, parfois fastidieuse en raison de la longueur des textes proposés, l'élève se voit soumettre un certain nombre de questions visant à évaluer la plus précisément possible la façon dont il a appréhendé ce qu'il vient de lire. L'avantage de ce logiciel réside dans le fait qu'à tout moment



Du nouveau dans le domaine éducatif!
Ludique rime désormais avec pédagogie
pour le plaisir de nos studieux lecteurs.

l'utilisateur peut accéder à quatre fonctions permettant une aide appréciable tant au niveau du vocabulaire, qu'au niveau d'informations complémentaires. En effet, selon le thème abordé, des cartes de population, des statistiques ou des biographies viendront compléter ses connaissances. De même pourra-t-il revoir un passage du texte sur lequel porte une question à laquelle il n'a pas pu répondre et ce, sans interrompre le travail en cours. Hormis la qualité et la diversité des thèmes abordés, la méthodologie assez originale de ce programme permet un travail intelligent et constructif. Un bon point pour ce logiciel! (Disquette Coktel Vision pour compatibles PC, Amstrad CPC, Atari ST, Thomson.)

Matière : anglais
Contenu pédagogique : ★★★★★
Intérêt : 15
Prix : C



Troubadours



Micro Bac Anglais

Jeunes amateurs d'aventures éducatives, ceci vous intéresse! Si vous désirez aider Rody à trouver « l'étoile multicolore » sur les bons conseils de Mastico le robot, alors tous à vos machines, l'aventure est au bout de la souris! Je ne vois pas de meilleure entrée en matière pour cet excellent logiciel conçu par Lankhor à l'intention des très jeunes.

Rody et Mastico est en fait un grand jeu d'aventure, qui parle et en français de surcroît. Événement rarissime que nous ne manquons pas de saluer au passage.

En effet, l'avantage de la synthèse vocale — qui, soit dit en passant est très bien réalisée — est de permettre à l'enfant qui n'a pas encore acquis la lecture de pouvoir utiliser le programme. Rody est donc un petit garçon qui a pour mission de retrouver



Cof'Math



Rody et Mastico

« l'étoile multicolore ». Sa recherche l'entraîne dans toutes sortes de lieux qui, chaque fois font l'objet d'une question mobilisant le sens de l'observation et de la réflexion de l'enfant. Qu'il se trouve au bord de la rivière, sous la cascade ou dans la grotte, toujours représentés par un graphisme soigné, il s'agira pour lui de repérer un objet, un personnage ou un lieu qu'il devra pointer à l'aide de la souris pour pouvoir avancer dans l'histoire. Ainsi, tout en jouant, des notions importantes et bien adaptées à l'âge des utilisateurs sont abordées dans un contexte graphique et sonore très réussi.

A tout moment, l'enfant peut choisir de colorier un des dessins et ce, sans interrompre le travail en cours.

Ceci constitue un atout supplémentaire à ce logiciel d'éveil admirablement conçu! (Disquette Lankhor pour Atari ST.)

Matière : français
Contenu pédagogique : ★★★★★
Intérêt : 18
Prix : B

Troubadours

Manifestement les choses bougent dans le domaine des éducatifs et nous en avons encore la preuve avec ce logiciel d'aventure médiévale concocté par Lankhor. Loin du traditionalisme en vigueur, Troubadours brille par l'originalité de sa démarche.

Ce programme dense et diversifié propose plusieurs types d'activités mêlant subtilement ludique et pédagogie. Deux parties, dont l'une « aventure », invite à une balade culturelle comportant plusieurs étapes ou, tout à tour, la connaissance sur les contes et légendes, la réflexion et l'imagination sont mises à l'épreuve.

La partie « éducative », quant à elle, bien que construite sur le même scénario est toutefois plus étoffée et développe, avec succès, une nouvelle génération d'activités, où musique et poésie occupent une place prépondérante. Et, en effet, le « Gnome Musicien » permet à l'enfant d'exercer son oreille musicale en proposant un exercice de reconnaissance des notes de la gamme, ainsi que la mise en ordre de divers morceaux de musique.

Tout le travail de sensibilisation à la poésie se fait aussi dans la joie et la bonne humeur, et l'enfant est invité à jongler avec les vers, les rimes et les mots de façon dynamique et vivante. Le support ludique, très bien réalisé sur le plan du contenu, du graphisme et du son, permet que l'approche pédagogique de la langue française et de son fonctionnement se fassent tout en douceur, dans un environnement convivial, où travail n'est pas nécessairement synonyme d'ennui. Un grand bravo donc, pour ce logiciel Troubadours qui n'oublie pas que le plaisir existe! (Disquette Lankhor pour Amstrad CPC.)

Matière : français
Contenu pédagogique : ★★★★★
Intérêt : 18
Prix : B

Brigitte Soudakoff

J B G**ELECTRONICS**

Ouvert de 10h à 19h15 du lundi au samedi.

CREDIT CREG

immédiat

163, av. du Maine
75014 Paris M^{tro} Alésia

☎: 45 41 41 63 - 45 41 44 54

NOUVEAUTES ET COMMANDES
DE LOGICIELS ET DE MATERIELPAR : **MINITEL AU 36 15**
CODE ACTO
MOT CLE JBG**LA MICRO AU SUD DE PARIS**

SIC

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick

2990 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick

4990 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
STAR LC 10

7380 Frs

PROMOTION DISQUETTES
3.5 p 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 MEGA ST2
Moniteur Monochrome
Haute Résolution
SM 124.

9 950 F.HT

ATARI MEGA ST4
Moniteur Monochrome
Haute Résolution
SM 124

12 950 F.HT

Imprimante LASER SLM 804 : 11 950 F.HT

LOGICIELS
Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
Sur ATARI ST et AMIGA
Jeux et BureautiquesTéléphonez au :
45 41 44 54

Pour Disponibilité et prix

ATARI 1040 STF (seul) 4490 f
Lect. CUMANA 720 K 3.5 P 1650 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P 2090 f
Disque Dur SH 205 4990 f
ATARI 520 STF + SC 1425 5490 f
Imprimante LC 10 (+cable) 2690 f
FREE BOOT 350 f
Moniteur MONO. SM 124 1490 f
Moniteur COULEUR 2190 f
Imprimante STAR LC 10 COUL 2990 f
Lecteur Double Face Interne 1200 f
Lecteur DF extra plat 1490 f**ATARI 1040 STF**
Moniteur Couleur
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

6990 Frs

AMIGA 500

4700 Frs

DISTRIBUTEUR NINTENDO
TOUS LES LOGICIELS DISPONIBLES

LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 F

LISTE SUR MINITEL :
36 15 code ACTO mot clé JBGBON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

Frais de port logiciels : 30 Frs. - Frais de port matériel : 100 Frs

VOTRE COMMANDE

NOM PRENOM

ADRESSE

TEL

CODE POSTAL

VILLE

carte bleue
Date exp. Signature

Conditions spéciales pour les :

- Comités d'entreprises
- Collectivités - Ecoles

Renseignements au :

45 41 26 04

95 11

CHALLENGE

Lubrrique à brac

Tout le monde en a entendu parler, tout le monde dit en avoir vu, c'est si facile de prétendre correspondre avec des filières hautement clandestines : bref les logiciels roses, érotiques, existent, même s'ils ne sont pas diffusés dans les boutiques.

Nous nous devons de mettre à nu ce pan de la logithèque des micros. Sans fausse pudeur, nous avons vu une bonne part de ce qui circule sous le manteau. Ce qui est dévoilé ne mérite pas toujours la réputation sulfureuse qui l'entoure. Un challenge hors norme pour un numéro estival...

Sicob de printemps, après-midi du mercredi, 24 °C à l'ombre des halls du Parc des Expositions de Villepinte. Un groupe de collégiens s'agglutine autour d'un des ST du stand Atari. *L'Arche du Capitaine Blood* tourne sur ce micro il y a quelques minutes. L'un d'entre eux, aux gestes rapides, joue au chef de clan auprès de ses copains. Il frime en chargeant sur la machine des disquettes qu'il extrait de sa poche. Il montre quelques programmes de jeux en bas desquels s'affiche en permanence « cracked by... » Il chuchote avec ses amis, puis

Beaucoup de possesseurs de micros conservent au fond de leur logithèque un « enfer » de quelques programmes à ne pas mettre entre toutes les mains. Nous avons enquêté, contacté des éditeurs et des indi-

vidus qui diffusent ce type de logiciels. La recherche de tels programmes provoque parfois des surprises : j'ai jeté un coup d'œil sur la boîte des disquettes furtivement exhibée par un joueur qui était venu montrer d'autres nouveautés, histoire de les commander discrètement. Hélas, ce genre de programme tourne rarement sur des disquettes originales. Et pour cause : aucune boutique n'en vend, officiellement du moins. Au chargement apparaît un instant, et pas à chaque fois, un nom ou une adresse. Jamais celui d'une maison d'édition connue.



Playhouse Strip Poker sur Amiga pêche par absence radicale de difficulté ainsi que par...



... des graphismes d'une qualité incertaine. Le logiciel doit sortir sur d'autres machines.

Certes, je suis un bon joueur ! Encore faut-il mettre mes talents de stratège à l'épreuve !

l'écran affiche une image digitalisée monochrome d'une jeune femme presque entièrement dévêtue dans une pose lascive. Les copains lancent quelques commentaires en rigolant, puis le jeune pirate reprend sa disquette, comme s'il volait un portefeuille dans la poche d'un badaud, et le groupe repart en piaillant vers d'autres stands.

Les réseaux de pirates assurent donc non seulement la diffusion mais encore soutiennent la production des logiciels.

Une remarque préalable s'impose : disquette ne rime pas avec programme et qui dit « fichier » ne parle pas *ipso facto* de jeu. L'enfer des logiciels est peuplé de disquettes



contenant simplement des images fixes qui se succèdent à l'écran. Les vrais programmes animés et interactifs sont minoritaires dans la catégorie.

Les plus classiques de ces softs érotiques, diffusés par de grandes maisons d'édition, illustrent le genre inusable des strip-poker. Les critères de qualité se trouvent hélas trop rarement réunis, comme en témoignait le dossier de *Tilt* n° 44.

Le dernier en date, **Playhouse Strip Poker** de l'éditeur néerlandais Eurosoft est distribué en France par Ubi Soft. A la version *Amiga* viennent s'adjoindre une version tournant sur *Atari ST*, ainsi qu'une autre, très inférieure par ses graphismes et qui utilise tant bien que mal la carte CGA des PC. Au poker, la chance dans la distribution des cartes, la stratégie, ou plutôt le toupet des joueurs ainsi que le montant des paris, s'allient pour faire monter la tension. *Playhouse Strip Poker* privilégie l'aspect d'un show d'images plus que celui d'un jeu de cartes. Ici, comme trop souvent, la stratégie de parier le maximum et renchérir systématiquement offre la victoire sur un plateau. Les dessins, sans originalité, qu'affi-

Premièrement les graphismes, digitalisations retravaillées sur *Amiga*, n'appellent pas de réflexions désobligeantes, la sonorisation manque à peu près complètement.



Strip Poker II + de Anco, sur Amiga.
J'y ai perdu ma chemise !



Au tour de ma partenaire de tomber la blouse.
Elle ne réagit pas au bluff !



Le seul logiciel où le joueur doute s'engager.
D'autres personnages sont disponibles...



Le moirage monochrome sur ST fait progressivement apparaître une baigneuse californienne : spectaculaire !

En revanche, la possibilité de surenchérir plusieurs fois vous laissera diverses possibilités de retraite, vous maintiendra plus longtemps sur le grill. De plus votre adversaire sait jouer, elle abandonne vite les mauvaises mains mais saura vous accrocher, vous faire surenchérir, munie de trois figures ou de deux paires de cartes. Gagner demande un peu de concentration...

Et, en cas de déveine, vous saurez ce que vous aurez à abandonner, chaussettes, pull, pantalon... Un petit personnage affiche, dans une fenêtre, son dénuement vestimentaire croissant et termine en tenue d'Adam, auquel cas votre adversaire a gagné ; et l'on repart au début du jeu. Des disquettes de données permettent enfin de varier les plaisirs, c'est-à-dire de changer de partenaires. Dans le respect des lois du genre, ce *Strip Poker II* constitue indéniablement ce qui existe de plus réussi.

Peep Show, un programme de Crusader Software, dont des publicités apparaissent dans la presse micro-informatique de RFA, mal dessiné et injouable — car trop rapide — illustre caricaturalement l'idée de la pornographie comme forme d'agression envers les femmes.



California Beach Girls est surtout une démonstration du logiciel Animatec (ST)

En effet, l'écran, soutenu par deux cariatides en tenue d'Eve devient le champ d'un jeu d'action. Des blocs apparaissent quelques secondes avant de disparaître. Sur chacun d'eux sont dessinées des hanches féminines. Au joueur d'utiliser le bouton de tir pour viser ce que les peintres classiques masquaient d'une feuille de vigne.

Indépendamment de la qualité technique désastreuse des graphismes cette utilisation du bouton de tir, arme par excellence dans le monde de la micro, donne au logiciel une symbolique particulièrement lourde et désagréable. Ce sont les graffitis de WC publics recopiés des murs puants d'où ils doivent être effacés régulièrement.

Seuls certains programmes plus osés méritent d'être cités. Nous en avons vu deux : le premier, **California Beach Girls**, ne risque pas d'effaroucher les populations. Il présente une suite de photos digitalisées sur *Atari ST*. Certes le mode haute résolution utilisé pourrait donner des résultats de qualité, mais le programme a tassé tant d'images sur la disquette que leur décompression ôte au logiciel l'intérêt de ce mode ▶



Peepshow, exemple d'attrape-nigaud ou piège en forme de pub roccoleuse...

chent les *Amiga*, *ST*, *IBM* et compatibles ne permettent pas de conseiller l'achat de la disquette.

De plus, Kim ou Judy semble émerveillée et se fend d'un « Waou, tu es un très bon joueur ! » au moment où elle n'a plus rien à enlever. Ce qui provoque un retour à la case départ, pour un nouvel effeuillage. En revanche, quand la demoiselle bavarde gagne insolemment, elle susurre timidement : « déshabille-toi, chéri », puis, si elle continue à gagner, elle précise que vous n'avez plus rien à enlever, mais le jeu continue comme si de rien n'était. Le bluff marche à tous les coups, puisque votre adversaire jette l'éponge si vous surenchérissez alors même que vous ne disposez de rien d'intéressant.

Cette exportation hollandaise n'enrichira pas les ludothèques et ne mérite pas de passer à la postérité.

Un programme sur *Amstrad CPC* garde le striptease, mais oublie la réciprocité déjà toute théorique dans les strip-poker.

En revanche, le **Strip Poker II** édité par Anco témoigne d'un peu plus d'attentions.

CHALLENGE



La substitution de deux images peut s'opérer selon des dizaines de modes différents



Le compactage de centaines d'images sur la disquette nuit à la résolution de l'image.

graphique. L'attrait de la présentation réside ailleurs : dans l'utilisation systématique de tous les moyens de substituer une image à une autre. Plusieurs dizaines de transitions différentes sont testées : une grille dont les barreaux épaississent recouvre l'ancien graphisme par une nouvelle digitalisation. L'image devient floue sous un moirage mouvant qui laisse deviner une autre forme puis accentue les contrastes et la netteté de la représentation. Des colonnes étroites viennent s'agréger à gauche de l'écran, tandis que l'ancienne est chassée en un scrolling progressif... Les photos qui servent de prétexte à cette démonstration risquent de causer plus de scandale aux USA qu'en France où le port du monokini est général sur les plages. Le style des photos limite la vulgarité omniprésente dans ce genre de disquettes, et évoque plutôt le style de posters gentils et assez cruches auxquels David Hamilton a associé son nom.

Les auteurs signent « Denise Team » et travaillent à Stuttgart, en République Fédérale Allemande. Soulignons qu'il s'agit d'une démonstration : la disquette chargée tourne sans aucune possibilité d'intervention et, à quelques détails près, les images elles-mêmes ne sont pas animées. Le logiciel ne mérite pas le qualificatif de « jeu ».

Mac Playmate, sur Macintosh, plus cru, inaugure l'interactivité. La première partie du logiciel permet de réviser le vocabulaire anglais concernant les sous-vêtements féminins. Il y en a peu, de moins en moins en tout cas.



L'option Panic affiche un tuteur, en cas d'urgence !

La seconde partie, commence seulement quand ce rayon est entièrement épuisé. La jeune personne, qui



Car Mac Playmate, sur Mac, est le plus hardi des softs disponibles

minauda à l'écran, exige tendresses et gros câlins. La souris maniée distraitemment la laissera de marbre, la dextérité et l'attention nécessaires





Bananas, sur ST joue sur l'ambiguïté. Auteurs anonymes, qui le resteront...



De très nombreuses disquettes de digitalisations circulent, encore heureux si...



... certaines photos sont refouçées par un logiciel graphique, comme ici, sur ST.



Malgré une page de présentation qui évoque celle d'un programme cette série de disques...

lui feront manifester, par la voix et par ses tortillements, tout le bien qu'elle ressent à des approches assez délicates.

Une boîte à outils propose un attirail d'accessoires, eux aussi animés, venus des sex-shop ou de l'imagination des auteurs, comme ces mains supplémentaires, qui remuent spasmodiquement, telles des insectes géants. L'héroïne peut s'associer à une autre jeune personne, ou s'occuper toute seule. Indéniablement plus réaliste que tous les autres programmes, animé et sonorisé, le logiciel n'en reste pas moins un gadget pour voyeurs, sans le plus petit début de scénario, où l'héroïne ne dispose de presque aucune autonomie.

Les capacités graphiques et sonores du Mac, donnent leur mesure. Les programmeurs auraient pu se fatiguer davantage, car le programme n'a plus de secrets au bout de trois minutes. Mac Playmate circule sans être vendu où que ce soit (à notre connaissance), il ne mériterait pas l'achat au prix d'un vrai programme.

Sur ST un programme, **Bananas**, se limite à un maniement uniformément accéléré du joystick pour une animation réduite à un va-et-vient sans surprise dû au manque de talent de programmeurs particulièrement manches. Ni joli, ni drôle, ni érotique. Seul l'anonymat des responsables les protège de la vindicte publique...

Enfin nombre de disquettes se résument à des digits que la décence interdit d'évoquer trop en détail, encore heureux quand un vague prétexte artistico-culturel du style « le Kama Soutra expliqué aux peuplades occi-



... présente exclusivement des digitalisations de photos échappées des magazines de jesse...

dentaires » ou « l'art des estampes japonaises » vient habiller l'intention de programmes où les protagonistes le sont si peu... dans ces cas au moins les personnages des deux sexes figurent entièrement sur les illustrations.

Parfois, en revanche, les disquettes semblent échappées de présentoirs de sex-shop de seconde zone. Ici le cadrage et la précision chirurgicale des images s'allient à un morcellement des corps tel que l'on ne voit jamais les visages. L'intérêt, strictement anatomique des scènes présentées explique mal leur circulation sur ce support inapproprié alors que les individus désireux de se « rincer l'œil » ont accès, moyennant des sommes modiques, à toutes sortes de livres, revues et films soigneusement étudiés pour. Inutile de préciser que la part de programmation est strictement égale à zéro. Nous sortons donc complètement du champ de l'informatique de loisir.

Le domaine du logiciel érotique restera-t-il confiné au sordide dans lequel il baigne aujourd'hui ?

Un éditeur français ne partage pas ce pronostic : Cocktail Vision diffusera cet automne une version micro de « Emmanuelle », aux innombrables spectateurs de par le monde. Cocktail Vision veut transcrire le caractère érotique du logiciel, souhaite créer un scénario qui se tienne... L'ironie de l'histoire veut que le premier éditeur à se lancer sur ce terrain brûlant ait fait ses preuves en éditant des logiciels éducatifs destinés à l'utilisation en classe.

Denis Schérer (chef de lubrique)



Difficile de comprendre en quoi le support de l'écran d'un ST ajoute quoi que ce soit...



Moi Jane, toi micro!



Princesses enfermées dans des donjons ou belles qui se donnent au plus fort, corps féminin dévoilé pour vanter un nouvel ordinateur, la libération de la femme ne semble pas avoir atteint le petit monde de la micro. Qu'en est-il réellement? Nathalie Meistermann enquête....

Qu'est-il arrivé à la micro-informatique familiale pour qu'elle se mue irrésistiblement en micro-informatique masculine? Dans ce petit monde, comme le remarque Plantu en politique, ça manque de femmes. « C'est un problème dépassé. Il y a cinq ans on pouvait s'en inquiéter mais maintenant tout a changé », affirment certains. Que nenni. Les études ponctuelles les plus récentes concordent pour démontrer l'absence des femmes dans le

domaine (voir encadré p. 98). Il suffit de jeter un coup d'œil aux joueurs des salles d'arcade, aux clients des magasins de micro-informatique et aux visiteurs des expositions pour réaliser l'ampleur de la désertion. Bien sûr en micro-informatique comme partout il existe des passionnés des deux sexes, mais force est de constater qu'il y en a beaucoup plus du côté masculin que féminin. Surtout si l'on s'attache à l'utilisation personnelle de l'informatique et

au jeu sur ordinateur. Car des femmes programmeurs, des chercheurs féminins, des étudiantes en informatique il y en a, même si elles sont encore minoritaires par rapport aux hommes. La profession se féminise. Mais peu de femmes jouent ou programment dans un but personnel, très peu de filles s'acharnent des nuits entières, les yeux pochés par le manque de sommeil, pour pulvériser les scores de *Goldrunner* ou percer le secret d'*Ultima 4*.



Or, de nombreux psychologues, particulièrement aux Etats-Unis, ont étudié l'apport de la pratique des jeux informatiques qui permet d'aborder cette discipline sous un jour gratifiant. Ainsi Mr Loftus, professeur de psychologie à l'université de Washington déclare-t-il « si comme je le crois les jeux aiguïssent l'envie d'apprendre plus au sujet des ordinateurs et que cet avantage est en train d'être pris par les garçons de façon quasi exclusive, alors de nouveau les femmes vont être reléguées dans la situation d'infériorité des siècles passés. C'est pourquoi les parents qui s'inquiètent de voir leur fils passer trop de temps sur les jeux vidéo devraient plutôt se soucier d'y intéresser leurs filles ». (Témoignage cité par Claire Terlon, chercheur à l'INRP, dans un article de la revue *Enfance*.) Comme le souligne Yvette Roudy « on a toujours tort d'avoir un train technologique de retard ». Il est donc urgent de se poser la question. Pourquoi les femmes s'intéressent-elles si peu à un micro-informatique ?

nins ». Plus pragmatiques que les hommes elles verraient « moins d'attrait pour une occupation fondée sur des situations imaginaires qui a priori ne servent à rien » et n'auraient pas « besoin de s'affirmer comme la meilleure, la plus forte à travers un héros imaginaire ». Quant aux discriminations culturelles subies par les femmes en micro-informatique, outre les remarques du type : « elles sont écartées » ou « la chaise de l'ordinateur n'est jamais libre », les deux témoignages suivants sont éloquentes : ainsi, une commerçante de vingt-cinq ans nous dit « quand je vais dans un magasin d'informatique et que je demande quelque chose, la plupart du temps le vendeur interroge « c'est pour vous » avec un léger sourire (idiot !). Alors je ne pose pas de questions aux vendeurs, je lis et j'achète en fonction de ce que j'apprends dans les livres. Je

pense également que la publicité y est pour quelque chose, les hommes programment et les femmes font du traitement de texte ». Et cette étudiante en sciences politiques de dix-neuf ans : « il n'y a qu'à voir la tête excédée des vendeurs quand une femme demande des renseignements sur la carte 3 Xtel compatible. ▶

Pourquoi ?

Les explications fournies à l'appui de cette désertion sont légion. On navigue alors entre les raisonnements les plus loufoques, « les différences de capacités visuo-spatiales entre les hommes et les femmes entraîneraient une moins bonne coordination main/œil chez ces dernières et donc une plus grande difficulté face aux ordinateurs » (imaginez le désastre lorsque l'on sait que 96 % des opérateurs de saisie sont des femmes d'après une étude menée par le mensuel *Heures Claires* en 1985), les clichés les plus ravageurs : « les femmes sont moins douées pour la technique, elles ont moins l'esprit de compétition, elles sont moins joueuses » et les explications de fond qui s'attachent au contexte culturel dans lequel évolue la micro-informatique pensée et conçue comme masculine et à la répartition des rôles selon les sexes dans notre société.

La parole aux lectrices

Le questionnaire paru dans *Tilt* et sur le serveur du journal rassemble toutes les réflexions couramment entendues sur le sujet. Lorsque les femmes ne jouent pas c'est d'abord parce que les jeux ne correspondent pas à leur attente ou parce qu'elles n'en ont pas eu l'occasion. Bizarrement 86 % d'entre elles ne considèrent pas la micro-informatique comme un domaine culturellement masculin. A la question : « pourquoi, à votre avis, les femmes s'intéressent-elles moins à la micro-informatique que les hommes ? », une réponse arrive en tête : le manque de temps ; « les femmes ont un emploi du temps plus chargé que les hommes » ou encore « qui fait le ménage après sa journée de travail pendant que Monsieur copie ses disquettes ? ». Beaucoup évoquent le manque d'information dans un domaine traditionnellement réservé aux hommes. « Il faut dire que tout ce qui entoure l'informatique est volontairement rendu obscur et technique, faisant croire à tous qu'il faut être informaticien pour s'en sortir. » Sur le jeu proprement dit, beaucoup regrettent l'absence d'héroïnes et de jeux « fémi-

Le torchon brûlé



Les organisations féministes, notamment dans les pays anglo-saxons se sont toutes interrogées sur le couple femmes/nouvelles technologies. Elles abordent la question en militantes, sans toujours éviter les excès du genre.

ISIS, le centre de documentation du Mouvement féministe international, ouvrirait ainsi un dossier consacré aux femmes et à l'informatique : « les nouvelles technologies, ordinateurs, machines de traitement de texte, calculateurs électroniques, sont-elles un instrument de la libération des femmes ou de leur oppression ? »

Le ton est donné, et repris, entre autre par le mensuel *Scarlet Women* dans son numéro de janvier 1982 qui énonce : « la technologie des ordinateurs n'est pas cette machine brillante et mythique créée par les hommes. Les hommes veulent la contrôler et nous contrôler, c'est pourquoi ils ont créé ce mythe. La technologie n'est pas neutre mais reflète une série de valeurs des différentes patriarques. » L'article poursuit par cette interrogation dramatique : « les féministes peuvent-elles utiliser la technologie telle qu'elle existe ou le seul fait de l'utiliser entraîne-t-il une collusion fatale avec les forces de la patriarchie. »

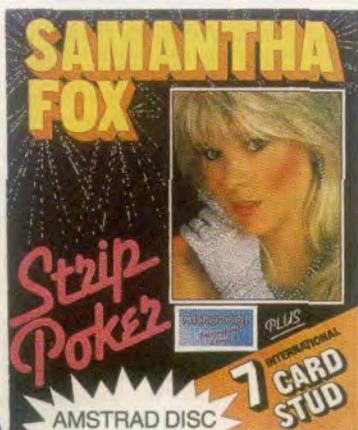
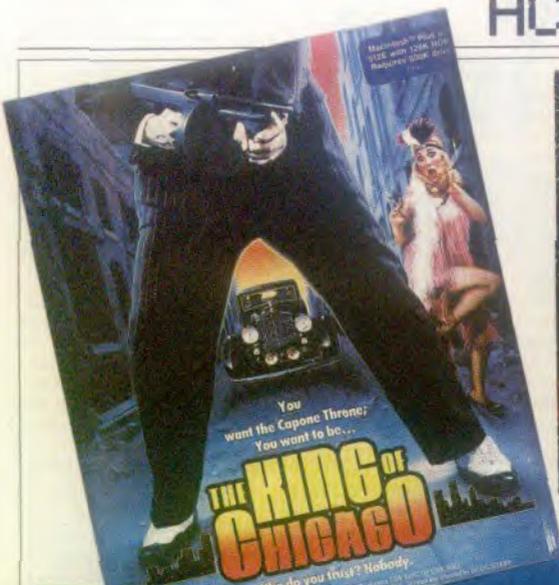
Des forces apparemment très structurées comme le révèle l'inquiétude d'une intervenante devant la constitution d'une banque de données féministes : « n'est-il pas dangereux d'accumuler tant d'informations sur notre mouvement en un seul endroit ? Cette information ne pourrait-elle être utilisée par ceux qui s'opposent à notre cause ? ». Ce type de raisonnement, qui frôle la paranoïa, a de quoi plonger dans des abîmes de perplexité.

Le combat pour l'égalité des femmes et des hommes a encore de beaux jours devant lui mais de là à croire en des groupes obscurs, une patriarchie organisée dont le seul but

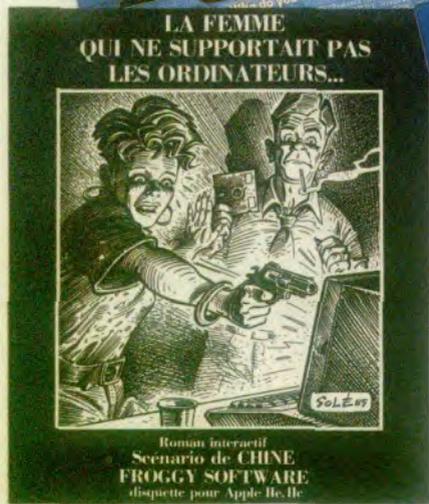
serait de saper l'action des féministes, il y a un grand pas que je garderai de franchir. Au-delà de ces prises de position parfois franchement extrémistes, ces groupes ont eu le mérite de dénoncer l'aura de complexité savamment entretenue autour de la matière et de dénoncer l'élitisme du « monde informatique, en grande majorité des hommes, qui a tendance à traiter les ordinateurs comme des jouets compliqués que seul un petit nombre d'initiés, eux-mêmes, peuvent comprendre. »

Concrètement les féministes ont très tôt mis l'accent sur les conséquences de l'informatisation dans le travail des femmes. Elles ont ainsi abondamment dénoncé les risques du travail sur écran, brûlures des yeux, maux de tête, stress mental, sans parler de possibles malformations génétiques. Ces risques ont conduit la multinationale ATT à muter les femmes enceintes travaillant dans des chaînes de fabrication de circuits intégrés car le pourcentage de fausses couches était deux fois plus important que la moyenne nationale. Que ce soit l'association canadienne, « Les puces qui nous piquent nos jobs », la puissante « Working women association » aux États-Unis ou encore le réseau Femmes-informatisation-bureau, toutes sont unanimes pour décrire l'augmentation des cadences en bureautique, la saisie au kilomètre et le manque de formation. D'où la création de centres informatiques pour les femmes. Le groupe Microsyster, créé en 1981 à Londres, encourage les femmes à utiliser l'informatique et se bat pour une plus grande représentation des femmes dans les filières informatiques à l'université. Elle informe régulièrement ses adhérentes sur les dernières nouveautés dans sa lettre mensuelle « Women computing letter ». (Microsyster : Wesley House, Wild court, off Kingsway, London WC 2).





Palme d'or du sixième décernée à l'unanimité par la rédaction à la publicité du XIS baby (ci-dessous). La pin up offerte par Imbedogiciel à ses lecteurs arrive immédiatement derrière avec Je cite : « son clavier condensé à trois touches hyper sensibles et les deux lecteurs devant et derrière ». Dans les jeux, la femme est « pot de fleur » ou « repos du guerrier » suivant les titres. Exception faite de « la femme qui ne supportait pas les ordinateurs » et de la couverture de l'Alice dessinée par Moebius.



Quand on fait de la micro on aime en parler, échanger des trucs. Les garçons parlent entre eux, il est impossible de s'intégrer. Les filles font donc de l'informatique en douce ». Enfin citons ces deux réflexions qui renvoient dos à dos culture et nature. Pour une des lectrices, le manque d'intérêt des femmes tient « à la différence fondamentale entre les deux sexes. Les filles sont plus enclines à la rêverie, aux activités moins rationnelles, aux contacts humains. La relation avec une machine me paraît totalement inutile et infructueuse ». Alors que pour une autre c'est une question culturelle amenée à évoluer : « on peut donner des tas de raisons expliquant le fait qu'il y a peu de femmes mécaniciennes, pilotes de course ou soudeuses... Pour l'informatique comme pour le reste cela vîendra ! Inévitablement ».

En attendant, une chose est sûre, le marché cible les hommes à l'instar des jeux dans le domaine familial et des publicités dans le champ professionnel. L'un comme l'autre volent au ras des clichés sexistes. On retrouve toute la gamme des préjugés-fossiles qui mettront du baume au cœur des nostalgiques de la misogynie pur jus. Constatant un drôle selon votre sensibilité.

À joueurs masculins, jeux sexistes ?

Quelle est la représentation des femmes dans les jeux informatiques ? C'est simple, elle n'est pas. Rambo, Cobra, Rocky, Crash Garett, Billy la Banlieue, Indiana Jones, Bob Morane, Bill Palmer, Blueberry, peu importe le type de jeu, le protagoniste est toujours un homme. Les femmes, lorsqu'il y en a, sont reléguées au rôle passif de la

loriciels

"tant qu'il y aura des héros..."

CATALOGUE 87 ★ 88



princesse enfermée dans le donjon ou de la belle qui se donne au plus fort quand elles n'incarnent pas les personnages négatifs de la vamp capricieuse, de l'espionne vénéneuse, voire de la sorcière. Les jeux sur ordinateurs véhiculent les mêmes clichés que la bande dessinée des années soixante. A une époque où l'on porte la plus grande attention à l'image de la femme et de l'homme qui est donnée aux enfants, que ce soit dans les manuels scolaires, les livres pour la jeunesse ou les jouets, les jeux informatiques en sont restés aux vieux schémas sexistes. Et cet imaginaire est tellement ancré dans l'univers de la micro-informatique que le seul fait d'en parler vous fait passer pour une féministe acharnée. J'exagère ? A peine ! Dans la plupart des jeux, la femme est capricieuse, dépensière, roublarde ou inexistante dans son rôle de pot de fleur,

repos du guerrier, voire de carotte qui vient récompenser la quête du héros. Dans *Harry et Harry*, Marthe Harry est de votre côté si vous vous conduisez en parfait goujat. Il est alors de bon ton de lui envoyer votre fumée au visage. Dans *King of Chicago*, Pinky Callaghan mène sa maîtresse Lola à la baguette pour éviter qu'elle ne le mène à la ruine. Dans les jeux d'aventure cela tourne à l'obsession, la femme est toujours prisonnière. Est-ce un délire maniaque de la part des programmeurs qui fantasment sur la femme enchaînée ou un manque d'inspiration ? Dans *Dungeon Maker* de Ubi Soft il y a bien des personnages féminins mais pour elles ce sont les points de beauté qui comptent. « Méfiez-vous des femmes » met en garde la notice de *Iznogoud* chez Infogrames.

Rares sont les jeux qui proposent une version féminine de leur scénario comme le fait *Alter Ego* d'Activision, superbe aventure interactive qui guide le joueur à travers les choix fondamentaux de l'existence. Parmi la trentaine de *Strip Poker* existants, seul *Artworx* propose une version féminine. Et si une *Samantha Fox* digitalisée se déshabille sur bandes magnétiques, les filles ont encore échappé aux charmes mammaires d'un Arnold Schwarzeneger pixellisé. Maria Withaker, une des pin-up révélées par le *Sun*, l'équivalent de *France Soir* en Grande-Bretagne, s'affiche poitrine en avant sur la jaquette de *Barbarian* de Palace Software. Cette présentation



ET UN JEU SPECIAL
NANA GENRE "VAISSELLE
DE LA MORT" OU "L'ASPIRATEUR
DIABOLIQUE" CA VOUS
BRANCHE?...
OH
MY GOD!



jugée trop accrocheuse à d'ailleurs été refusée par la chaîne anglaise de distribution Booth. A deux reprises en Grande-Bretagne et aux Etats-Unis des associations de femmes se sont mobilisées pour dénoncer le sexisme de certains jeux.

En mars 1983 l'association des femmes contre la pornographie proteste contre le logiciel *Custer Revenge* sur console Atari où l'on voit le perdant héroïque de la bataille de Little Big Horn gagner une Indienne en récompense de ses exploits. Plus récemment une association anglaise a protesté contre une scène de viol dans les *Passagers du vent*.

Jeux d'action vs jeux d'aventure

Les éditeurs sont les premiers à reconnaître la misogynie des jeux. « *Oui les jeux sont sexistes, car l'informatique est un domaine masculin, comme l'automobile* », remarque Frédéric Pinlet de Jawx. « *C'est vrai certains scénarios ou certaines publicités sont sexistes mais il ne faut pas généraliser* », temporeise Emmanuel Viau d'Ere Informatique. Pour d'autres les femmes sont plus absentes que dénigrées comme le pensent Christine Quémar de Ubi Soft ou Albert Lorian de US Gold. Pour Francis Blot (Free Game Blot) « *ce n'est pas les jeux qui sont sexistes mais la clientèle qui l'est et nous mettons donc sur le marché des jeux adaptés à cette clientèle* ». A l'appui de cet argument, il faut reconnaître que les quelques tentatives mises en œuvre pour toucher la clientèle féminine n'ont pas toujours été couronnées de succès. *Amazon Women* de US Gold a été un flop commercial total, même constat pour *La poupée Barbie* d'Epyx ou encore *Sérénade*, développé par Jawx, qui plaisait surtout aux filles. En revanche *Mimi la Fourni*, un des meilleurs jeux éducatifs du marché développé par une québécoise, a eu un certain succès dans son domaine, par nature ouvert à un public plus large. Citons encore *La femme qui ne supportait pas les ordinateurs*, un roman interactif écrit par Chine Lanzmann et édité par Froggy Software. Jean-Louis le Breton, directeur de la société, affirme d'ailleurs avoir une clientèle féminine à 40 %.

Mais Froggy Software occupe une place à part dans l'édition de jeux avec un catalogue fait exclusivement de logiciels d'aventure et des ventes qui restent marginales face aux milliers de programmes d'arcade vendus par ailleurs.

Au-delà de l'aspect machiste des scénarios, on peut se demander si les types de jeux proposés ; jeux de guerre, courses de voitures, invasions spatio-galactiques, ne sont pas plus masculins que féminins. Les femmes seraient plus naturellement portées sur les jeux d'aventure ou de découverte. Ainsi, bien souvent les femmes interrogées sur l'absence de joutes informatiques parlent de la pauvreté de l'offre.

« *Les jeux sont idiots et simplistes, il est donc normal que les femmes ne s'y intéressent pas* ». De même les programmeuses ou scénaristes féminines travaillent plus souvent sur des jeux d'aventure. Ainsi Anita Sinclair dirige la marque Magnetic Scroll connue pour ses somptueuses aventures, *The Pawn*, *Guid of Thieves* et *Jinxter*. Béatrice Langlois a été primée pour *Morteville manor*, Clothilde Marion a écrit le scénario de « *Même les pommes de terre ont des yeux* ».

Mais tout n'est pas aussi simple, l'expérience prouve que les femmes qui jouent aiment aussi les jeux d'action. Le questionnaire paru dans *Tilt* montre, en effet, que si les jeux d'aventure arrivent en tête des préférences des lectrices avec 55 %, ils sont immédiatement suivis par les jeux d'action choisis par 47 % d'entre elles.

De même, si 56 % sont plutôt d'accord avec l'affirmation suivante : « *Les jeux micro-informatique répondent davantage aux attentes masculines* », 43 % ne le sont pas du tout. Stéphanie, douze ans, une passionnée, considère que « *les jeux sont faits pour tout le monde, même les jeux de combats sont amusants*. Toutes mes amies aiment les jeux, je ne sais vraiment pas pourquoi il y a plus de garçons que de filles, il n'y a pas de raison. » Dont acte. La balle est dans le camp des éditeurs et scénaris-

tes pour créer un nouveau type d'héroïnes positives. De même que les jeux sont sexistes, les publicités renvoient à une image de la femme qui n'est guère plus reluisante.

La publicité est sexiste

La publicité est un excellent miroir de l'utilisateur type puisqu'elle ne met en scène, de façon quasi exclusive, que des hommes. Lorsque les femmes apparaissent c'est en tant que spectatrice, secrétaire ou simple faire-valoir et faire-vendre. La campagne d'Yvette Roudy contre les discriminations sexistes, notamment dans la publicité, qui a abouti à la loi du 25 juillet 1985 n'a apparemment pas laissé beaucoup de traces. Comme pour les tracteurs, le corps féminin fait merveille dans la vente des circuits imprimés, à l'instar de cette délicate publicité « *découvrez le XIS Baby, le PC/XT portable* » où l'on voit le mannequin découvrir son corps partiellement masqué par le portable élégamment placé entre ses jambes (voir en page 76). Une pure merveille sexiste tant par sa qualité visuelle que par les clichés qu'elle véhicule.

Tout aussi innocente, une des annonces passée par Victor dans la presse exhibe certes une femme appuyée sur un ordinateur mais cette petite photo est surmontée d'un grand cliché montrant une sensuelle bouche féminine qui nous dit : « *Oui j'aime l'argent. Et à puissance égale, j'adore l'énorme écart de prix entre Victor et* ».

« *L'imprimante Brother HR 35* ou encore le *PC XT hongrois Szamszov* reprennent le mythe, tout aussi valorisant, de la tentation avec le trio classique, Eve, la pomme et le serpent.

Sexistes, les publicités ? Allons donc ! Hewlett Packard dans sa campagne bureautique intitulée « *le plus court chemin d'un cerveau à l'autre* » place des acteurs sur la ligne symbolisant le chiffre d'affaires croissant d'une société. La femme est en bas. Gaëtan Sauveboeuf de l'agence Grey se défend de tout racisme lié au sexe en arguant que la courbe symbolise les échanges d'informations et que la femme est à la source de ce dialogue. Soit. Mais que dire de la campagne de Wang « *sur-passez-vous, essayez un ordinateur Wang* » analysée comme suit par « *Médias*, le guide de la création 1986 » : « *une femme de ménage se lance inopinément dans une nouvelle carrière en épousant le bureau du patron. Manière d'illustrer la vocation professionnelle de Wang et la simplicité d'utilisation des PC* ». Pensez donc si même une femme, qui plus est, vieille et affectée au nettoyage des bureaux, peut s'en servir, alors tout le monde devrait pouvoir faire de même. Bien sûr, la publicité n'est que le reflet des mentalités et elle se défend d'avoir à les changer, de même elle vise les marchés existants et non pas les marchés potentiels. Il n'empêche. L'agence Alice, en charge du budget Victor, reconnaît que ce sont uniquement des hommes qui sont représentés parce que les cadres informati-

Les chiffres de la désertion

98, 30 % des lecteurs de *Tilt* sont des hommes d'après l'enquête lecteurs de juillet/août 1987. Les mêmes pourcentages apparaissent dans toute la presse informatique qu'elle soit professionnelle ou familiale. Les hommes représentent 82,5 % des visiteurs du dernier Sicob, 88,2 % des acheteurs de micro-informatique à la Fnac (étude menée en 1985/1986 et mise à jour en 1987, 97 % des acheteurs de logiciels chez le distributeur Innelec d'après un questionnaire placé dans ses logiciels, 72, 74 % des dix mille adhérents des clubs Microtel. Trois fois plus de garçons que de filles fréquentaient le Centre mondial informatique disparu en 1987. Et l'on pourrait décliner à l'infini les études qui démontrent l'écrasante majorité masculine en informatique.



ques sont des hommes, il n'est pas judicieux pour eux d'aller plus loin. Même réaction de la part d'Isabelle Neuhouse qui s'occupe de la communication pour Amstrad : « La culture informatique est masculinisée, la publicité exploite les leviers existants, elle ne fait qu'accélérer les phénomènes mais ne les crée pas. La femme n'a pas le crédit initial alors pourquoi les annonceurs affaibliraient-ils leur image ? (sic) !. Ce n'est pas notre rôle de faire avancer les choses. »

Heureusement il y a Thomson qui apporte une bouffée d'air frais avec sa dernière campagne pour le TO 8 D « conçu pour tous les mordus ». Face à l'ordinateur, l'agence Polaris a aligné une brochette de personnages de tous horizons. Petits et grands, jeunes et moins jeunes, filles et garçons, matheux, sportifs, danseuses ou graphistes. Tous sont des utilisateurs potentiels du TO 8 D. Une publicité colorée, gaie et ouverte qui va à l'encontre de tous les stéréotypes et mériterait un prix à l'instar de la campagne « United Colors » de Benneton. Dans l'ensemble, constructeurs de machines ou éditeurs de logiciels ne s'adressent pas aux femmes, la micro-informatique reste un monde d'hommes. Il est alors difficile d'échapper au paradoxe de l'œuf et de la poule : les femmes ne s'intéressent pas à la micro-informatique parce que celle-ci les ignore ou le marché est-il avant tout masculin parce que les femmes ne se sentent pas attirées naturellement par la micro-informatique. Cette interrogation nous renvoie, d'une part, à l'étiquette collée à la micro-informatique qui en fait dès l'origine un domaine masculin et, d'autre part, aux penchants naturels des hommes et des femmes.

L'imaginaire social

La micro-informatique est associée dans l'imaginaire social aux matières techniques ou mathématiques voire au bricolage traditionnellement réservés aux hommes. Les micro-ordinateurs, c'est bien connu, sont nés du bidouillage de jeunes génies dans les garages californiens. Tous les stéréotypes concernant la technologie sont visiblement beaucoup moins dépassés que l'on pourrait le croire. Les garçons bricolent, les filles jouent à la poupée. Dès le plus jeune âge, les garçons sont orientés vers des matières plus scientifiques et ils trouvent plus facilement des modèles d'identification dans les métiers qui touchent aux nouvelles technologies. De façon significative, sur six filles de douze à quatorze ans interrogées sur leur métier futur, trois envisageaient de se lancer dans le journalisme. Christine Ockrent ou Anne Sinclair ne sont pas étrangères à ces choix. Il est, en revanche, beaucoup plus difficile de trouver un Philippe Khan, directeur de Borland International, ou un Steve Jobs, fondateur avec Wozniack de la marque Apple, féminin. Pour elles, l'informa-

tique « c'est comme les mathématiques, il y a plein de calculs dedans, c'est très compliqué ». Ou encore « les garçons c'est plus matheux que les filles ». Dans la même veine, 76% des lectrices de Tilt, qui ont répondu au questionnaire, sont plutôt d'accord pour dire que l'informatique est un domaine technique, compliqué. Autant de préjugés encore vivants dans les mentalités et qui contribuent à écarter les femmes de l'informatique. Beaucoup n'osent pas s'approcher de l'ordinateur, et lorsqu'elles le font, elles sont rarement encouragées dans cette voie. Combien de fois remarque-t-on que, lorsqu'une femme pose une question

tation féminine attribuée à la machine, d'où un rapport de pénétration, de défloration typiquement masculin... Sans aller aussi loin, Jean-François Barbier Bouvet, sociologue au service des études et recherche du Centre Georges-Pompidou, décrit « la force des rapports sexuels face aux outils technologiques, les femmes s'investissent moins affectivement face à un ordinateur car la prévisibilité de l'informatique est trop grande. Un homme va se passionner pour la notion de limite qui aura un intérêt en soi. Cet aspect étroit est au contraire rédhitoire pour les femmes ». De plus, s'il reconnaît que le goût de la compétition avec les autres est autant féminin que masculin, la compétition avec soi-même lui semble beaucoup plus du ressort masculin. Pierre Berloquin, spécialiste de jeux de toutes sortes, inventeur et directeur de Créalude, évoque à son tour le rapport amoureux entre le programmeur et sa machine.

L'ordinateur est pour lui une présence très féminine qui satisfait beaucoup plus les hommes que les femmes. Et d'aborder le problème mille fois évoqué de la création.

« Lorsque l'on programme, on est directement créateur au lieu de l'être par personne interposée. Les femmes ont ce besoin satisfait par la maternité. » Si l'on quitte l'angle

technologique pour aborder l'aspect ludique de l'informatique, Pierre Berloquin pense que les femmes semblent en apparence moins ludiques, peut-être parce qu'elles le sont plus. Plus joueuses dans leur habillement, leur maquillage ou encore leurs relations et donc moins enclines à jouer par ailleurs. Néanmoins il est le premier à reconnaître que l'univers de la technique et du bricolage n'est pas normalement ouvert aux femmes. Il n'hésite pas alors à reprendre l'argument au ras des pâquerettes de notre société : « Les filles ne sont pas élevées pour changer une bougie ou une prise. » On le voit dans le domaine des technologies, les discriminations culturelles sont intimement liées aux affinités naturelles.

Dans les écoles et les universités

L'entrée en masse de l'informatique dans les écoles va-t-elle enfin ouvrir ce domaine aux femmes ? Difficile à dire. Il est encore trop tôt pour tirer un bilan significatif du Plan Informatique pour Tous. Edouard Pelisset, président de l'Association Enseignement Public et Informatique, qui, dès 1973, a mis en place des ateliers d'informatique dans les écoles, remarque qu'il y a une demande comparable de la part des élèves mais non de la part des familles. Les parents continuent à acheter le micro-ordinateur en priorité aux garçons. La salle en libre-



technique, on ne lui apprend pas comment faire telle manipulation, mais on la fait à sa place. Ce type de réaction anodine, mais trop souvent rencontrée, n'encourage pas, c'est bien le moins, à aller plus loin dans l'apprentissage du domaine. Ignorées par la publicité, éloignées des machines, regardées de travers par les vendeurs, et traditionnellement écartées des matières scientifiques : la société multiplie les obstacles culturels qui interdisent aux femmes l'appropriation de l'outil informatique. Mais à ces handicaps culturels s'ajoutent malgré tout un plus grand intérêt des garçons pour la machine.

Et Freud dans tout cela

Les hommes seront passionnés, électrisés par la machine, alors que les femmes resteront plus mesurées, plus pratiques face à l'outil. Ils ont un rapport affectif avec la machine beaucoup plus fort que les femmes. Ainsi dans le questionnaire de Tilt, 71% des femmes sont d'accord pour dire qu'il n'y a pas de dialogue, de contact affectif, avec la machine et, si 87% affirment utiliser un micro-ordinateur, en grande majorité elles n'y consacrent qu'une faible partie de leur temps. Et pourtant, les lectrices de Tilt ne sont pas représentatives de l'ensemble des femmes, elles ont au départ un rapport privilégié avec l'informatique (91% ont un micro-ordinateur dans leur foyer). Robert Epguy du Centre de Communication Avancée (centre d'étude sur les modes de vie, créé par l'agence de publicité Havas) parle de la conno-



service créée au lycée Gabriel-Fauré, compte au départ autant de filles que de garçons, mais, au fil des mois, les filles disparaissent. De 1973 à 1982, la pénurie grandissante de machines conduit à des affrontements physiques entre les élèves et la pression des demandeurs garçons éjecte les filles. Un autre enseignant remarque qu'à la maternelle l'intérêt est égal entre les deux sexes mais, qu'à l'adolescence, l'écart se creuse entre filles et garçons. Avec une tendance nette des adolescents à monopoliser l'accès aux machines.

Dès 1981, Yvette Roudy avait fait de l'accès des femmes aux nouvelles technologies son cheval de bataille. Maintes fois, l'ancienne Ministre des Droits de la Femme a relevé « l'importance des discriminations culturelles que subissent les femmes dès la toute petite enfance qui tend à leur interdire les voies de la nouveauté, des nouvelles techniques, des conceptions créatrices » et « le rôle correcteur que doit jouer l'éducation dans ce domaine ».

Le déséquilibre profond dans l'orientation des garçons et des filles est toujours de mise. En 1984, le bac littéraire comptait 82 % de filles, et le bac de secrétariat 97 %. Les huit séries à dominante technique ou mathématique n'étaient choisies que par 11 % des lycéennes. Dans le supérieur, il y avait 68 % de filles en lettres et sciences-humaines et seulement 16 % dans les écoles d'ingénieurs. Si l'on regarde la répartition par sexe des étudiants inscrits à l'université et dans les IUT en informatique, il y avait 62 % de garçons en 1982 et 64 % en 1986. Sans en tirer des conclusions sur une désaffection croissante des filles pour la matière, on peut néanmoins remarquer l'absence totale d'évolution.

Afin de favoriser l'égalité de formation des hommes et des femmes, Yvette Roudy signe en décembre 1984 un accord avec le Ministre de l'Éducation Jean-Pierre Chevènement. Cet accord comprenait des mesures psychologiques pour sensibiliser et informer jeunes filles, parents et enseignants (on se souvient de la campagne de publicité « Orientons-nous toutes directions, les métiers n'ont pas de sexe »), mais aussi pour augmenter les capacités d'accueil dans les formations scientifiques et techniques. Une circulaire de janvier 1985 fixe comme objectif prioritaire l'augmentation du nombre de filles choisissant les enseignements technologiques et scientifiques. Depuis son ministère a été supprimé et, en France, aucune étude de fond n'est en cours pour mesurer l'impact de ses mesures. En revanche, une expérience est lancée dans l'ensemble de la communauté européenne



pour étudier les relations entre les jeunes femmes et la technique. Pendant deux ans, une observation concrète des comportements sera menée au niveau des collèges avec tournage de films vidéo et analyse sociologique des enquêtes. La direction des lycées et collèges en France s'est associée à cette opération. Aux États-Unis, depuis longtemps, des enseignants soulignent l'absence des filles dans les salles d'informatique ou les stages d'été. Des campagnes « Equals in computer science » (égaux en informatique) se sont développées pour sensibiliser les enseignants aux réticences des filles vis-à-vis de l'ordinateur.

Vers un marché grand public, et une micro-informatique asexuée

La micro est-elle condamnée à rester un domaine masculin à tout jamais ? Certainement pas. Aux débuts de la micro-informatique grand public, fin 1981, tout le monde pariait sur l'utilisation familiale des micros, l'informatique allait envahir les foyers, devenir indispensable à tous. Six ans plus tard, on parle encore de micro-informatique familiale quand il serait plus juste de parler d'utilisation personnelle et masculine. « Au début, lorsque nous avons lancé le TI 99 4A chez Texas Instrument, il n'était pas du tout évident que la micro-informatique s'adresserait exclusivement aux garçons, nous pensions que les jeux et les applications seraient pour les filles et les garçons. Dans nos études du marché on prévoyait des gestions de budget familial pour le père et des programmes de diététique ou de

carnet de santé pour la mère. La micro devait trouver sa place à côté de la télévision, maintenant elle a

migré dans la chambre des garçons » explique Albert Loridan, importateur des logiciels US Gold, Ocean, Imagine, Gremlin's Graphics et Palace Software.

L'étude marketing réalisée lors du lancement de l'Alice début 1982, tablait aussi sur un public très large avec le but avoué d'ouvrir un nouveau marché, d'offrir une clef d'accès aux gens qui avaient peur de l'informatique. Foin de technique, il fallait prouver la simplicité d'utilisation. L'emballage du produit était également révélateur : tous les ordinateurs étaient gris, celui-ci sera rouge. Ils portent tous des noms bâtarde, il sera baptisé Alice. Dessinée par Moebius, Alice est humaine, chaleureuse et symbolise l'entrée dans un autre monde, le pays de merveilles. La campagne de publicité se détourne de la presse informatique pour toucher le grand public à travers Elle, Télé 7 jours ou Paris Match. Résultat des courses : 10 000 machines vendue à Noël 1983 et 3 000 de plus au cours de l'année suivante. Autant dire très peu. Certes, la machine était tout sauf performante, mais pour la première fois un constructeur rompait avec la clientèle traditionnelle des hobbyistes passionnés. Peut-être était-ce encore trop tôt ?

Depuis l'informatique s'est simplifiée, l'ergonomie à la Macintosh démocratisée avec l'arrivée de l'Atari ST et surtout les capacités et l'utilité des machines se sont démultipliées. Micro édition, outils graphiques performants, programmes musicaux spectaculaires, jeux de plus en plus attrayants. L'informatique quitte peu à peu le giron des passionnés et bidouilleurs pour toucher un large public. Scénaristes, artistes, musiciens apportent leurs talents à la création de jeux. L'informatique devient un produit culturel plus riche et plus ouvert. Alors l'informatique asexuée, c'est pour quand ? Demain, à n'en pas douter.

Nathalie Meistermann

Les visages convulsés des informaticiens qui illustrent cet article sont tirés de la campagne de publicité Victor.



CONCOURS NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

**C'est François Colas de
Treil-Sur-Seine qui
assistera les 2 et 3 juillet
prochains au Grand Prix
de France de Formule 1
avec la personne de son
choix.**

Il a en effet répondu correctement aux 5 questions du concours organisé par Ubi Soft, Electronic Arts et Tilt.

Les bonnes réponses sont :

1/ Nigel Mansell aura 34 ans au Grand Prix de France 88.

2/ La vitesse indiquée au compteur au dos de la jaquette Nigel Mansell's Grand Prix est de 6.

3/ Nigel Mansell pilote une William depuis 1985.

4/ Le temps de qualification pour le Grand Prix dans Nigel Mansell's Grand Prix est de 78 secondes.

5/ Nigel Mansell a gagné 2 fois le Grand Prix de France sur le circuit Paul Ricard.

Les autres gagnants sont :

Bernard Redondo de Ternier (02) et Philippe Watier de Villeteuseuse (93) qui gagnent un mini téléviseur portable noir et blanc.

David Pajot (87), Alain Pena (69), Jean-Philippe Legrand (92), Christophe Larini (98), Bernard Lhotel (54), Pierre Fighiera (69) et Laurent Witraut (59) qui gagnent 1 sweat-shirt et 2 logiciels.

Bravo à tous ces gagnants qui recevront très vite leur lot.

3615 CODE TILT

Encore une nouvelle rubrique sur le minitel TILT :

Un spécialiste du Dessin Assisté par Ordinateur répond à toutes vos questions en 48 h. Alors quel que soit votre problème, n'hésitez pas à le lui soumettre. Les jeux sont là tout l'été :

Rally offre du 1^{er} juillet au 30 août une voiture radio commandée et sa radio au meilleur rallyman de chaque mois. Et chaque jour, un porte-clés de TILT à gagner.

Crypto : du 27 juin au 31 août un stylo porte-clés par jour à gagner.

Bonnes vacances sur le 36 15 Code TILT.

"DES LOGICIELS QUI FONT TILT" A LA CITE DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

**Du 19 juillet au 9 janvier 89, la CITE et TILT
organisent avec le concours de NASA ELECTRONIQUE
un événement exceptionnel : une exposition des
meilleurs logiciels du moment.**

Sélectionnées par la rédaction de TILT et renouvelées chaque mois, ces nouveautés seront à votre disposition sur 35 ordinateurs dans un espace de 120 m².

Pour les découvrir c'est simple : du mardi au dimanche, six séances d'une heure permettront à 35 personnes d'entrer dans l'expo et de tester les logiciels en démonstration. Jeux d'aventures, PAO, simulateurs... Les meilleures nouveautés seront là, alors à vous de jouer.

Mais attention, il n'y a que 35 places par heure, alors n'hésitez pas à réserver l'heure de votre séance dès votre arrivée à la Cité en achetant votre billet d'entrée

aux caisses (15 francs pour une heure).

Voici les horaires des séances :

Mardi, jeudi et vendredi : 10h30, 11h30, 13h30, 14h30, 15h30 et 16h30.

Mercredi, samedi et dimanche : 12h30, 13h30, 14h30, 15h30, 16h30 et 17h30 (La Cité des Sciences et de l'Industrie est fermée le lundi).

L'exposition se situe au niveau S2 dans la zone de communication entre la Cité et la Géode.

Alors venez nombreux pour découvrir cette exposition unique en son genre et pour découvrir la Cité des Sciences et de l'Industrie si ce n'est déjà fait.



Cité des Sciences et de l'Industrie :

30 avenue Corentin Cariou 75019 Paris

Métro : Porte de la Villette

ou Corentin Cariou

Autobus : 150, 152, 250A, P.C.

Parking payant : entrée quai de la Charente.

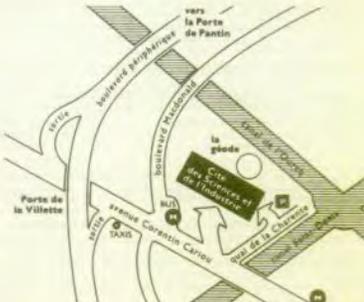
heures d'ouvertures

Mardi, jeudi, vendredi : de 10h à 18h

mercredi : de 12h à 21h

Samedi, dimanche et jours fériés : de 12h à 20h.

Fermeture le lundi



Toute l'année la micro informatique à des prix Club Tilt

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 Boutiques partenaires du Club Tilt

PARIS ET REGION PARISIENNE

AMIE: 11 bd Voltaire 75011 Paris

ELECTRON: 12 Place de la Porte
Champerret 75017 Paris

ESPACE MICRO: 32 rue de Maubeuge
75009 Paris et 234 bd Voltaire 75011 Paris

JBG ELECTRONICS: 163 av. du Maine
75014 Paris

MASTER VIDEO 7: Centre Commercial
Rosny 2, face à la Fontaine 93110
Rosny-sous-Bois

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

EN PROVINCE

CONSEIL COMPUTER 20/21 quai
Cavalier de la Salle 76100 Rouen

LOISIR INFORMATIQUE: 39 rue de
l'Oratoire 14000 Caen

PAR CORRESPONDANCE

SOFTAGE: 46 rue Diderot 62100 Calais

VALERMIKE: 206, rue Lafayette 75010
Paris

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

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

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

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

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 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.

ENCORE UN PLUS DU CLUB TILT

1 HEURE GRATUITE A L'EXPO "DES LOGICIELS QUI FONT TILT".

Entre le 1er et le 30 septembre 88 les membres du CLUB TILT pourront tester gratuitement pendant 1 heure la sélection des logiciels présentée à la Cité des Sciences et de l'Industrie.

Pour recevoir un bon pour une entrée gratuite (à échanger aux caisses de la Cité en réservant votre séance), retournez-nous dès aujourd'hui le bon de réservation ci-dessous en inscrivant votre numéro de carte de membre.

Si vous n'êtes pas encore membre du CLUB, retournez ce bon de réservation en même temps que votre demande d'adhésion au CLUB.

Bulletin à retourner à :
Centre de gestion + Club TILT
9 rue de la Gare
92137 Issy-les-Moulineaux Cédex.

BULLETIN DE RESERVATION

- OUI, je désire recevoir un bon pour une heure gratuite à l'expo "DES LOGICIELS QUI FONT TILT" valable du 1er au 30 septembre 88.
- Je suis membre du Club TILT et mon numéro de carte est /_/_/_/_/_/.
- J'adhère au Club TILT pour un an et je joins mon règlement de 135 francs par chèque à l'ordre de Club TILT.
- J'adhère au Club et je commande la calculatrice "5 stylos", je joins ce bulletin de réservation au bon de commande de la Boutique.

LA CALCULATRICE "5 STYLOS"

Toute l'équipe de Tilt a été conquise par cette calculatrice pas comme les autres.

Tout d'abord, parce qu'elle présente toutes les fonctions de base : écran 8 chiffres, 4 touches mémoire, une touche remise à zéro, une touche annulation partielle, une touche conversion + / -, une touche pourcentage et une touche racine carrée en plus des 4 opérations courantes.

Ensuite, par son design : une ligne très sobre aux angles arrondis, toute noire avec un clavier souligné par des filets rouges ; son format : 14 x 7 x 2 cm pour un poids total de 100 grammes.

Un poids et un format record lorsque l'on sait qu'elle contient, et c'est là son originalité, 5 stylos eux aussi noirs et aux lignes arrondies :

- un stylo "bille" noir
- un stylo feutre pointe fine bleu
- un stylo feutre pointe fine rouge
- un stylo "surligneur" jaune fluo.

Pour les atteindre, il suffit de faire basculer un petit couvercle qui se trouve sur la partie supérieure de la calculatrice qui devient alors une boîte présentoir facile d'utilisation.

149 Francs



**97 Francs
seulement pour les
membres du Club Tilt**

Cette calculatrice "5 stylos" marquée aux couleurs de TILT vous est proposée au prix de 149 francs.

Pour les membres du Club TILT, un prix exceptionnel bien sûr : 97 francs.

Alors n'attendez plus pour commander

cet objet élégant et pratique que vous recevrez dans un délai de 1 mois après réception de votre commande.

Retournez dès aujourd'hui ce bon de commande accompagné de votre règlement à Centre de Gestion + Club TILT, 9, rue de la Gare 92137 Issy-Les-Moulineaux Cedex.

BON DE COMMANDE

OUI, je commande _____ calculatrice(s) "5 stylos" que je recevrai à l'adresse suivante :

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

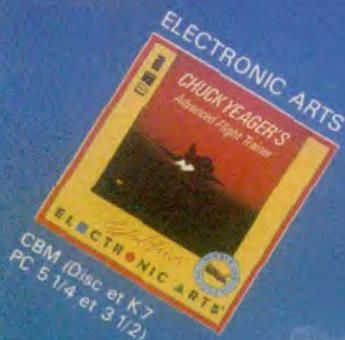
Code postal : _____ Ville : _____

Je suis membre du Club TILT, mon numéro de carte est le [] [] [] [] et je joins mon règlement de _____ x 97 francs soit un chèque de _____ francs à l'ordre du Club TILT.

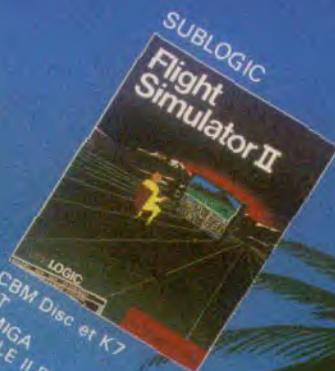
Je désire adhérer au Club TILT et bénéficier immédiatement du prix Club sur ma commande de calculatrice(s) "5 stylos". Je joins mon règlement de 135 francs (adhésion pour 1 an au Club) plus _____ x 97 francs, soit un chèque de _____ francs à l'ordre du Club TILT.

Je joins mon règlement de _____ x 149 francs, soit un chèque de _____ francs à l'ordre du Club TILT.

La Sélection



CBM (Disc et K7)
PC 5 1/4 et 3 1/2



CBM Disc et K7
ST
AMIGA
APPLE II Disc et rac



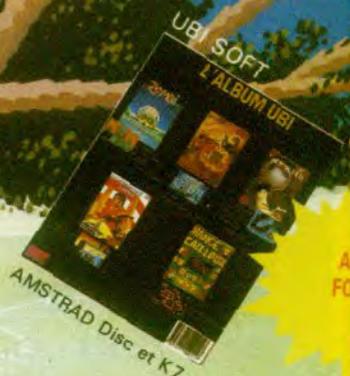
CBM (Disc et K7)
ST
AMIGA
PC (5 1/4 et 3 1/2)



CBM Disc
AMIGA
PC 5 1/4 et 3 1/2



CBM Disc et K7
ST
AMIGA
PC



Disponibles dans les meilleurs points de vente
et les FNAC.

fnac

de l'Eté

DOMARK



AMST K7 et Disc
PC W Disc
S.M K7 et Disc
SON Disc et K7
1/4 et 3 1/2"

COMMODORE Disc
ST
ATARI
Bientot PC



CINEMAWARE

AMIGA



MARTECH

NIGEL MANSSELL

AMST K7 et Disc
SPECTRUM K7
Bientôt CBM et ST

S.S.I.



WARGAME
CONSTRUCTION
SET



S.S.I.

COLONIAL
CONQUEST

COMMODORE Disc
ST
ATARI
APPLE II

DOMARK



STAR
WARS

AMSTRAD Disc et K7
CBM Disc et K7
ST
AMIGA



ELITE

DUGGEDY

AMST K7 et Disc
COMMODORE K7 et Disc
ST
SPECTRUM

MIRRORSOFT



ST

MIRRORSOFT



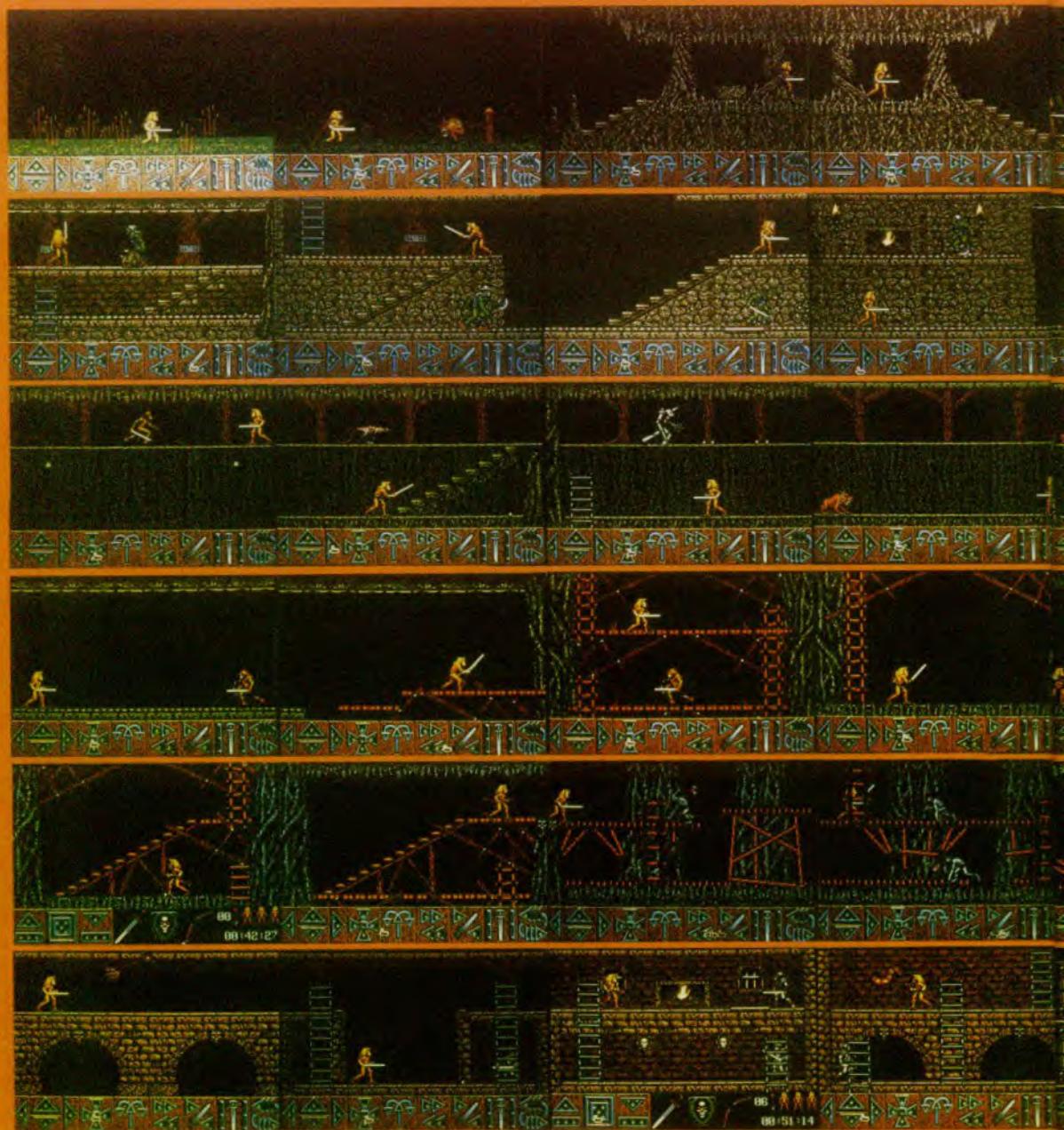
TETRIS

AMSTRAD Disc
CBM Disc et K7
ST
ATARI
PC W
PC 15 1/4"

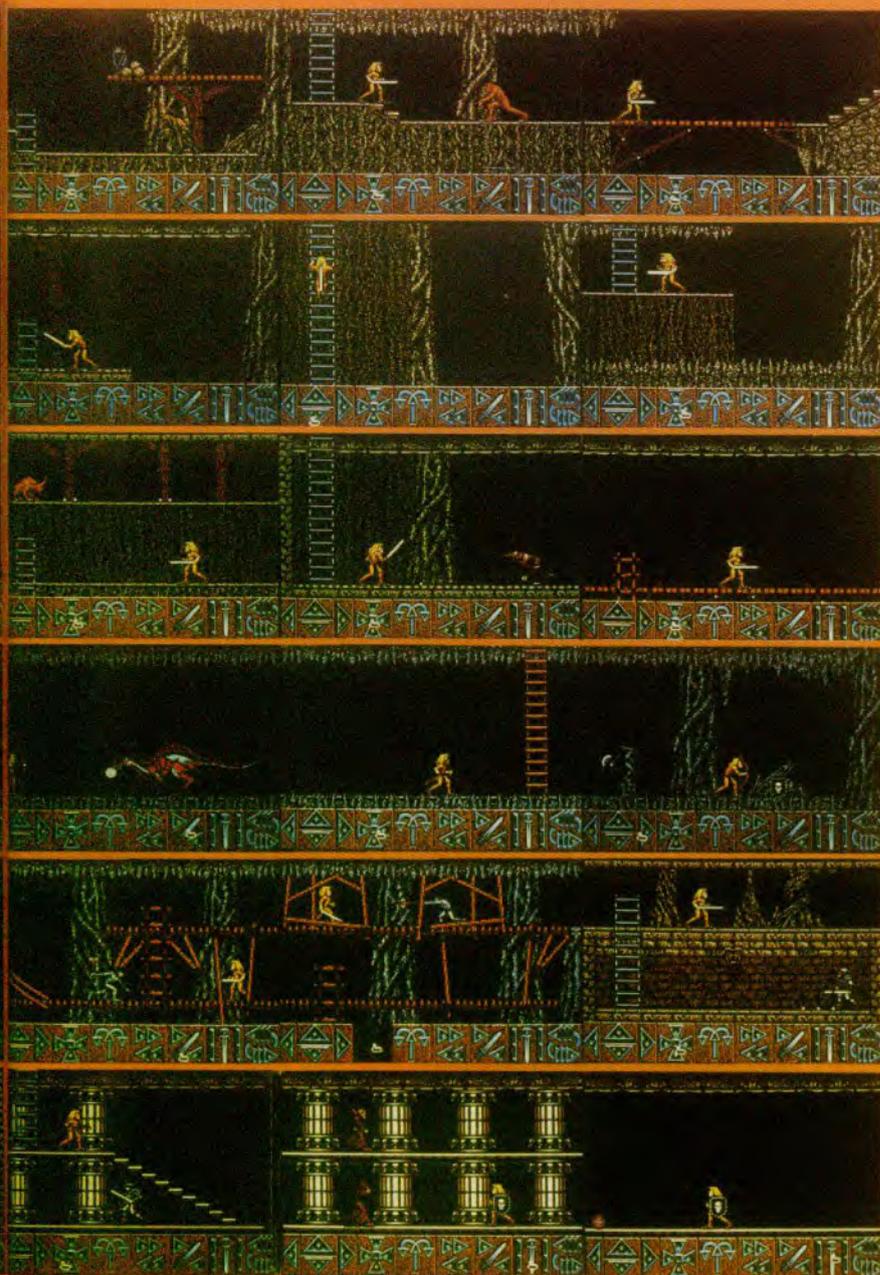


1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21

Barbarian



Dans l'univers impitoyable de l'heroic fantasy les barbares, aux muscles puissants, triomphent toujours des sorciers, aussi vicieux que chétifs. Pour vous aider dans votre quête, nous avons disséqué le Barbarian de Psygnosis, et il nous a livré tous ses secrets. Un sorcier repenté a même conjuré, pour l'occasion, un poke magique qui vous rendra invincible.



— Le monstre en métal est indestructible mais il y a un moyen de se débarrasser de lui. Il faut se baisser sans cesse, ainsi il ne parvient pas à vous abattre et il finit par quitter le tableau. Vous pouvez alors prendre les flèches mais pas l'arc.

— Pour prendre l'arc sur le pont, il faut sauter juste avant de quitter le tableau précédent. Lorsque vous êtes en l'air cliquez sur l'icône correspondant à la course en avant. Ramassez l'arc et faites deux sauts en arrière et vous reviendrez à votre point de départ tandis que le pont s'écroule.

— Vous pouvez tuer le dragon avec deux flèches, mais il est également possible de l'éviter en sautant, en pleine course, dès qu'il crache du feu.

— Avant de prendre le bouclier il faut prendre garde à la statue qui abat sa hache à votre passage. On peut s'arrêter juste avant, se retourner et faire un saut en arrière pour éviter le coup.

— Pour vaincre le sorcier il faut utiliser le bouclier afin de lui renvoyer les boules de feu qu'il lance vers vous. Vous passez dans le tableau suivant et vous prenez le joyau pour le lancer dans le vide. Il ne vous reste plus alors, qu'à refaire le parcours en sens inverse. Poke sur Amiga.

Lorsque le programme est chargé, tapez « 04-08-59 » suivi de « return » et vous serez alors immortel.

Alain-Huyghues-Lacour

Cris et chuchotements

Sherlock Holmes, ponctuel et textuel, pistera avec vous les bijoux de la couronne.

Quittez le smog londonien pour vous rafraîchir au contact de 20 000 lieux de profondeurs océanes. Graphismes éblouissants. Dans *Conspiration* la guillotine sanctionnera vos erreurs. Pendant la Révolution, il faut choisir son camp !

Sherlock, the Riddle of the Crown Jewels

Londres, dans le smog. Je crie. « La technique du cri primal ne sera inventée que dans 80 ans, mais si ça soulage... criez ». Début plein d'humour pour une maxi-enquête.

Les bijoux de la couronne d'Angleterre font actuellement la convoitise des plus grands criminels de notre temps. Du côté des justiciers, après Blake et Mortimer (cf. *La Marque jaune*), c'est au tour du célèbre Sherlock Holmes et de son fidèle ami Watson de sauver l'honneur de la reine... Une aventure textuelle complexe et judicieuse, un puzzle subtil qui nécessite réflexion, concentration et ténacité ! La prise en main du logiciel est agréable. Installation sur disque ou disquette très facile (simple copie du programme original), sauvegardes aussi nom-

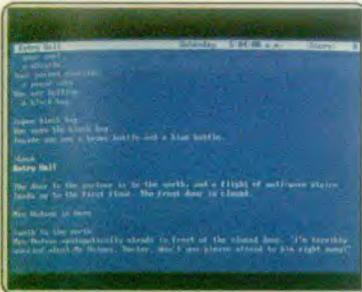


La mise en place graphique de *Sherlock* est des plus classiques. Comme toute aventure textuelle, cette mission propose de longues descriptions des lieux visités. Le découpage du texte, très précis, met clairement en évidence les indices visibles, les sentiments de chaque personnage, etc. Il existe enfin des ordres simplifiés tels que « I », l'inventaire des

porte avant d'entrer !). La syntaxe est assez souple. À l'aide de « and » et « then », le joueur peut enchaîner des actions, agir sur plusieurs objets... Il reste enfin l'option « oops » pour ne pas retaper entièrement une phrase incomprise, la possibilité de réduire ou de développer les descriptions ou le fameux « undo » qui annule toute fausse manœuvre. Voici donc un programme qui cache, derrière la complexité de son énigme, un maniement facilité à l'extrême. C'est un des principaux atouts de l'aventure...

Vous tenez ici le rôle du docteur Watson. Holmes, drogué au côté de son fidèle violon, sombre dans l'amertume. Il suffira de lui montrer le journal pour qu'il retrouve sa vigueur... Mais attention, inutile de compter sur l'aide précieuse de ses petites cellules grises. Ce personnage prestigieux va tout simplement vous suivre dans tous vos déplacements afin de créditer votre action auprès du public !

L'aventure se découpe dès lors en diverses énigmes distinctes qui s'éclairciront peu à peu dans un ordre précis. La carte fournie avec le soft définit clairement une douzaine de lieux importants. De Westminster Abbey aux Tours de Londres, chaque bâtiment met en place divers personnages et indices. Entre chacune de ces péripéties - les célèbres taxi londoniens (gratuits) et l'introduction de la notion de temps. Impossible en effet de pénétrer dans cer-



Bien que le texte soit en anglais tout a été prévu pour rendre le jeu accessible.

breuses qu'on le désire et notice de jeu très précise, *Sherlock* ouvre ses portes aux aventuriers novices. Le manuel explicite clairement les possibilités du programme. Plus encore, il donne l'exemple de la résolution d'une énigme factice afin de familiariser le joueur avec l'esprit de l'aventure. L'affaire des bijoux de la couronne apparaît dès lors comme un véritable puzzle. À la base de votre mission, un poème écrit par le coupable, poème à première vue sans queue ni tête : quatre versets qui parlent tour à tour de sépultures, de la reine Elisabeth I, de la loi sur la gravitation universelle et du règne d'Henri V ! Un texte qui guidera pourtant vos pas dans la grande cité de Londres.



N'oubliez pas de retrouver les bijoux dès le deuxième écran : la minutie est de rigueur.

objets portés, « X » pour examine, « N » pour nord, etc. Le logiciel est bien sûr rédigé en anglais. Le vocabulaire employé tout au long de l'aventure est fort heureusement traditionnel (pas d'argot, d'abréviation...) et l'ordinateur précise systématiquement les mots qu'il ne connaît pas, l'absence éventuelle de verbe ou l'oubli d'actions intermédiaires (ouvre



Un sac figure dans l'inventaire, mais son contenu a moins de l'avoir ouvert.

tains lieux la nuit ou de rencontrer certains personnages avant 18 heures ; il faut, par exemple, collecter tous les objets utiles dans la chambre de Holmes et ne pas hésiter à observer à la loupe les plus petits indices. Intervient alors l'option « aide » fournie par le logiciel, un remède efficace mais dangereux... Accessible par l'ordre « hint » (indice), un répertoire complet des problèmes posés par le jeu apparaît à l'écran. Comment soigner la femme du marché, comment examiner la statue, chaque question est peu à peu élucidée par une série d'indices de plus en plus précis que le joueur visualise comme bon lui semble... De quoi résoudre l'énigme en quelques heures et anéantir l'intérêt de la partie !



Illustration: Emmanuel Le Coc

20 000 lieues sous les mers

20000 lieues. Une superproduction sous-marine signée Jules Verne et Cocktel Vision, fait frissonner les ST de plaisir. Suspens et graphismes, action et bruitages dignes du mythe.

Le *Cocktel Post* du 5 juillet 1867 titre en pleine page et sur toute la surface de l'écran de votre ST l'annonce du départ de l'Abraham Lincoln. Le vaisseau commandé par le capitaine Farragut embarque un grand savant français, le professeur Aronax, pour partir sillonner les océans à la recherche d'un monstre marin.

En fait de monstre, nos aventuriers rencontreront le Nautilus, le sous-marin du capitaine Nemo. Puis l'aventure se développe en respectant les grands axes du roman de Jules Verne. La tension due à l'enfermement — trop rarement interrompu par de courtes escapades dans des îles désertes, ou des sorties en scaphandre — dresse les passagers les uns contre les autres. Certes le capitaine Nemo, homme affable, se conduit en maître des lieux hospitalier, et l'aménagement intérieur du Nautilus dépasse en luxe, les palaces les plus somptueux. Certes son mystère saura captiver votre curiosité, mais le fair-play de Nemo gomme mal l'inconfort de la situation : vous êtes ses prisonniers.

Cocktel Vision décroche avec *20 000 lieues sous les mers* son ticket d'entrée dans le clan des éditeurs capables du meilleur. Nous ne sous-estimons pas les adaptations de BD, *Asterix* et *Blueberry* signées par la firme de Boulogne, mais *20 000 lieues* allie



Le Cocktel Post annonce la couleur : sus au monstre marin !

Bien utilisé, ce menu permettra au détective de vérifier sa progression et d'éviter les voies sans issues... Les aventures textuelles reposent essentiellement sur l'ambiance et la logique de leur scénario. *The Riddle of the Crown Jewels* met en place une partie finalement passionnante. Les protagonistes ont tous leur personnalité propre (Holmes est bougon à souhait) et la dualité action/réflexion est parfaite : d'un côté, pour l'action, les classiques utilisations d'indices (prends pipe, met tabac, allume allumette, etc.), de l'autre la résolution et la compréhension des messages, des réflexions de chacun. Le premier de ces deux aspects profitera de la sauvegarde fréquente du jeu. Le second bénéficiera de deux atouts essen-

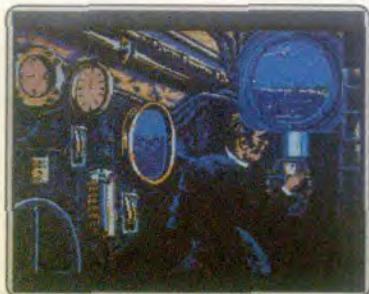
tiels : tout d'abord, la sortie imprimante que l'on peut déclencher pour saisir une partie du texte et l'étudier par ailleurs à tête reposée, le fait ensuite que la montre qui bat les minutes à chaque action s'immobilise lorsque le joueur n'agit pas... Rien de tel pour prendre le temps de réfléchir au creux de son meilleur fauteuil ! (Disquettes 3 et 5 p pour PC et compatibles.)

Olivier Hautefeuille

- Type _____ aventure policière textuelle
- Intérêt _____ 14
- Graphisme _____
- Animation _____
- Bruitage _____
- Prix _____ D

avec justesse graphismes éblouissants et animation et action, bruitages et scénario. La très grande qualité des graphismes des écrans principaux suffit à classer le jeu. Des hublots ou une gigantesque vitre blindée ouvrent sur l'océan grouillant de vie. Les instruments de bord donnent des indications très précieuses qu'il faut recouper pour déterminer la position du sous-marin. De la salle des commandes vous dirigez le Nautilus, mais seulement après avoir gagné la confiance de Nemo. Les animations se fondent parfaitement dans le décor : l'utilisation des cycles de couleur permet de rendre l'ondoiement caractéristique de la surface marine vue d'en dessous, les scènes d'action sou-

SOS AVENTURE



Prisonnier du Nautilus, le périscope de la salle des commandes sera votre seule évacuation !



Rien à l'horizon, pour le moment... On oublie ici l'air confiné du sous-marin.



La fenêtre principale occupe parfois presque tout l'écran au profit des graphismes.



Tous les appareils fonctionnent à merveille, mais seul Nemo choisit qui les actionne !



Nemo accorde une promenade sur l'île déserte. Furetez, fouillez, peut-être que...



Parfois l'écran semble morcelé : ici le texte donne un élément crucial.

piement contrôlées à la souris ou au clavier mettent en scène d'impressionnants tueurs des mers, ou vous permettent d'exploiter des îles perdues, à la géographie fort déroutante : l'écran imite une page d'album de BD, chaque case représente un aspect du paysage. Et notre personnage se balade, passant de case en case, sans respecter les proximités, ni les orientations, il sort d'une case située en bas de l'écran en marchant vers la droite et le voici qui surgit du fond de l'écran, en haut et à gauche !

L'orgue du capitaine Nemo se joue au curseur, chaque partie du clavier donne une note différente mais, avant que vous ayez maîtrisé l'instrument, Nemo, agacé par votre maladresse, vous renverra sèchement dans le grand salon. Un détail surprend dans les bruitages : lors des combats contre les requins, les squelettes blessés émettent un cri de douleur, rôle du plus bel effet, mais hautement improbable à soixante-dix mètres sous la surface de l'océan...

Peut-être le déroulement de l'aventure dépend-il trop de l'écoulement du temps, puisque, respect du roman oblige, le voyage dure six mois, certains épisodes prennent place seulement à une certaine époque. Attendre ne constitue pas une bonne stratégie et risque de vous faire loucher des péripéties essentielles... Donc 20 000 lieues sous les mers, étayé par un roman solide, techniquement réussi de tous les points de vue, restera un repère dans le flot croissant des logiciels qui innovent l'aventure et l'action. (Deux disquettes Coktel Vision pour Atari ST, des versions pour Amiga, PC, CPC et Thomson sont en préparation.) Denis Schéner

Post scriptum : l'emballage précise que le jeu tourne en mode monochrome. Hélas la paresse a encore frappé, et le résultat, fruit d'un transcodage sans redéfinition des niveaux de gris est illisible, certains textes échappent au regard le plus acéré en dépit des manipulations attentives des boutons de



La promenade en scaphandre va vite devenir extrêmement mouvementée.

brillance et de contraste. Le logiciel est donc inutilisable en mode monochrome.

Type _____ aventure-action
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Conspiration

Conspiration balance entre les factions opposées, valse entre les époques, swingue avec les angles de vue. Un soft complet.

Douillet, le canapé bleu ! Le téléphone orange trône sur la table, non loin d'un imposant bouquet de fleurs. Je devine une porte au fond de la pièce. A vrai dire, je n'ai pas trop envie de me lever. Je feuil-

lette les livres empilés sur la table basse. Inintéressants au possible. Le téléphone fonctionne. L'écran zoome sur le combiné flamboyant. J'obtiens la tonalité. En fait je n'ai absolument aucune idée de qui appeler. Donc je raccroche. Un morceau de l'écran affiche « janvier ». La fenêtre graphique, superbe, respecte un style de prise de vue photographique. Des images digitalisées sont probablement intervenues dans l'élaboration du jeu. Deux fenêtres de dialogues sont parfois rejointes par deux fenêtres graphiques secondaires.

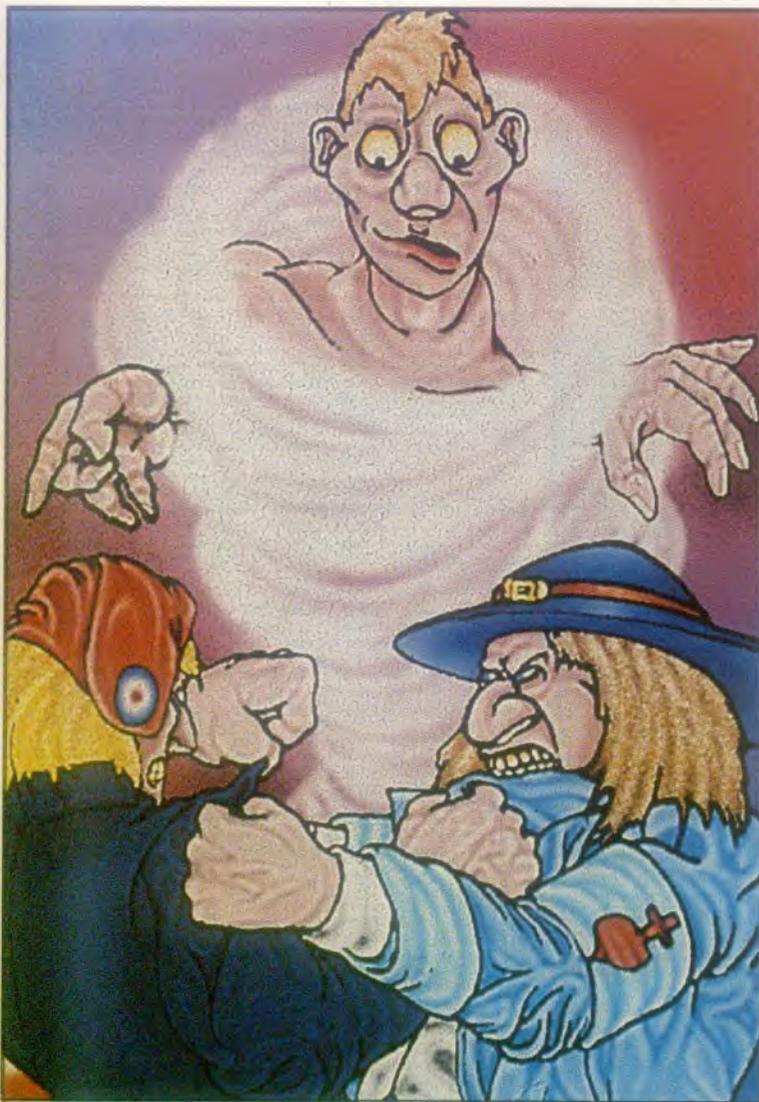
Impossible d'avoir une idée du scénario sans me remuer. Chic, dans la pièce d'à côté, superbe salle de bains, la baignoire semble m'attendre. Je me déshabille, puis ouvre les robinets. (Dans des lieux plus familiers je préfère rentrer dans une baignoire remplie d'eau à la bonne température mais la disquette ne me laisse pas cette possibilité.) L'eau commence à peine à couler que le téléphone sonne. Je ferme les robinets, saute de la baignoire et arrive trop tard. Je ne serai donc jamais tranquille !

Il faut porter le téléphone dans la salle de bain, commencer ses ablutions pour pouvoir décrocher avant que votre correspondant ne se lasse. L'écouteur délivre un message laconique : « Une messe vient de finir en l'église de Saint-Paterne à la mémoire de Louis XVI. Le curé doit encore être à la sacristie. Vite ! »

Premier mouvement, je bondis dans la rue... pour me faire ramasser pour attentat à la pudeur. On ne s'énerve pas...

Deuxième essai, je bondis dans mes vêtements, puis dans la rue... pour que le froid de janvier sur mes vêtements mouillés m'envoie ad patres. On réfléchit avant d'agir...

Troisième tentative : je me sèche, m'habille, puis je dévale les escaliers. La porte de mon hôtel jouxte la façade de Saint-Paterne (les lecteurs et lectrices



du Loiret reconnaîtront alors Orléans. Le curé bavard gentiment et me signale un missel oublié sous un banc. Dans les pages du missel un message, un rendez-vous mystérieux à Saint-Florent-le-Vieil. Le temps de passer à la gare prendre la micheline direction Angers me laisse apprécier un jeu difficile mais point trop artificiel.

Reste qu'à ce stade j'en suis encore à me demander si Ubi Soft n'a pas glissé la disquette d'une aventure contemporaine sous la jaquette de « Conspiration, le défi des derniers rois » censée se passer aux temps de la chouannerie.

C'est qu'à Saint-Florent-le-Vieil, le prologue prend fin. Par un coup sur ma tête. Un coin de l'écran affiche désormais Messidor (le mois de juillet du calendrier révolutionnaire).

L'histoire bascule alors. J'agis désormais dans la

Vendée de 1795 déchirée par la guerre entre Chouans royalistes et républicains. Je ne puis survivre qu'au prix de mes convictions. Impossible de narrer par le menu mes aventures, allées et venues dans le bocage, mes contacts avec les acteurs de la lutte politique acharnée.

Avec *Conspiration*, Ubi Soft propose sans doute le meilleur produit que cette maison d'édition ait jamais signé.

Le point de comparaison est *Zombi*, ou *Hurléments*, bâti sur le même principe.

Conspiration dépasse incontestablement ces deux programmes du point de vue du graphisme, ils ont tous trois des scénarios structurés, bien que je trouve plus d'ampleur à celui de *Conspiration*.

Enfin l'enchaînement très original des écrans de *Zombi* et *Hurléments* correspond dans *Conspira-*



Gros plan sur un obstacle facile à surmonter : la progression du jeu reste logique.



Les bocages bucoliques des provinces de l'Ouest recèlent des pièges mortels...

tion à une recherche réussie dans le cadrage et l'angle des prises de vue.

Les qualités graphiques étonnent sur un *Amstrad CPC*, qualité des couleurs, de la construction des écrans, qualité de la réalisation technique. La sonorisation, la musique de présentation sont très correctes. Les dialogues, les réponses du programme vous évitent de perdre du temps. La touche « copy », d'appel au secours, donne des éléments d'information pertinents. Ainsi au guichet de la gare, elle fait afficher « achète un billet pour... ». Il suffit de compléter.

Ubi Soft atténue enfin l'humour lourdingue qui n'apporte rien au scénario dont abusent ses auteurs. Je ne vais pas grogner pour « Le pont sur le ruisseau Kwai » que l'on franchit au moment de passer d'une face à l'autre de la disquette, ruisseau dont on chercherait en vain la trace sur les cartes des pays de Loire.

Le scénario de E. Beaujouan ressemble dans sa structure (le voyage dans le temps) à celui du *Passager du temps*, rien d'étonnant, puisque Beaujouan a participé aux scénarios des deux aventures. Moins facile à prononcer, le nom de M. Randjolevic qui a signé les graphismes, doit rester dans la mémoire des aventuriers. (Disquette et cassette Ubi Sof pour Amstrad PC.)

	Denis Schérer
Type	aventure
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Dialogue	★★★★
Brutage	★★★★
Langue	français
Prix	B

Le minitel est au service des aventuriers 24 heures sur 24. Composez le 36.15, tapez TILT puis SOS et vous pourrez aider les malheureux égarés dans des jeux que vous connaissez bien ou vous faire aider vous-même.

SOS AVENTURE

Explora

Saluons la sortie de ce jeu d'aventure français de qualité, sur Amiga.

aventure / type
16 : intérêt
**** : graphisme
- : animation
- : bruitage
E : prix



Jeu d'aventure complet et complexe, *Explora* existe désormais sur Amiga. Par rapport à la version ST (voir *Tilt* 55), les modifications sont mineures et seul l'œil exercé arrive à les découvrir. Côté scénario, rien ne change. Vous devez parcourir le temps afin de retrouver un criminel, ex-employé de votre père. En revanche, la présentation à l'écran subit quelques modifications : les icônes, par qui l'on gère ses déplacements et actions, ne sont pas dans le même ordre que celles de la version ST et certaines possèdent des affectations plus restreintes. D'autre part, les graphismes s'avèrent globalement plus attrayants grâce à une palette plus étendue. Le principal reproche que l'on puisse adresser à la version Amiga d'*Explora* réside dans l'absence d'indication lorsque l'on clique sur un endroit dépourvu d'indice ou d'élément nécessaire pour l'élaboration de la solution. Résultat : nous avons la désagréable sensation d'avancer à tâtons ou d'être à moitié aveugle... Malgré tout, cela ne suffit pas à entacher un bilan plus que positif et nous ne pouvons que saluer la sortie de ce jeu d'aventure français original et de qualité sur Amiga. (Disquettes Infomédia pour Amiga.) M.B.

La Marque Jaune

Blake et Mortimer arrivent sur Thomson, toujours sur les traces de la Marque Jaune.

aventure / action / type
14 : intérêt
**** : graphisme
** : animation
*** : bruitage
français : langue
B : prix



Le programme qui tourne sur les ST (voir *Tilt* n° 55, p. 92), les CPC (voir *Tilt* n° 54 p. 112) et les PC arrive sur Thomson. Le logiciel de Cobrasoft devient un beau programme sur ces machines dont la ludothèque se renouvelle de plus en plus lentement. Peu de différences avec les autres versions. L'enchaînement de plusieurs parties n'est plus possible. En revanche, les graphismes passent très bien, et restituent l'atmosphère de la bande dessinée de E.P. Jacobs. Supérieure à la version PC, moins riche en couleurs que la version ST, l'adaptation ralentit nettement les animations. Les bruitages eux aussi surpassent ceux des PC. Certains épisodes sont, hélas, trop répétitifs. Tout ceci rend l'impressionnante poursuite dans les docks engluisés par l'ombre épaisse du « smog » nettement supérieure aux autres épisodes. Vous n'arriverez à empêcher la Marque Jaune de s'échapper qu'avec de la dextérité allée à beaucoup de ténacité et un peu de chance. Changez de joystick si le vôtre est un peu lent à réagir. L'album imprimé de Blake et Mortimer est vendu avec le logiciel. (Disquette Cobrasoft pour Thomson TO8, TO9 +. Disponible en cassette pour MO6) D.S.

Beyond Zork

Suite de la trilogie des Zork, vous êtes en quête de la noix de coco de Quendor.

aventure / type
15 : intérêt
- : graphisme
- : animation
- : bruitage
**** : dialogue
*** : difficulté
anglais : langue
D : prix



Infocom, en adaptant *Beyond Zork* sur le GS, donne une suite à la trilogie des « Zork ». Dans cette quatrième aventure, il vous faut parcourir une contrée mythique afin de découvrir la noix de coco de Quendor. Et cette quête s'avère très difficile : les routes ne sont pas sûres et il vous faudra affronter de nombreux dangers. Heureusement, certains sorts et objets magiques vous permettront de triompher des divers problèmes. Le grand attrait de *Beyond Zork* réside dans son atmosphère féérique et un peu moyenâgeuse. Les descriptions de ce jeu d'aventure textuelle sont réalisées dans un anglais plutôt littéraire qui entraîne parfois le recours au dictionnaire. En outre, ce logiciel dispose d'un analyseur de syntaxe des plus puissants tant par la complexité des phrases qu'il autorise que par la richesse de son vocabulaire. Les graphismes se résument à un plan, qui apparaît automatiquement au fur et à mesure de votre progression, ainsi qu'à une « fenêtre » qui vous indique l'état de vos diverses caractéristiques (intelligence, chance...), qui sont d'ailleurs modifiables. Un jeu d'aventure-texte attrayant, au scénario solide. (Disquette Infocom pour Apple II GS.) F.H.

Versailles Story

Dans les jardins de ce château, questionnaires et rencontres vous permettront de vous introduire auprès du roi.

aventure / r/olye / type
14 : intérêt
*** : graphisme
- : animation
- : dialogue
*** : difficulté
français : langue
C : prix



Étrange titre pour un jeu 100 % français qui se déroule dans les jardins du château de Versailles, sous le règne de Louis XIV. Pour rencontrer le Roi-Soleil (but de cette aventure), vous devez acquérir, en surmontant de nombreuses épreuves, les charges et les effets dignes du rang auquel vous aspirez. L'exploration du parc – vingt-quatre écrans aux graphismes flatteurs – est en effet ponctuée de questionnaires vérifiant votre connaissance des moindres anecdotes de la vie de la cour. Savoir quel était le légume préféré de Louis XIV et connaître le poids d'une perruque peut être d'un grand secours à l'apprenti courtois, mais il suffit, en général, d'un peu de réflexion pour déceler les pièges de certaines réponses. D'autres questions s'apparentent plus aux tests de logique (trouver un élément intrus dans une suite de mots ou de nombres, par exemple). Mais c'est le commerce qui constitue la clef de votre réussite : vous devez acheter ou vendre aux personnages rencontrés divers objets nécessaires à votre promotion. La deuxième partie du jeu privilégie les intrigues de cour et les rencontres galantes. Original et bien conçu. (Disquette FIL, en français, pour Atari ST.) J.-P.D.

Qin

L'ambiance mystérieuse de la Chine ancestrale sur l'écran de votre Atari ST.

aventure / type
14 : intérêt
**** : graphisme
non : animation
*** : dialogue
*** : bruitage
français : langue
C : prix



Les possesseurs de ST vont pouvoir se plonger dans l'ambiance mystérieuse de la Chine ancienne. Rappelons le thème : percer le secret de Qin en réunissant les cinq parties du plan de la sépulture, ce qui vous conduira à explorer la Chine dans l'espace et le temps. Une agréable musique accompagne la présentation mais il est dommage de ne pas avoir choisi un thème musical plus proche de l'esprit de l'aventure. Les graphismes sont strictement identiques à ceux de la version Amstrad (voir *Tilt* n° 51 p. 90). Ils sont bien réalisés, avec une utilisation judicieuse du multifenêtrage, mais on regrettera le choix des couleurs un peu ternes. L'analyseur de syntaxe lui aussi est resté le même avec ses points forts et ses limitations : vocabulaire étendu mais impossibilité d'actions multiples ou de phrases vraiment complexes. L'humour est présent, ce que soit dans les remarques ou dans la gestion des grossièretés (où il faut demander pardon pour cesser d'être battu). L'affichage des plans et la sortie imprévue des dialogues pourront faciliter la tâche des aventuriers en fauteuil. Cette aventure reste très attrayante, mais n'utilise pas les capacités supérieures du ST. (Disquette Ere International pour ST.) J.H.

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Thierry

Dans **Borrowed Time**, il ne manque plus qu'un indice pour envoyer Farnham en prison : le bout de papier dans la cheminée de Lebock. Comment faire pour le récupérer ? J'arrive bien à assommer Rocco avec le chandelier, mais ensuite Lebock me tue à chaque fois.

Dans **Asylum**, il me manque des cartes pour ouvrir certaines portes. Pour l'instant, je n'ai que la « silver card » et la « credit card ». Alors où sont la « gold card » et la « platinum card » ? Merci d'avance.

Steph the Devil

Pour Fred le Belge (n° 51) et l'Ami Suisse (n° 52) : dans **Staff of Karnath**, il faut réussir à reconstituer une étoile de satin (pentacle). On trouve les différents morceaux de cette étoile dans des pièces. Dans la première (là où on apparaît quand on commence) il y a un morceau de l'étoile (c'est une sorte de triangle noir), mais il vaut mieux ne pas le prendre tout de suite car les pantins font perdre beaucoup d'énergie. On peut en trouver un autre morceau en prenant le chemin suivant : lorsqu'on apparaît, on est dans la première place. Il faut prendre la porte à gauche, monter vite vers le haut pour éviter le gobelin qui saute, aller derrière ce gobelin et prendre le morceau du pentacle. L'ordinateur affichera « piece of pentacle found », il faut alors le déposer dans un temple. Pour y aller, prenez le chemin suivant : sors de la pièce où il y a le gobelin, en utilisant celle par laquelle tu es entré, puis, tu vas vers une sorte de passage sans porte. Va dessus et lève le joystick vers le haut pour passer et tu te retrouveras dans une grande pièce bleue où un monstre fait une ronde, marche du côté droit ; tu découvriras un passage (il faut longer longtemps le mur) avec une tête de mort qui monte et qui descend ; il faut procéder de la même façon que pour le premier passage en évitant de perdre trop d'énergie. Enfin, tu te trouveras dans une sorte de labyrinthe. Tu suis le chemin et quand tu arrives devant une maison, mets-toi sur son côté droit et sélectionne le sort « Barocata » avec la barre d'espace et appuie sur le bouton du joystick : le morceau sera déposé. Ensuite reviens en arrière, sors, cherche d'autres bouts et procède de façon identique. Il y en a seize en tout ! Au fait, ne prends pas le « Z », ce sont des pièges.

Pour l'Ami Suisse (n° 52) dans **Back to the Future**, il faut que tes parents se rencontrent pour reconstituer la photo de famille. Pour atteindre cet objectif, immobilise la mère en prenant la guitare et appuie sur le bouton du joystick. Ensuite il faut que le père suive Mac Fly et quand il rencontre la mère, la photo de Mac Fly se reforme puis celle de la famille. A moi maintenant.

— J'aimerais avoir des pokes de l'énergie infinie dans **Gauntlet II** et **Druid**.

— J'aimerais savoir ce qu'il faut faire dans **Capitan America** après avoir pris les Ying et les Yang.

— Enfin, j'aimerais savoir comment tuer les personnages armés de rasoirs au quatrième tableau de **Rénégade**. Le tout sur **C 64**. Please.

Christophe, PC en folie

Pour Luc (n° 54), dans **Quin**, gratter la rambarde du pont : elle est en or.

Pour Peter l'Atarien (n° 54), dans **Crash Garret**, la combinaison du coffre se trouve dans l'avion au moteur démonté (à la clinique). On ne peut pas empêcher l'enlèvement de Glory, pour revenir dans la propriété, tape : « va à l'aéroport », tu y vois le shérif. Tape : « va à la clinique », là, au nord, il y a un poteau électrique, mais je n'arrive pas à sauter du poteau. A moi !

— Dans **Crash Garret**, j'ai beau avoir la combinaison, le coffre ne s'ouvre pas. Y a-t-il une autre combinaison ? Help !

Mario Commodoreman

Voici quelques tuyaux pour obtenir le parcours le plus court sur **Outrun**. A la fin du premier stage : prendre la route de droite. Deuxième stage : prendre à droite. Troisième stage : tourner à gauche. Quatrième stage : la voie de gauche mène à l'arrivée C et la voie de droite à l'arrivée D. Cette dernière est la plus courte. En cas d'échec taper ceci :
10 REM *** CHARGEUR OUTRUN
20 REM * PAR MARIO FERNANDEZ *
21 POKE 53280,1 : POKE 53281,1 : PRINTCHR\$(147) : CHR\$(151)

30 READ A : IF A = -1 THEN 50
40 POKE 336 + T, A : T = T + 1 : S = S + A : GOTO 30
50 IF S() 3456 THEN PRINT « ERREUR IN DATAS » : END
60 PRINT « INTRODUIRE CASSETTE ORIGINAL ET PRESSER SPC »
70 WAT 197,60 : POKE 816,80 : POKE 817,,1 : POKE 2050,0 : LOAD
80 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,169,102,141,248,2
90 DATA 169,1,141,249,2,76,0,1,169,173,141,140,135,76
100 DATA 202,3,,1
TEMPS INFINI
POKE \$878C,\$AD
SYS \$8103

Nemesis

POKE 2279,1-255 VIES EXTRA
POKE 6513,234
POKE 6514,234
POKE 6515,233 VIES INFINIES
SYS 18550 POUR COMMENCER
Ballcrazy, pour ne pas devenir maboul faire un
RESET, SYS 32784

— Dans **Karateka** comment se débarrasser de l'aigle.

— Dans **Booga-Boo** comment sort-on du trou ?
— J'aimerais avoir des pokes pour **Antiriad**, **Arkando**, **Green Beret** (j'arrive au dernier tableau), mission impossible.

— Dans **Wonderboy** je cherche un truc pour passer d'un tableau à l'autre.

Epi d'or

Pour Mac Aque (n° 53) dans **Orphée**, lorsque tu es dans l'immeuble, tape : « Enfonce bouton du bas », « enfonce bouton du bas », « enfonce bouton du haut » puis « enfonce bouton du milieu ». Pour les issues cachées, il y a la porte damnée, au-delà des marécages (prends de l'eau). Pour l'ouvrir, il te faut les deux clés en rubis. Pour obtenir celle de la sorcière, prends une grosse branche et tue la

sorcière. Prends sa harpe et donne la à la sorcière. Pour celle des gardiens de la clé (au village), tape : « Dis cique suum », puis « échange clé en rubis ». Avant d'aller à la porte des damnés, faire boire du pétrole à Yurk. Quand tu seras en prison, il te suffira de l'appeler et de lui dire de brûler la porte.

Reday

Pour Sandy (n° 53) dans **Ghost'n Goblins**, approche-toi du monstre ailé qui en fait est un corbeau (pas trop près), saute en l'air et tire plusieurs fois. Pour te faire plaisir, je te donne un poke pour être immortel :

10 Memory 4863 : load « code »
20 POKE 20636,0
30 POKE 20633,24
40 POKE 334221,0
50 POKE 33410,0
60 POKE 20630,200
70 POKE 34148,0 : POKE 344449,0
90 POKE 23432,0 : POKE 29433,0
90 CALL 20480

Pour Cyril (n° 53) dans **The Pawn**, soulève les rochers grâce à la « hool » et au « rake » que tu attaches ensemble avec ta chemise. Va ensuite aux pieds des montagnes et suis le chemin jusqu'au plateau où tu trouveras de la neige : l'eau cristallisée. Le guru t'indiquera où trouver de la lumière pour aller chez les nains.

Dans **Space Quest**, qui pourrait donner à Roger la solution complète à faire dans le vaisseau « Arcadia » ? J'ai lu qu'on devait s'acheter un vaisseau et un robot. Comment ? Avec quoi ? Pourquoi faire ? Dans **Space Quest II**, comment se délivrer quand on est prisonnier du monstre qui est assis près du feu ? Comment atteindre la grotte quand on est perché à la corde ? Qu'y fait-on ? Comment se faire des amis ?

Dans **King's Quest III**, que faire dans la maison au toit bleu, et dans la cabane à côté ? Que faire chez le magicien ? Comment aller sur l'île ? Je suis à bout !

Puck

Hello Sandy (n° 53) pour **Antiriad**, il faut d'abord pénétrer dans l'armure avec de l'énergie, ceci pour la faire réveiller. Ensuite, va chercher l'appareil servant à faire voler celle-ci et rentre à nouveau dedans. Dans **Tai Pan**, tu dois faire du cabotage, c'est-à-dire longer la côte pour revendre les marchandises achetées dans les autres villes côtières. Attention aux pirates !

Pour Bibimust (n° 53), dans **BC's Quest for Tires**, après avoir passé le cratère du volcan (grâce à l'oiseau), évite les cailloux et les trous dans la descente. Pour passer le lac, il faut maintenir le bouton appuyé en poussant la manette en avant. Tu prends alors une vitesse folle et tu sautes grâce au tremplin.

Pour le Bel et le Bet (n° 54), dans **King's Quest** le miroir se trouve au fond du puits. Taper « climb bucket » (à toi de trouver comment descendre), en bas, fais « go water » puis « + » (pour nager), ensuite tape « dive » et dirige-toi vers la caverne sous-marine. Une fois à l'intérieur, débarrasse-toi du dragon en lui jetant la dague (« throw dagger ») trouvée dans un trou à l'est du château de départ. Tu pourras

SOS AVENTURE

The Three Stooges

Un trio de choc
au secours
d'une vieille dame.
Humour garanti.

arcade / aventure : type
14 : intérêt
***** : animation
***** : animation
**** : bruitage
anglais : langue
C : prix



Toujours fidèle à une approche cinématographique du jeu et à la qualité exceptionnelle de ses réalisations, Cinemaware nous présente *The Three Stooges* sur Commodore 64 (ce logiciel a été testé sur Amiga dans Tilt n° 53, page 104). Les trois Stooges sont des comiques Américains aussi célèbres que les Marx Brothers outre-Atlantique, mais inconnus en France. Le scénario met en scène les démolés de nos héros pour aider une vieille dame qui tient un orphelinat. Celle-ci n'a pas assez d'argent pour rembourser l'ignoble banquier qui la menace d'expulsion. Heureusement le trio de choc vient à la rescousse et se démène pour rassembler la somme nécessaire. Ils trouvent de l'argent dans la rue, mais ils doivent surtout trouver du travail, ce qui donne lieu à des scènes d'arcade très réussies. On peut également obtenir de l'argent en répondant à des questions sur les Stooges, ce qui posera des problèmes au public français qui ignore malheureusement tout de ceux-ci. D'autant plus que le questionnaire est en anglais. C'est un jeu amusant et plein d'humour dont le point fort est une réalisation de grande qualité. (Disquette Cinemaware pour Commodore 64.) A.H.L.

Time and Magik

Une trilogie
dont le temps
et la magie sont les
principaux ressorts.

aventure : type
14 : intérêt
***** : graphisme
- : animation
***** : dialogue
anglais : langue
B : prix



Comme le titre le suggère, le temps et la magie sont les thèmes principaux de cette trilogie, *Time Lords*, la première aventure, est une entrée en matière passionnante. Vous travaillez chez vous, sur votre dernier programme quand soudain, une lumière aveuglante inonde la salle de séjour. Le moment de stupeur passé, vous remarquez la présence d'un sablier et la photographie d'un vieil homme. Un rapide examen de la photo et... surprise ! Le vieil homme sort de son cadre ! Il se présente : le père du temps. Ce dernier vous demande de neutraliser neuf Time Lords qui veulent manipuler l'histoire. La deuxième aventure se nomme *Red Moon*. Il s'agit ici de récupérer le cristal de la Lune Rouge volé par des inconnus. A vous de sauver la paix du royaume de Baskalos, un monde parallèle au nôtre. *Price of Magik* est la dernière aventure et la suite de *Red Moon*. Le Cristal a été récupéré mais Myglar, un magicien, le dérobe afin de devenir immortel. On retrouve dans ce logiciel toutes les qualités qui font le succès des produits Level 9. Des graphismes agréables et un analyseur syntaxique convivial. Un bon produit. (Disquette Level 9 pour Amiga, disponible pour ST.) D.B.

Wizards Warriors

La quiétude du royaume
est menacée par la
sénilité du maître
de Merlin.

aventure / arcade : type
14 : intérêt
*** : graphisme
** : animation
**** : bruitage
n.c. : prix



Cette aventure / arcade nous ramène à une époque où le fantastique se mêle au quotidien et où Merlin règne sur le monde de la magie. Un règne qui risque de s'écrouler rapidement car Malkil, son vieux maître, devenu fou avec l'âge, menace la quiétude du royaume. En effet, s'adonnant à la magie noire, il enlève une princesse qu'il plonge dans un sommeil profond. La malheureuse victime du fou est retenue prisonnière dans le château Ironspire. Mais Kuros, le preux chevalier que vous personnalisez se lance aussitôt au secours de la belle. Avant d'atteindre la princesse et Malkil, vous devez traverser des catacombes et des donjons infestés de monstres de toutes sortes. Emparez-vous du Brightsword, seul objet capable de vaincre Malkil. Le jeu démarre dans la forêt d'Elrond, Kuros peut sauter, attaquer, prendre et ouvrir les portes. Vous devez trouver une clé qui permet d'accéder au niveau suivant. Cette sorte de Mario Bros médiéval est somme toute, très sympathique et agréable à jouer. Malgré un environnement sonore, des graphismes satisfaisants et une animation moyenne, le jeu reste amusant. Hélas, ce jeu n'est pas encore en vente en France, le sera-t-il un jour ? (Cartouche Acclaim pour console Nintendo.) D.B.

Indian Mission

Déjouez les plans
funestes de dieux
maléfiques en utilisant
pouvoirs magiques et
armes diverses...

aventure graphique : type
11 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
** : bruitage
- : langue
C : prix



Propice au voyage, le thème de cette aventure purement graphique vous mène de la demeure normande d'un vieux sage hindou au cœur du royaume Indien de quatre divinités maléfiques qui cherchent à détruire le monde... Pour contrer leurs intentions, il vous faut méticuleusement explorer des décors aux graphismes naïfs, afin d'y déceler les objets qui vous permettent de surmonter chacun des obstacles qui se dressent sur votre chemin. Chaque image contient à la fois ces obstacles (chien de garde, serpent, barrière, insecte, etc.), et les moyens de les surmonter (cartouches, clés, épées, bombes d'insecticide), de sorte que la réponse à chaque problème posé est quasiment immédiate. Les actions de votre personnage, commandées à la souris, sont répétitives et les difficultés rencontrées généralement sans surprise. Tout cela traîne parfois en longueur. Le cas échéant, vous pouvez user de pouvoirs magiques pour vous transformer en souris afin de passer par des ouvertures étroites, en boule de feu pour éliminer certains monstres, ou même en oiseau. Hésitant entre l'action et l'aventure, ce jeu n'est guère passionnant. (Disquettes Coktel Vision pour Atari ST. Notice en français.) J.-P.D.

Blueberry et le spectre aux balles d'or

Une adaptation réussie
qui réjouira tous les
amigafans, amateurs de
westerns.

aventure / action : type
15 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
***** : bruitage
français : langue
C : prix



De tous les nombreux programmes qui s'inspirent des héros de bandes dessinées, *Blueberry et le spectre aux balles d'or* est l'un des plus réussis. Aussi les possesseurs d'un Amiga vont-ils se réjouir de son adaptation sur cette machine. Les graphismes, fidèles à la BD de Giraud et le scénario basé sur l'un des meilleurs épisodes de la série en font une aventure très prenante. Dans le désert, Blueberry et son compère Mc Clure sont à la poursuite de Prosit, un chercheur d'or sans scrupule qui est accompagné d'un tueur à gages. Mais ils sont eux-mêmes traqués par une bande d'Apaches dont ils traversent le territoire et nos intrépides aventuriers ne pourront pas esquiver le combat. La poursuite les mènera dans la mesa du cheval mort où rôde le mystérieux spectre aux balles d'or. L'intrigue, touffue, est fertile en rebondissements et Blueberry, le héros au nez cassé, aura bien du mal à triompher de tous les dangers qui le guettent. L'histoire est entrecoupée de scènes d'arcade réussies. L'équilibre entre aventure et action est bien dosé. C'est une belle aventure qui réjouira tous les amateurs de western. Déjà testé sur Atari ST. (Disquette Coktel Vision pour Amiga.) A.H.L.

TILT

MICROLOISIRS

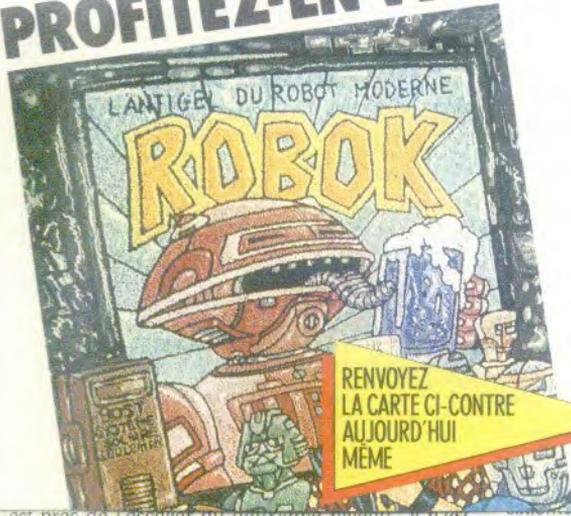


OFFRE SPÉCIALE

**VOUS OFFRE
UNE RÉDUCTION DE
51F**

**ET UN SUPERBE CADEAU
UN POSTER TOUT EN
COULEUR**

PROFITEZ-EN VITE



**RENVOYEZ
LA CARTE CI-CONTRE
AU JOURD'HUI
MÊME**

TITRE D'ABONNEMENT PRIVILIGIÉ

OUI

Je m'abonne à TILT. Je recevrai donc les 11 prochains numéros + 1 numéro Spécial « le Guide Jeux et micro édition 88 » pour 198 F * seulement au lieu de 249 F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 51 F.

Je recevrai également,

EN CADEAU

**un superbe poster
d'une illustration parue dans TILT.**

Je joins mon règlement à l'ordre de TILT par chèque bancaire ou postal. Détachez cette carte et envoyez-la sous enveloppe non affranchie avec votre règlement à TILT Microloisirs, Libres Réponses n° 878377, 77989 ST-FARCEAU-PHILIPPE CEDEX.

Je préfère régler à réception de votre facture.
* Etranger: + 87 F. Avion: nous consulter.

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL | | | | | _____

VILLE _____

Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

PROFITEZ DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR ÉCONOMISER 51F ET RECEVOIR

11 numéros de TILT

**+
1 numéro spécial**

le guide jeux et micro Edition 1988

**+
1 superbe cadeau**

un poster tout en couleur
de l'illustrateur Jérôme Tesseyre



GARANTIE

Si, par extraordinaire, TILT ne vous donnait pas entière satisfaction, vous pourriez résilier votre abonnement à tout moment, nous vous rembourserions alors les numéros restant à vous servir.

TILT MICROLOISIRS
LIBRES REPONSES N° 878377
77989 ST FARGEAU PTHIERRY CEDEX

NE PAS
AFFRANCHIR

SOS AVENTURE

alors prendre le miroir.

A toi de trouver comment remonter.

Pour **Pascal** (n° 54) : pour gagner une joute à **Defender of the Crown**, sans en changer la hauteur déplace ta lance vers la gauche et appuie sur le bouton au moment précis où ta pointe de lance se trouve sur le bouclier de l'adversaire. Pour t'entraîner, choisis comme adversaire **Geofrey Longsword** ou **Wolfric the Wild** (version C 64). Pour les versions **Amiga** et **ST** choisis **G. Longsword** ou **Cedric of Rotherwood**. Il faut gagner trois joutes successives pour être déclaré champion.

Bonne chance messire...

Moi, je suis bloqué dans **The Pawn** sur C 64. Comment ouvrir le hangar à outils (Toolshed) dans les jardins du palais (The Palace Garden) où on doit trouver les outils servant à pousser les Boulders ? Et à quoi cela sert-il de le pousser ? Je suis arrivé à la fin de **King's Quest, Leisure Suit Larry**.

Olivier, Segafan

Dans **Rocky** sur console Sega, quelqu'un pourrait-il me dire comment faire et quelle technique utiliser pour abattre **Drago** ? Merci d'avance à ceux qui pourront m'aider !

Peter l'Atarier

Pour les débutants de **Dungeon Master** voici quelques trucs : attirez les monstres sous les portes ou les grilles, puis fermez-les. Cela marche surtout avec les monstres en pierre. Les momies se détruisent facilement avec le sort « **Lo Ful Ir** » qui lance une boule de feu. La hache est également une arme très efficace contre les momies. Les golems bleus sont faciles à détruire à distance par lancement de masses. Ils craignent aussi le feu. Le sort « **Lo Zo** » sert à ouvrir les portes à distance (seulement celles qui sont ouvrables grâce à un mécanisme). Examinez bien chaque recoin du donjon car les mécanismes ne sont pas évidents à découvrir comme celui qui est près de l'escalier du deuxième niveau : il n'est visible qu'en se déplaçant « en crabe ». Il y en a un autre dans « **The Matrix** » caché dans une cavité.

A moi maintenant : dans le deuxième niveau, comment ouvrir la chambre de « **Room of the Gem** » ? Que faire avec la patte de lapin (Rabbit foot) ? Dans le troisième niveau, que faire avec les monnaies d'or et d'argent ? À quoi servent les recoins et les grilles dans le sol ? À quoi sert la tête de démon sur le mur ? Comment ouvrir la porte qui est à côté ?

Tous renseignements sur de nouveaux sorts seront les bienvenus.

David le Grand

Voici quelques trucs qui j'espère vous sortiront des situations délicates.

Dans **Sapiens**, les trois chènes se trouvent au sud, il faut se mettre près des trois et cliquer sur « prendre ». Vous aurez alors le bâton sacré (attention ; il faut d'abord tuer le chef des **Hyènes Folles**). Un conseil, mêfiez-vous de votre propre chef en lui ramenant le bâton, car vous devrez l'affronter à la fin ! Une provision de sagais s'impose.

Dans **l'Ange de Cristal**, troquez avec un **suappi** pour obtenir la première statuette. Vous trouverez la deuxième chez des **Stiffiennes**, sur une armoire (on voit juste le bas). La troisième se situe derrière des cactus au bord du ravin (on voit juste le haut jaune). Une fois les quatre statuettes posées, l'autel du temple s'ouvre et le grand **suappi** apparaît. Troquez-lui une statuette contre le livre sacré et donnez-le à ceux qui veulent connaître leurs origines (il faut qu'ils le prennent pour que ça marche).

Pour le petit chien, sachez qu'il est à la maison des **Stiffiennes**, là où il y a la portique. Il faut le faire passer sous la portique une fois et l'attirer chez lui avec des os. Pour les malades, mettez un fruit (qui tombe des arbres) et de l'herbe jaune sur le transducteur puis attendre. Dans la dernière salle d'Antines, il y a des pyramides de couleurs qui produisent des sons. Il faut reproduire ces sons avec celles qui sont de votre côté. Bonne chance. (A quand **Crafton** et **Xunk III** ?)

Dans **l'Affaire** : pour avoir le pistolet, allez en Hollande. Présentez-vous, déguisé en punk, et montrez le portefeuille au bijoutier-horloger puis cliquez sur l'étalage pour trouver le pistolet.

Allez, soyez sympas et répondez à mes questions : Dans **Barbarian**, je n'arrive absolument pas à renvoyer la boule de feu avec le bouclier ; dépêchez-vous car à force de me taper la tête contre le mur je vais abîmer la peinture !

Dans **Crash Garret**, j'arrive à m'échapper des mains du **Baron von Krul** mais en arrivant chez **Glory** des jumeaux se présentent. J'ai beau les tuer et rentrer chez **Glory** avec le rossignol, rien n'y fait : au bout de deux ou trois ordres l'ordinateur me répond « C'est un Garret bien amer... » et je recommence au début, que faire ? Merci d'avance.

Ludovic

Dans **l'Anneau de Zengara**, pour accéder au troisième étage, il y a deux solutions. Première solution : se positionner sur le balcon et lancer le grappin (ça ne réussit pas toujours). Le deuxième : prendre la clé en or dans l'autre chambre. Ouvrir la porte en fer (deuxième étage). Devant le mur vivant, monter la croix et écrire le mot de passe « **cerueil** » et après bonne chance.

Toujours dans **l'Anneau de Zengara**, je suis arrivé au cinquième étage (c'est assez difficile). Mais je ne trouve pas le voleur qui me permettra d'accéder au sixième étage. Y-a-t-il un trajet bien particulier à suivre ? Ou comment l'amener vers moi ? Merci d'avance.

Michel

Dans **Astérix chez Rahazade**, pour la version ST, l'**Atariste fou** (n° 53) dit qu'il y a de l'eau. Y en a-t-il dans la version CPC 6128 ? Si oui où est-elle ? Comment prend-on la serpe d'or et comment y va-t-on ? La porte où se trouve la fraise peut-elle s'ouvrir et comment ?

D. B. (réduction)

Pour **Thunder G.**, dans **Dungeon Master**, au troisième niveau se trouve le « **Riddle Room** ». Sur les deux autels situés à votre gauche (en entrant dans la salle), déposez successivement un miroir (I am all. I am none) et une pièce en or (A golden head. A golden tail but not head). Sur celui de droite, déposez d'abord une gemme bleue (les mots « **rock** » et « **women** » vous mettent sur la voie) et l'arc (les mots-clés de cette énigme sont « **arch** » et « **back** »). La grille s'ouvre et un autel supplémentaire apparaît alors à sa gauche, une clé est dissimulée. Un peu plus loin on trouve une pièce dotée d'une trappe, deux dalles, un levier qui active un champ d'énergie. (Ces qui pénètrent dans ce mur d'énergie sont téléportés dans un recoin de la pièce, bloqué par la trappe. Pas de panique, un bouton vert situé sur le mur gauche vous permet de fermer la trappe.) A gauche du levier se trouve une « **iron key** », malicieusement placée derrière une grille. Placez un poids (un bouclier par exemple) à l'endroit où apparaît le mur d'énergie et actionnez le levier. Le mur

d'énergie apparaît, télétransporte le poids dans le recoin, ce qui a pour effet d'ouvrir la grille ! Bonne chance.

Julien ST manioque

Pour **AMX 30** (n° 52) : dans **Morteveille Manor**, pour ouvrir la chambre de **Julia**, tu dois prendre la clef située sous l'oreiller de **Léo**. Le puits est un attrape-nigauds !

Pour **François ST manioque** (n° 54) : dans **Bill Palmer**, pour prendre l'avion, va dans l'appartement puis prends la carte de crédit (manteau) et le passeport (coffre), puis va à l'aéroport et donne la carte de crédit à l'hôtesse qui te remettra un billet. Ensuite, pour la douane, il faut le billet et le passeport. D'autres objets t'aideront pour la suite de l'aventure : laitue, bombe, souris, guide, briquet...

Pour **Vincent ST** : dans **Winter Games**, pour obtenir 5,9, il faut réussir, une fois, chaque figure. Au **Free Skating**, c'est pareil en exécutant trois fois chaque figure. Maintenant, à moi : dans **Xenon**, comment tuer le monstre du premier niveau ?

A Terrorpods, comment gagner ?

Philippe

Dans **King's Quest II**, que faut-il que je fasse après être allé chez **Neptune** ?

Comment entrer dans le magasin de la marchande et dans le château de **Dracula** ? A quoi sert la clé d'or que **Neptune** m'a donnée ?

Franck

Pour **Gilbert**, dans le **Crime du Parking**, va chez le fleuriste, dans le supermarché et fouille les pénétrations. Tu trouveras la clé qui ouvre le meuble de Félix.

Dans **Sorcellerie 2**, où trouve-t-on la **Quinte** ? Et quelle est la réponse de l'énigme, au deuxième étage ?

Didier (Nice)

Pour **Dungeon Master** sur ST : je vous conseille d'explorer le premier niveau en mettant un minimum de temps. Servez-vous le moins possible des clés en or, celles-ci sont sensées ouvrir des portes en bois que vous pouvez, en fait, fracasser d'un coup d'épée rouillée. Sachez que ces clés peuvent ouvrir les trois grilles du niveau 2, cela permet d'éviter quelques chambres beaucoup trop longues à parcourir. Allez seulement là où il y a de la nourriture et des clés indispensables. Un autre truc pour économiser de la nourriture, faites une première exploration du niveau 1 et reconnaissez les lieux. Ensuite recommencez et tuez deux de vos héros en leur fracassant la tête contre un mur, délaïssez les vêtements (il y en a plus loin) et gardez les cadavres sur vous. Avec seulement deux personnes, plus de problèmes de nourriture, il ne vous reste plus qu'à les ressusciter après les trois grilles. A moi de demander des formules de magie efficaces du genre explosif avec leur niveau de savoir correspondant si possible. Des trucs pour le niveau 3 sont également les bienvenus. Merci d'avance.

D. B. (réduction)

Pour **Didier de Nice** (n° 56), dans **Dungeon Master**, l'idée que tu préconises pour économiser de la nourriture est intéressante. Toutefois il ne faut pas perdre de vue le fait que les personnages améliorent leurs attributs grâce aux combats et aux lancements de sorts. Tes deux personnages, réduits à l'état d'ossements, ne progressent donc pas, ce qui risque d'être problématique si tu as trop souvent recours à ce stratagème.

SOS AVENTURE

CBM Man

Pour François (n° 53), dans **The Last Ninja** : pour entrer dans le « palace », tu dois enlever tes armes et prendre la clé que tu trouves au premier tableau. J'aimerais des pokes pour **Cobra** et pour **Yie Ar King Fu 2**. Merci d'avance.

Henri de Montélimar

Possédant un Spectrum + 2, je voudrais savoir s'il existe des pokes pour avoir des vies infinies dans **Gauntlet**, **Bombjack II**, **Arkanoid** et **Rambo**. Merci d'avance.

Flavien

Ayant un 800 XL, j'aimerais avoir quelques pokes pour **Arkanoid**, **Green Beret**, **Bruce Lee**, **Dropzone**, **Super Zaxxon** et **Spy Hunter**. Merci d'avance.

Xavier Lebrun, C 64

J'aimerais avoir des renseignements pour **Arcana**, **Faillight** et **Entombed**. (Comment ouvrir la troisième porte par exemple ?). D'avance, merci.

Etienne

Pour Jérémie (n° 53), dans le **Temple de Quathli**, pour tuer les abeilles, il faut une torche qui est dans une hutte et des allumettes qui sont dans une autre cabane. Il faut brûler les abeilles avec la torche. Quant à moi, je suis coincé dans **Mandrakore**, j'ai trouvé l'énigme des donjons 1, 3, 4 et 5. Mais maintenant, je ne sais plus quoi faire. Aidez-moi !

François

Sur C 64, je peux vous aider à progresser dans **Maniac Mansion**. Pour la porte sans poignée, il faut s'aider de deux personnages. L'un tire la gargoyle et l'autre peut descendre. Ainsi, on récupère une clé jaune qui ouvre la porte après la salle à manger. Pour que la tentacule verte vous laisse passer, donnez-lui de l'eau et des fruits (elle adore ça). Pour pouvoir ouvrir la grille au début, il faut faire de l'exercice. Quand le barbu va chercher son paquet, allez le lui voler ! Vous obtenez des timbres. Sachez également que la tentacule aime la musique sur cassette (notamment le piano).

Pour ma part, je sèche en certains points : pourquoi la plupart des appareils donnent-ils des interférences ? Comment éloigner le barbu et sa femme de leur chambre ? Peut-on se servir des jeux vidéo ? Comment ouvrir la porte du garage ? A quoi sert la momie ? Comment attraper la clé qui se trouve dans le lustre ?

Dans **Aztec Tomb**, je suis coincé devant le trou dans le mur. J'aimerais connaître les codes d'entrées de **Bruno's Boxing** et **Game Over**.

Pour Christophe, dans **Waydor**, le bateau se trouve sous le cimetière en bougeant la pierre tombale. Il te faut fabriquer des rames : planches, clous et marteau (regarde deux fois dans la boîte) te sont nécessaires. Je voudrais savoir quelle est l'instruction exacte pour le vampire ?

Sacha Pagnard

Dans **Zombi**, comment faire pour rétablir la lumière (lorsque l'écran devient noir) ? Dans l'ascenseur, lorsque j'appuie sur le bouton 4 et que j'essaie de sortir, je n'y arrive pas ! Une dernière chose, comment arriver à la voiture des punks ? Merci.

Chris, the Nickels

Fou d'Elite sur Amstrad, je demande à tous les as du commerce interplanétaire toutes les combines les plus rentables qu'ils connaissent (achat-vente). Un grand merci d'avance !

Xavier

Pour **Crafty Dwarf** (n° 53), dans **King's Quest III**, les incantations magiques se trouvent dans le livre. Soit tu ne sais pas lire, soit tu t'achètes un original. Quant à moi dans **Police Quest**, lorsque je suis dans la prison et que j'enlève les menottes à l'alcoolique (ce qui est obligatoire), il me tue à chaque fois. Que faire ?

Dans **Space Quest II** sur la planète Labion, comment traverser le marais sans se faire tuer ?

ST Fane

Dans **Space Quest**, où trouver la carte I.D. sarrienne qui autorise l'obtention d'une arme à l'armurerie ? Merci d'avance.

Pascal, Spectronnien

Pour tous ceux qui ont un problème dans **Gauntlet** pour passer un labyrinthe : pour passer à travers les murs, appuyer sur symbole « shift » et vous jouerez au fantôme tant que cette touche restera enfoncée (sur Spectrum). Si quelqu'un pouvait me donner des codes dans **The Sentinel**, sur Spectrum, il serait sympa.

Dans **The Pawn**, malgré les explications des tiltnen ça fait trois mois que je cherche l'eau du Guru. Merci d'avance à mes sauveurs.

Frédéric

Dans **Theatre Europe**, sur Amstrad, j'aimerais savoir quels sont les codes pour lancer l'offensive nucléaire. Tous renseignements sur **Incantation**, **Zombi**, les **Passagers du Vent I**, **Armageddon Man** seront les bienvenus.

Michael

Pour C 64, dans **World Games**, comment faire dans la compétition où deux hommes sont sur un tronç d'arbre qui flotte et où il s'agit de faire tomber l'adversaire ? Que faire pour réussir le rodéo ? Merci d'avance.

Madrena

Comment faut-il tuer l'instructeur dans **Combat School** sur Spectrum + 2 ? Que faut-il faire également dans la deuxième partie de **Game Over**, je ne sais pas où aller... Quelqu'un pourrait-il me donner des pokes sur cette machine car je n'en vois pas souvent ? Le problème est que quand j'en ai, je n'arrive pas à les mettre dans le programme. Comment faut-il faire ? Merci d'avance.

Bigfoot

Pour Thierry de Decize (n° 50), dans **Fighting Warrior**, tu ne peux pas toucher le monstre tant qu'il a ses ailes en couverture. Attention à ses coups de pattes. Si tu veux la gagner, fais plutôt de petits « aller-retour » dans le combat. Bonne chance.

A moi maintenant :

Dans **Starship Andromeda**, que faut-il faire au vaisseau cargo de l'univers 2 ? Comment accéder aux fortresses volantes des univers 4 et 5 ?

Dans **Barbarian**, comment tuer le sorcier ? Dans **1942**, y aurait-il un génie qui aurait la fantastique idée de me communiquer des pokes de vies infinies ou autres ? Merci d'avance.

Frédéric, un fidèle Tiltman

Je lance un SOS à tous les Tiltmen qui peuvent m'aider :

Dans **Meurtre à grande vitesse** sur EXL 100, j'ai trouvé le mintel. Je fais « action », j'inscris le code 3/6159177 et une musique se fait entendre. Comment inscrire MIC 7 ? Que faire ? J'ai trouvé l'ordinateur, je fais « action », j'entre la première ligne et il s'inscrit : « err 1 ». Que faire ?

Dans **ATI 42**, je n'arrive même pas à décoller. Dans **l'Enigme d'Algénubi**, j'aimerais connaître les noms des dessins et la réponse au coffre ? Quelle est la relation entre les dessins ? Réponse du dessin 10 : Japon et celui du dessin 11 : Icare. Je suis au bord de la dépression. Merci d'avance.

Ludovic

Je vous communique ma découverte sur Amstrad CPC 464 pour **Enduro Racer**. Pour tous ceux qui n'arrivent pas à avancer dans ce jeu, il suffit tout simplement d'appuyer sur les touches « shift + Ctrl + Cr ». Simultanément juste à l'affichage de « Go », ainsi vous ne risquez rien sauf si vous percez des motos ou des voitures. Dans ce cas, il suffit de recommencer l'opération précédente et vous pouvez aller ainsi jusqu'au stage 4. Là, il faudra faire le parcours entièrement, il est facile. Arrivé au stage 5, il vous suffit de rouler le plus possible sur la droite hors de la piste et vous pourrez ainsi aller à 199 km/h jusqu'à la fin de ce dernier stage. Si vous voulez sauter les buttes qui sont sur votre chemin, il vous suffit d'accélérer un peu et dès que vous êtes en vue de celle-ci, tirez le joystick vers vous, ce qui fera décoller la moto.

Anthony

Pour Didier (n° 53) : dans **Meurtres en série**, le code qui ouvre la malle est 6128. La réponse à « Quid » est « cavo ». La deuxième partie du parchemin est « Dolmen/puits/ Little Sark/centre ». Pour Jacky (n° 53) : toujours dans **Meurtres en série** : pour le deuxième rendez-vous, Longaret se trouve en 49.60 à 15 h 15 et pour le troisième en 83.152 à 18 h. La femme de la troisième ligne de portraits (tout à gauche) est Johnny Letellier. Il se trouve en 106.104 à 15 h 30. Je vous donne personnellement quelques indices : pour J.K. Dickson, avant sa mort, aller tout de suite en 137.130. Prendre le vélo et aller à la prison 98.135. Pour G. Delmare vous venez de Arthur, l'indice 21 se trouve chez Macomber. J'aimerais avoir des pokes pour **Green Beret** sur Amstrad CPC 464.

Johan

Ataristes fous, aidez-moi ! Dans **Xenon**, comment aller dans la zone 3. Je sais qu'il faut tuer le monstre de la zone 2 mais je n'y arrive pas (help !). Je ne comprends rien à **Crafton** et **Xung** et à **Iznogoud**. En outre, je n'arrive pas à marier le balai dans **Western games**.

Daniel Charbit

Pour Zombi (n° 54) : dans **Bard's Tale**, le mot de passe chez les moines fous est Tarjan. On ne peut pas ouvrir les portes de la ville.

Dans **Bard's Tale**, comment entrer dans la Kurelean's Tower et dans la Mangar's Tower ? Où se trouve l'escalier qui mène au troisième niveau des catacombes ? Que gagnerais-je à tuer, dans le château au troisième niveau, les quatre groupes de 99 Bersekers ?

Dans **Dungeon Master**, où se trouve la Master Key ?

Dans **Space Quest II**, comment passer les marais sans se faire dévorer par le monstre qui y vit ?

Dans **Predator**, comment tuer le predator ?

Romu

Pour « Cartouche » (n° 54) : dans **Last Ninja**, la statuette en or est le passage (la porte) entre ce niveau et le suivant. Inutile de te préoccuper du trou, et pour la corde, elle se trouve dans « Le dungeon ». Une fois que tu as le collier (sur la statue grise),

refranchis la rivière aux ronds noirs et va à la statuette en or. Enlève tes armes et sélectionne le collier, touche la statuette et le tour est joué!

Badulescu Jonut

Dans **Saboteur II** (sur Spectrum), que peut-on faire avec la raquette Explorer? Où est le centre de reprogrammation des raquettes? Peut-on arrêter le temps?

Dans **Dambusters**, comment peut-on lancer la bombe? Quelle est la hauteur convenable pour voir la digue?

Jean-Paul

Dans **Bubble Bobble** (C64) : en jouant à deux on parvient jusqu'à la partie n° 100 mais là on rencontre une difficulté de taille. On n'arrive pas à se débarrasser du monstre, qui est énorme en comparaison des jeux de 0 à 99. Si quelqu'un a réussi le tour de force, qu'il me donne la solution, je lui en serai reconnaissant.

Caroline

Dans **L'Aigle d'or** (sur Amstrad), je cherche désespérément depuis trois ans le livre sacré! Qui aura pitié de moi? Donnez des explications précises. Un grand merci à mon sauveur.

Bloody

Pour **Thorben the Wise** (n° 51), dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, une fois dans l'hélico, tu fais « atterrir, ouest, sud, sud, sud, ouest, neutraliser sentinelle, entrer, arrêter dictateur ». Voilà, mais ce n'est pas fini, à toi de jouer maintenant.

Toujours pour **Thorben the Wise** : dans **Amazon**, une fois dans la tente, mets les « goggles » puis « North, remue goggles, computer on, 072, yes, North, North, North, East, North, North, North, North, paco, smile, look, paco ».

Pour **Anonymes** (n° 51), le troisième tableau de **Goonies**... simple! Un des Goonies actionne le robinet tout en bas, le second peut alors monter, l'autre le rejoint et actionne le deuxième robinet. Le Goonie restant ira lui actionner le troisième (au milieu à gauche), la canalisation explose, le passage est dégagé. Le Goonie va dans ce recoin et avant que la goutte tombe, il actionne le robinet qui est au-dessus de sa tête et permet alors le passage de son collègue. Attention à l'homme au pistolet...

Pour **Sylvain** (n° 52), voici le début de **Globe Trotter** : « Charger chaudière, nord, est, prendre lime, ouest, nord, est, nord, regard porte, prendre clef, fabriquer passe, sud, ouest, sud, ouest, est, casser miroir, prendre morceau, regarder hublot, faire signal, monter taxi, aller aéroport, louer avion, donner argent... pour le reste bonne chance.

Pour un **Applemaniaque** fou (n° 52), dans **Baratin Blues** : une fois arrivé à Saint-Tropez tape « aller quai, bouger poubelle, prendre bombe, est, est, est, nord, brûler join, monter tracteur, desserrer frein (deux fois) et... n'oublie pas de sauter.

Toujours pour **Applemaniaque** fou, dans **Même les pommes de terres ont des yeux** : entre dans la cabane, ressors et tape « nord, ouest, nord, nord, nord, entrer et donner patate ».

Bien sûr, tu n'oublieras pas le lama qui te sera utile

pour le transport des pommes de terres.

Dans **Goonies**, voici l'allumette qui te permettra d'allumer ta lanterne. Au niveau 4 : attends le passage des chauves-souris, ensuite tu dois établir un jeu de passage en actionnant les chaînes qui pendent en évitant que la boule ne t'échappe des mains. Les chaînes ont pour effet de fermer ou ouvrir les passages latéraux et ouvrir la trappe, à toi de les utiliser comme il faut. Après cette difficulté, un Goonie contrôle la boule au dernier niveau (pour qu'elle ne s'échappe pas), avec les chaînes l'autre doit incliner le plateau de la machine en même temps que le premier Goonie laisse tomber la boule sur ce plateau. De là, un mécanisme s'enclenche et enlève une plaque. Renouveler l'opération trois fois. Bonne chance.

D.B. (rédaction)

A la demande générale, je vous donne (en vrac) quelques mots de passe de **Bard's tale** (ceux des bouches magiques). A vous de trouver la bouche magique correspondante : Stone Golem, Sinister, Circle, Vampire, Thor, Shields. Les suivants font partie des sept mots clés de Mangar Tower (ce sont les quatre derniers) : And, forever, be, damned. Bonne chance!

Merci aux aventuriers pour les plans et solutions complètes :

Stéphane Pancrazi de Marseille ; Fabrice Bacquias de Chateaufort-le-Rouge ; Daniel Charbit de Paris ; Renaud Saint Joanis de Istres ; David Barary de Audruicq et Serge Ginot de La Motte Servoles.

ASTRO 2001
Un planétarium dans votre ordinateur Amstrad CPC 6128 ou IBM PC et compatibles.
Que vous soyez astronome amateur ou simple curieux des choses du ciel, ASTRO 2001 est fait pour vous, grâce aux très nombreuses fonctions facilement accessibles par menus déroulants, vous allez pouvoir :

- Calculer de façon très précise la position du soleil, des planètes et de la lune pour une date quelconque.
- Examiner le ciel tel qu'il est visible de n'importe quel lieu de la terre et pour n'importe quelle date.
- Apprendre à repérer les principales constellations et à reconnaître les astres intéressants qui s'y trouvent.
- Obtenir un graphique de la configuration des satellites de Jupiter.
- Calculer la date et l'heure de toutes les éclipses passées ou futures.
- Editer tous les graphiques et tous les résultats sur imprimante.

Grâce à ASTRO 2001, vivez la fascinante aventure de l'astronomie moderne.
ASTRO 2001 pour CPC 6128 : 325 F TTC ASTRO 2001 pour IBM PC et compatibles : 495 F TTC
En vente auprès des meilleurs revendeurs spécialisés ou directement :
Sémaphore France, Cernex - 74350 CRUSEILLES - Minitel 50 44 02 44 - Tél. 50 44 02 91
Suisse : Sémaphore, 94, rte de la Plaine - CH-1283 LA PLAINE -
Tél. 022/54 11 95
Belgique : Computer Market, 150, Antoine Dansaert -
1000 Bruxelles - Tél. 02/512 24 28

ATELIERES

CHER TILT

CONNEXION

Je possède, depuis plus d'un an, une imprimante Amstrad DMP 2000 que j'avais reliée à un CPC 6128. Ayant fait l'acquisition d'un Amiga 500, j'aimerais savoir s'il est possible de raccorder cette imprimante à mon nouvel ordinateur? Si oui, pouvez-vous me communiquer la référence du câble de connexion et m'indiquer le lieu où je pourrais l'acquérir?

Emmanuel Maurice
68240 Freland

Disposant d'une sortie type Centronics pour la connexion d'une imprimante, l'Amiga 500 fonctionne en théorie avec toutes les imprimantes parallèles du marché. La DMP 2000 étant de ce type, il est évident qu'elle peut être connectée à un Amiga. Toutefois, nous n'avons pas connaissance de la commercialisation du câble nécessaire. Préparez donc votre fer à souder, à l'idée de servir à nouveau, le rougit de plaisir...

COMPATIBLES ?

Un ami veut me persuader que les logiciels pour PC et compatibles fonctionnent sur toute la gamme Amstrad et vice-versa. Est-ce vrai? (...)

Samkad Rastaman

La firme d'Alan Michael Sugar dispose actuellement de trois gammes d'ordinateurs incompatibles entre eux. Structurés autour d'un Z80, les CPC et PCW ne disposent pas de spécifications techniques leur permettant d'exécuter correctement des logiciels écrits pour PC et compatibles. En revanche, les PC 1512 et 1640 Amstrad sont des PC à part entière. Ils respectent la majorité des normes (officielles ou officieuses) du standard de la micro professionnelle et acceptent la majorité des logiciels PC. Bref, les PC Amstrad sont des PC comme les autres... Signalons aussi, au sein de l'offre Amstrad, l'existence des Sinclair Spectrum (ZX 128 + 2 et + 3), machines 8 bits à base de Z80 qui, à l'image des CPC et PCW, s'avèrent non-compatibles PC. Une comparaison chiffrée entre C 64 et CPC fait apparaître la faiblesse de ce dernier par rapport au Commodore. Côté résolution graphique, le CPC propose 320 par 200 en quatre couleurs parmi vingt-sept alors que le C 64 dispose de 320 par 200 en seize couleurs. Certes, l'Amstrad offre en plus un mode 80 colonnes bien pratique pour des applications couleurs... Pour le son, le C 64 culmine face à l'Amstrad avec trois voix sur neuf octaves.

avec enveloppe entièrement paramétrable (ADSR). Le CPC se contente lui de trois voix sur sept octaves. En ce qui concerne la qualité des circuits de restitution le C 64 creuse la différence. L'amplificateur et le haut parleur interne de piètre qualité de l'Amstrad font pâle figure face à la connexion son par péritel du Commodore. Enfin, pour ce qui est de l'animation les deux machines se valent tant par la puissance de leurs microprocesseurs respectifs que par l'illogisme de l'accès à la mémoire écran. En conclusion, le C 64 est bien plus performant que le CPC mais ce dernier, du fait d'un coût fort compétitif, a occupé une place de choix sur le marché français.

ST ES-TU LÀ ?

Je suis possesseur d'un T07/70 et je voudrais m'acheter un Atari 520 STF. Mais Atari a remplacé son lecteur simple face par un double face, d'où l'incompatibilité de certains jeux pour plusieurs raisons citées dans la rubrique « Cher Tilt ». Je ne sais plus que faire. Dois-je acheter un 520 STF d'occasion avec lecteur simple face, mais si les nouveaux sont double face, les jeux ne vont-ils pas sortir en double face? Ou bien faut-il mettre un lecteur double face externe? Que dois-je faire?

De plus, mon T07/70 est en panne: toutes les commandes répondent mais l'image ne se fixe pas, elle bouge dans tous les sens et je ne vois rien à l'écran. D'où cela vient-il? Quand vous notez le graphisme d'un jeu, comment le jugez-vous?

Anonyme.

Simple face, double face, anciennes ou nouvelles ROM... Les récentes modifications du 520 STF ont quelque peu désorienté ses acquéreurs potentiels, d'autant qu'elles se sont accompagnées de problèmes de compatibilité avec d'anciens jeux. Comme nous l'avions signalé, ces accros à la compatibilité n'étaient pas dus aux machines elles-mêmes mais à l'utilisation par les programmeurs de certaines caractéristiques « hors spécification » des 520 STF (protection utilisant des pistes suralimentées, etc.). Sur ce plan, les choses rentrent peu à peu dans l'ordre, et les jeux qui sortent maintenant sont compatibles avec les deux machines. Quoiqu'il en soit, Atari recommande malgré tout l'essai préalable des jeux avant achat.

Si vous achetez un Atari 520 STF neuf, assurez-vous qu'il est bien muni d'un lecteur double face (ce

qui devrait être le cas, vu que les stocks de 520 ST simple face doivent être épuisés depuis longtemps). Les problèmes de compatibilité ne se poseront que pour quelques jeux anciens, que vous pourriez d'ailleurs échanger contre des versions compatibles auprès des éditeurs, des importateurs ou des revendeurs. La panne de votre T07 vient probablement du moniteur (pour en être certain, il suffit de tester le moniteur avec un autre ordinateur). La synchronisation verticale est généralement réglable par un petit potentiomètre situé à l'arrière du moniteur. Si le réglage est impossible, contactez votre service après-vente.

Nous notons le graphisme d'un jeu en tenant compte des performances de la machine à laquelle il est destiné. Dans un cas extrême, un même jeu pourra obtenir cinq étoiles sur Amstrad CPC et quatre seulement sur Atari ST, s'il utilise à fond les capacités graphiques du CPC et peu celles du ST. On constate trop souvent que certains éditeurs se contentent de simples transcodages des images, dans le but de sortir un jeu dans de multiples versions, sans utiliser à fond les possibilités graphiques offertes par chaque machine. Nous sommes généralement sévères envers ce genre de pratiques, ce qui explique que deux jeux aux images identiques n'obtiennent pas la même note de graphisme selon qu'ils tournent sur un Amiga ou un C 64.

DIEU GS

Je dois tout d'abord vous dire que je n'achète que très rarement votre revue car j'utilise essentiellement mon Apple II GS pour des travaux dits « professionnels »: traitement de texte, comptabilité... et aussi parce qu'on ne parle que très peu des Apple dans celle-ci. Cela ne m'empêche pas néanmoins d'aimer jouer sur mon Apple et de feuilleter Tilt de temps en temps pour savoir ce qui sort et ce qui est bien. Or, je dois dire que votre revue est partagée entre l'Atari ST et l'Amiga, qui sont d'ailleurs de très bonnes machines. J'ai acheté votre numéro d'avril et j'ai eu l'agréable surprise de voir que vous aviez testé des versions sur GS et que vous en étiez très satisfaits, comme la majorité des possesseurs de cette machine, à ma connaissance. J'espère que vous continuerez à essayer nos versions de jeux car notre ordinateur est très bon malgré son prix et sa légèreté au

niveau de l'horloge et bien que les softs soient peu nombreux surtout au point de vue des jeux, ils n'en sont pas moins de qualité.

Petite astuce en passant, j'ai commencé à parcourir votre numéro « Match ST/Amiga » et vous semblez être embêté dans Leisure Suit Larry par le test des questions pour savoir si on est réellement un adulte. Or il existe une touche pour passer ces questions. Un copain m'a dit que cela devait être « Alt-Z » sur Atari. Sur GS, puisque la version est sortie aux U.S.A., en faisant « Option-X », on passe tout de suite au jeu. Je crois que si vous continuez les tests des versions GS, les applications que nous sommes vus redevenir des lecteurs de Tilt, notamment moi!

Hervé Lacaussade.

Bravo, enfin vous montrez que le GS existe et vous en parlez en bien dans vos articles! Je suis content d'autant plus qu'Apple a fini par se rendre compte que délaisser le GS au profit du Mac était une mauvaise politique. Enfin nous verrons bien avec le nouveau GS ce qu'il en est! En attendant, vous avez gagné de nouveaux lecteurs!

Le 2 GS a ses propres revues, mais le voir absent d'une revue sur les jeux et loisirs informatiques était pour le moins très surprenant!

John Drake.

Les éditeurs de logiciels, principalement américains, s'intéressent au 2 GS. Nous testons bien évidemment les nouveautés, comme nous le faisons pour les autres machines, dans un souci d'exhaustivité.

MÉMOIRE POUR ST ?

Existe-t-il une extension mémoire pour Atari 520 STF que l'on puisse se procurer dans le commerce? Si oui, où puis-je l'obtenir et à quel prix? Sur quelle partie du ST peut-on la brancher? De quelle taille mémoire dispose-t-on ensuite? Tout le monde parle de RAM et de fer à souder, mais cela ne m'enchantait pas trop.

Patrick.

Atari ne commercialise pas d'extension mémoire pour le 520 ST, contrairement à Commodore pour l'Amiga 500.

Interrogé à ce sujet, un responsable d'Atari-France nous a répondu que c'est à l'acheteur de choisir au départ entre un 520 ou un 1040 ST selon qu'il désire disposer de 512 ko ou d'un mégaoctet de mémoire vive. Encore faut-il connaître à l'avance ses besoins et

disposer de la somme nécessaire à l'achat du 1040 STF... Il est regrettable qu'Atari se refuse à rendre ses machines complètement évolutives et contraigne les utilisateurs voulant « gonfler » leur ST à manier le fer à souder et, le cas échéant, à perdre la garantie du constructeur. Certaines boutiques comme Run Informatique, proposent toutefois de réaliser cette modification, sans perte de garantie, pour un coût voisin de 1 700 F. Il n'est donc pas, fort heureusement, absolument nécessaire de revendre son 520 ST pour acquérir un 1040 ST si l'on désire disposer de plus de mémoire.

ÉMULATEURS MYTHIQUES

Certains logiciels refusent de tourner sur un Amiga 500 lorsqu'il y a une carte A501 (extension interne de 512 Ko). Comment faut-il faire pour qu'ils ne se plantent plus ?

Où trouver un programme « anti-virus » qui les localise et les détruit ?

A quand Out-Run, Rolling Thunder et Fright Night ?

Pour Frédéric Laurent : tu mériterais le Tilt d'Or de la bêtise pour oser dire que le ST est sept fois plus rapide que l'Amiga.

Pour Anonymax : il ne faut pas oublier que Jack Tramiel ne serait pas aussi important maintenant s'il n'y avait pas eu Commodore.

Pour Dominique Bizaoui : le Transputer n'est pas un ordinateur Atari mais une extension que l'on contrôle à partir du ST, qui a été adaptée pour l'Atari (et à quel prix !).

Quel est l'avantage du True Basic ? Peut-on, avec un genlock, travailler une vidéo sur cassette VHS image par image ?

Qu'en est-il de l'émulateur ST pour Amiga (et vice versa) ?

Pour ce qui est de l'Amiga, tout est possible (théorie de la descendance). Seul le fait que les disquettes ST aient un répertoire peut poser problème. Pour ce qui est de l'émulateur Amiga sur Atari ST, je me pose des questions et j'ai quelques doutes : les ST n'ont pas assez de couleurs et une résolution inférieure, il leur manque une voie sonore, ils ne sont pas multitâches, etc. Même avec des cartes, on ne pourrait faire d'un ST qu'un Amiga « moyen », qui serait d'ailleurs aussi lent qu'une tortue asthmatique. **Anonyme.** Malheureusement, l'extension mémoire A501 pose quelques

problèmes de compatibilité avec certains jeux (au demeurant peu nombreux), et il n'y a d'autre solution que de la déconnecter lorsque cela se produit.

Pour ce qui est des virus, reportez-vous au courrier des lecteurs du n° 55 de Tilt. Nul doute que des programmes anti-virus pour Amiga seront prochainement commercialisés. Sur PC, on trouve déjà Antidote de PC Mart (950 F environ). Rolling Thunder sur Amiga est déjà sorti. Fright Night sortira probablement après la version ST qui ne saurait tarder. Quand à Out Run, rien n'est prévu pour l'instant. True Basic est un Basic puissant et complet qui existe sur plusieurs machines (Atari ST, Amiga, PC et Macintosh), ce qui permet une transposition facile des programmes d'un micro à l'autre sans en réécrire tout ou partie. Mais pour tirer un réel avantage de cette « portabilité », il faudrait que ce Basic se soit imposé comme un langage standard, qui plus est sur plusieurs machines. Ce n'est bien entendu pas le cas. True Basic n'étant même pas à notre connaissance distribué en France. Ce produit est commercialisé aux USA par True Basic Inc, 39 South Main Street, Hanover, NH 03755.

Les genlocks pour micro-ordinateurs, qui permettent le mélange et la synchronisation des images vidéo provenant de différentes sources (ordinateur, caméra vidéo ou magnétoscope), répondent rarement aux normes professionnelles quoiqu'en disent les revendeurs. Avec un genlock de qualité « Broadcast » et un magnétoscope professionnel disposant d'une entrée pour un signal de synchronisation, vous pouvez enregistrer vos animations image par image, ce qui est impossible avec un magnétoscope de salon.

Les émulateurs sont devenus la tarte à la crème de la micro-familiale, l'instrument miraculeux qui pourrait réconcilier et unir tous les PC, Amiga, C 64, ou ST en réglant de façon définitive les problèmes de compatibilité. Mais ne rêvons pas : chaque machine dispose de spécificités hardware telles qu'elles ne pourraient être émulées efficacement, c'est-à-dire avec une bonne rapidité d'exécution des programmes et une compatibilité sans faille, que sur des machines beaucoup plus puissantes. Les émulateurs logiciels que nous avons pu voir fonctionner souffrent précisément de problè-

mes de compatibilité et d'une lenteur qui les rendent pratiquement inutilisables. La solution la plus réaliste consiste donc à utiliser une partie électronique dotée du même micro-processeur que l'ordinateur dont on veut simuler le fonctionnement et d'émuler par logiciel certaines de ses fonctions. Il est presque abusif dans ce cas, de parler d'émulateurs : les cartes PC et l'Amiga 2000 peuvent être considérées comme des ordinateurs à part entière. Vos doutes concernant l'émulateur Amiga pour ST sont donc pleinement justifiés.

MUSIQUE ET MICRO

Fidèle lecteur de votre revue, votre dossier consacré à la musique assistée par ordinateur, assez ancien de surcroît, ne m'a pas renseigné comme je le souhaitais. Je suis, en effet, possesseur d'un C 64, avec un lecteur de disquettes 1541, et d'un clavier (orgue Yamaha Electone). Quels sont les logiciels ou périphériques qui me permettraient de tirer profit de ces deux appareils ? Que sont le « sound expander » et le « sound sampler » ? Merci d'avance, et bonne chance pour cinq nouvelles années dans ce monde de la micro-informatique sans cesse bouleversé !

Anonyme.

Les instruments électroniques MIDI à clavier réunissent au sein d'un même coffret deux entités distinctes : un organe de commande — le clavier proprement dit — qui délivre des informations numériques traduisant certains paramètres du jeu comme la hauteur des notes ou la dynamique du toucher, ainsi qu'un ensemble de circuits électroniques exploitant ces informations pour composer le signal de sortie (le son). L'avènement de la norme de communication MIDI, grâce à laquelle des instruments peuvent échanger des données numériques de commande, a permis une standardisation du matériel : il est désormais possible d'interconnecter entre eux divers instruments, de contrôler l'un avec le clavier de l'autre ou de les piloter par ordinateur. Les expandeurs auxquels vous faites allusion sont précisément des synthétiseurs dépourvus de clavier. Pour tirer parti de votre équipement, vous pouvez donc utiliser un logiciel tel que le séquenceur « Scoretrack » de C-LAB (voir Tilt n° 43, page 82) et relier votre clavier, si celui-ci est doté d'une prise MIDI, au C 64 via

une interface MIDI. Vous pouvez ensuite étoffer votre installation en y ajoutant des expandeurs.

Sound sampler est l'appellation anglo-saxonne désignant les échantillonneurs de sons, encore appelés digitalisateurs. Ces appareils numérisent des sons de provenances diverses (disques, micro, etc.), les enregistrent sur disquette et permettent de les rejouer avec un clavier MIDI commandant la fréquence d'échantillonnage, et donc la hauteur de chaque note.

MICRO-INFECTION

Bonjour, je vous écris au sujet des fameux virus dont tout le monde parle. Je possède un Amiga et plusieurs de mes disquettes sont contaminées par le « virus SCA ». Il paraît que ce virus détruit la première piste de la disquette. Qu'en est-il exactement ? Comment se reproduit-il et y a-t-il un moyen de l'en empêcher ? (par exemple peut-il se reproduire si le disque est « write protected » ?)

Je tiens à préciser que je ne trouve pas cette plaisanterie amusante du tout. Bien que le virus que j'ai rencontré ne soit pas trop méchant, il en existe des très néfastes pour les micros eux-mêmes (voir l'expérience de Lori-ciels).

PS : Avis aux Amigamen (et women), il paraît qu'il existe un nouveau virus qui empêche le formatage.

Aux États-Unis, la machine est très touchée par ce fléau donc il est probable que de nouvelles bestioles vont traverser l'Atlantique alors attention au « Freeware ».

Anonyme (encore lui !)

Virus, rumeurs et psychose collective s'abattent comme la peste sur le pauvre monde de la micro-informatique. Vous trouverez dans le courrier des lecteurs du mois dernier une réponse à votre question. Si vous protégez votre disquette contre l'écriture, le virus ne pourra pas, bien entendu, venir l'infecter, mais certains jeux ne peuvent fonctionner correctement avec cette protection, le programme inscrivant des données sur la disquette. Votre recommandation finale est tout à fait justifiée : méfiez-vous du « Freeware » et des disquettes piratées. Lorsque vous utilisez une disquette d'origine douteuse, éteignez toujours votre ordinateur avant de charger d'autres programmes : un simple « reset » n'est pas toujours suffisant pour chasser l'intrus.

C.E.S de Chicago: c'est l'Amérique!

Retour en force du jeu, arrivée en force des Japonais sur le marché US et leadership incontestable de Nintendo: voici les faits marquants du dernier C.E.S. Mais au delà, on assiste à une véritable explosion des microloisirs aux Etats-Unis. Bref, à l'Ouest du nouveau...

Dernière minute: le Consumer Electronic Show de Chicago vient de fermer ses portes. Vous connaissez déjà le C.E.S.. Ce salon rassemble tout ce qui touche de près ou de loin à l'électronique et à l'informatique de loisir. Téléphones, chaînes stéréo, antennes paraboliques, caméscopes et, bien évidemment, informatique. C'est pourquoi, le monde entier se retrouve au rendez-vous du Summer Consumer Electronic Show de Chicago. Et cette année, en tout cas pour le domaine qui nous intéresse, ce fut un grand cru. N'attendez pas de nouveautés en hardware, les micros ont désormais abandonné les stands du C.E.S pour ceux, plus professionnels, du Comdex. En revanche, le hall réservé aux jeux et loisirs sur micro ou console est un véritable paradis. Premier choc: Nintendo se taille la part du lion et écrase sauvagement tous ses concurrents. Son stand (près d'un quart de la superficie totale du hall) regroupe trente sociétés, de Broderbund à Konami, qui développent toutes pour le Nintendo Entertainment System. La puissance de Nintendo sera au coeur de bien des discussions pendant le salon. Quelques chiffres tout d'abord: Nintendo a vendu 13 millions de consoles au Japon. Les Etats-Unis viennent en seconde position avec 4 millions de consoles vendues en 1987 et des objectifs pour 1988 de l'ordre de 7 millions. Le marché est donc plus que tentant, et tous les éditeurs de softs se ruent sur lui (un bon titre se vend à plus d'un million d'exemplaires et le piratage est inexistant). Angoisse: ne revivons-nous pas une situation similaire à celle de 1984 qui avait vu l'effondrement total d'Atari et des jeux vidéo, cassant le marché US pour de longues années? "Non, répond Nintendo, nous maîtrisons tous les paramètres - qualité des jeux, nombre de logiciels, suivi des ventes- et nous ne recommettrons pas les mêmes erreurs que par le passé". Pour clore le chapitre console, disons brièvement que Sega est également présent en force, qu'Atari vend toujours autant de jeux vidéo et que les nouvelles consoles telle le NEC PC-E, ou les projets

de consoles 16/32 bits restent soigneusement cachés: tant que les consoles actuelles marchent, pourquoi en changer?

Deuxième choc: le nombre de stands japonais qui présentent, qui des simulations guerrières, qui des jeux d'action, est impressionnant. Les Nippons attaquent et vont envahir méthodiquement les USA. Ça va être sauvage!

Troisième choc: l'explosion du jeu. L'état de choc entraîné par l'arrêt brutal des jeux vidéo en 1984 est enfin oublié. Les grands noms du soft se relèvent, de nouveaux venus apparaissent et, de plus, l'enthousiasme renaît. Outre un certain nombre de grandes nouveautés en soft (voir cinquième choc), la confiance retrouvée, les chiffres d'affaires en hausse, le sentiment que cette fois, le business redémarré, créaient un sentiment d'euphorie sur tous les stands. "Nous n'avons jamais assisté à une telle lame de fond" exultait Ken Wasch, directeur de l'Association des éditeurs de Softs US au cours d'une conférence de presse intitulée "Let the Good Times Roll". "Tout se développe: les clones PC sont de plus en plus puissants, le Commodore 64 est toujours dynamique, l'Amiga crée la surprise, le II GS est une bonne machine, qui pourrait faire fort si le prix baissait, le Mac s'ouvre au loisir, bref, tout va bien...". Ne vous étonnez pas si le ST n'est pas cité, chacun sait qu'aux States son développement n'est pas facile...

Quatrième choc: les stands Titus et Ubi Soft défendent les couleurs de la France. Les logiciels français semblent d'ailleurs bénéficier d'une excellente image de marque aux Etats-Unis. Cinquième choc: il vous faudra attendre le numéro de septembre pour découvrir en couleur et sur grand écran (ça c'est une des surprises de la rentrée, vous verrez, vous verrez) toutes les nouveautés. Hé oui, c'est dur. Mais ça n'en sera que meilleur... Surtout avec les titres qui étaient présentés. Ah là là, si vous voyiez les photos d'écrans, ces graphismes, mes amis, ces graphismes! C'est vraiment dommage que vous soyez obligés d'attendre...

NOSTRA CULPA

Entre le 34 et le 38 de la rue de Turin, se trouvent trois boutiques de micro-informatique. Au 34, Control Reset possède toujours le local qui n'est plus une boutique. Un panneau indique aux clients la nouvelle adresse: 38, rue de Turin. Au 36, une boutique de micro-informatique qui n'a rien à voir avec Control Reset. Au 38, la nouvelle boutique Control Reset. Entre deux boutiques Control Reset, il s'en trouve donc une autre. Quand on le sait, tout va bien. Mais nombreux sont ceux qui, voulant aller chez Control Reset, s'arrêtent au 34, lisent le panneau qui indique d'aller au 38, montent la rue et entrent dans la première boutique et qui n'a pas le même propriétaire. C'est ce qui est arrivé à un journaliste du dernier hors-série de Tilt, PC Facile. Il voulait aller enquêter chez Control Reset, voir comment on y était accueilli et quels conseils étaient donnés par les vendeurs. Malheureusement, il est entré chez l'"autre" pensant vraiment être la où il devait être. Résultat: l'enquête ne concerne pas Control Reset mais une autre boutique, contrairement à ce qui était indiqué dans le numéro Tilt PC Facile (page 32).

Chez Control Reset, on trouve tout ce qui est fabriqué par I.E.E.E: ordinateurs compatibles XT/AT, 386, portables, modems, réseaux, moniteurs, cartes d'extension. Mais aussi des disquettes, des softs, des périphériques (imprimantes, onduleurs, drives, disques durs, streamers, tablettes graphiques, souris), des câbles, des composants et même des livres. Le champ est vaste.

Mais en aucun cas Control Reset ne vend d'ordinateurs comme Amstrad, Sanyo ou Tandon. Contrairement à ce qui était indiqué dans l'enquête boutiques de Tilt-PC Facile. Nostra Culpa.

En direct...

Ça y est: Amstrad se lance sur le marché de la télévision par satellite. Durant le premier trimestre 89, Amstrad commercialisera en Grande-Bretagne un ensemble antenne parabolique plus récepteur d'émission par satellite nommé Amstrad Fidelity pour un prix public de 199 Livres. Ce produit sera par la suite introduit en France mais ni date, ni prix réel ne sont annoncés pour le moment... Curieux: après s'être fait champion de la discrétion concernant ses nouveautés, Amstrad annonce désormais fort longtemps à l'avance les produits à venir. Pour Sinclair ce fut le commencement de la fin...

Arme au poing

Fanas de jeux de café, ceci vous concerne directement! Nous avons reçu les pistolets (Phaser Guns) utilisables avec Capone sur Amiga (voir Tilt Parade en page 30 du présent numéro). Ce jeu de tir prend toute sa dimension grâce à ses pistolets: un véritable régal! L'ensemble est facile à mettre en oeuvre. Connectez l'interface pistolet sur le port joystick, mettez la disquette dans la machine et c'est parti... Après quelques minutes, on maîtrise parfaitement l'arme et... feu à volonté! A deux joueurs, la compétition est rude, le jeu d'autant plus prenant... Les prochains logiciels Actionware utiliseront également ce système. On attend donc avec impatience leurs nouveaux softs: P.O.W et Alien. En attendant, rendez-vous dans le Tilt de septembre où nous vous parlerons plus en détail de ces pistolets. Affaire à suivre...

Du nouveau

Electronic Arts annonce Bard's Tale II sur Amiga! Il devrait arriver pour la rentrée. Chez le même éditeur, Alien Fires et Bard's Tale III sur C 64 sont prévus courant juillet. Il en est de même pour Skyfox II sur Amiga. Rainbird prévoit des adaptations de Carrier Command sur Amiga, PC et Compatibles, Mac, Spectrum, Amstrad CPC et même PCW! Du côté d'Epyx, 4X4 Off Road Racing devrait arriver en juillet sur PC et cet automne sur Amiga. Du même éditeur, Impossible Mission II sera adapté pour Apple II et II GS ainsi que pour Amiga vers décembre. Origin Systems pour sa part annonce Ultima IV sur Amiga et Ultima V sur C 64 pour juillet ou août. Premier jeu de rôle AD&D de SSI, Heroes of the Lance est prévu pour juillet/août sur C 64, ST, Amiga, PC et compatibles. Du même éditeur: Pool of Radiance sortira courant juillet sur C 64, en automne sur PC et Apple. Enfin, Question II arrive sur ST, Amiga et Apple II GS. Bien évidemment, les dates communiquées sont à prendre au conditionnel...

Accord

Epyx vient d'annoncer son soutien à l'environnement Deskmate de Tandy. Livré avec la gamme de PC bas et haut de gamme Tandy, cet environnement logiciel se pose en tant qu'intégré répondant à 90% des besoins de l'utilisateur moyen. La portée de l'annonce d'Epyx n'est donc pas claire et l'on ne peut que se perdre en conjectures concernant le type de produits à venir...

Vidéoprojecteur

Fabriqué par Vidikron et importé par Technic Electronic Conseil, le vidéoprojecteur MT-1 est prévu pour fonctionner avec divers ordinateurs. Outre une fréquence de balayage maximale de 32 KHz, il dispose d'entrées numériques, analogique et vidéo composite. Autrement dit, il se connecte avec une gamme fort étendue d'ordinateurs: du PC à... l'Archimède. Un regret tout de même: il projette une image monochrome.

Seigneurs à Musique

Trois étudiants des Arts Appliqués de la ville de Lyon se sont regroupés sous une forme associative afin de créer le premier jeu informatique interactif couplé au réseau minitel. De cette manière, le joueur n'est plus isolé mais, contrairement à ce que proposent les jeux de réseaux classiques, dispose de graphismes et de bruitages de qualité puisque générés par l'ordinateur. Créé sur Amiga 500 et prévu sur Atari, PC et Thomson, ce programme se nomme Les seigneurs à Musique. Bien que relativement avancé, le projet n'est pas encore bouclé et les initiateurs de ce jeu cherchent activement des soutiens. Association Trois-Quarts Face 39, rue Benoist Mary 69005 Lyon

MIDI et PC

Nicomachus International Computer propose une carte d'interface MIDI pour PC et compatibles. Livrée avec un séquenceur huit pistes nommé Easy, cette carte est vendue aux alentours de 2500 francs. Nicomachus 241, avenue d'Argenteuil 92270 Bois-Colombes

A noter

Connue pour ses interfaces pour petits ordinateurs, Nograma Informatique déménage. Les nouveaux locaux sont situés à Nancy au 8, rue du Général Gouraud.

Halte au dumping!

Par suite d'une décision de la Communauté Economique Européenne, les imprimantes d'origine japonaise sont désormais surtaxées. Cette mesure fait suite à une demande d'industriels européens accusant les Japonais de pratiques illégales, à savoir: le dumping. Corrélativement à cela, Epson vient d'annoncer une hausse de ses prix d'environ quatre pour cent. Autrement dit: dépêchez-vous d'acheter votre imprimante!

Amiga parlant

A-Talk III, édité par Oxxi, est un logiciel de communication pour gamme Amiga. Il propose de nombreux protocoles de communication tels Kermit, Xmodem, Ymodem, Zmodem, et autres. Il offre de plus un répertoire de numéros, supporte plusieurs imprimantes et donne accès à un macro langage permettant d'automatiser les procédures de connexion.

Images...

La cité des Sciences et de l'Industrie annonce l'exposition Image Calculée. Elle se tiendra du 28 septembre 1988 au 8 janvier 89 à l'Espace Claude Bernard. Le but de cette exposition est de présenter les dernières techniques en matière de synthèse d'images et le public sera convié à l'expérimentation... Parallèlement à cette exposition, Pixim 88 se tiendra à la grande Halle de la Villette du 24 au 28 octobre 88. Manifestation présentant l'univers de l'image numérique, Pixim se propose de réunir artistes, industriels, professionnels de la vidéo et autres afin de stimuler les synergies possibles entre ces divers corps de métiers.

Course auto, car...

Alors que la Porsche Loriciels est classée 3ème au classement général du Trophée Porsche 944 Turbo Cup, Loriciels annonce développer avec la complicité de René Metge un logiciel de conduite automobile... En ce qui concerne les nouveautés, Cobra II devrait prochainement voir le jour. Par rapport au premier, il proposera de nouveaux personnages et des graphismes plus nombreux. D'autre part, une nouvelle version de l'Interpréteur C devrait sortir cet automne. Il sera plus rapide et permettra de diminuer les temps de développement.

Virus killer

Destiné aux possesseurs de PC et compatibles, Anti Virus et Anti Virus + sont deux "virus killer" proposés par I.S.M. Ils coûtent respectivement 490 et 980 francs HT et sont disponibles en cinq un quart et trois et demi. Concrètement, ces programmes sont en mesure de détecter et surtout de localiser des virus. Il ne reste plus qu'à les détruire à l'aide d'un utilitaire tel PC Tool, par exemple. En conclusion, un programme bien utile qui mettra fin aux angoisses de certains...

I.S.M
2, quai du Commerce
69009 Lyon

Commodore Computer Show

Salon typiquement british, le Commodore Computer Show a, cette année encore, attiré de nombreux Kids passionnés de jeux micros. Mais pourquoi diable un tel salon n'existe-t-il pas en France? Affaire à suivre...

C'est sous le doux soleil de Grande-Bretagne, et plus précisément au Novotel de Londres, que s'est tenu le onzième Commodore Computer Show. Typiquement british, ce salon a été marqué par la rareté des nouveautés ainsi que par l'absence de nombreux géants britanniques de l'édition de jeux. Il fut l'occasion pour bon nombre d'exposants d'écouler les fins de stock à prix hors concurrence...

Première remarque: l'Amiga était là, et bien là! En ce qui concerne les jeux, la principale nouveauté était Leatherneck. Très proche de la version ST, il propose des graphismes corrects, s'avère comme son homologue sur Atari, très prenant. Notez que l'interface quatre joueurs est disponible en Grande-Bretagne au prix très attractif de 5 livres 95, soit environ 60 de nos francs. Signalons aussi la présence de Tanglewood dont la sortie est imminente ainsi que la venue de Steve Bak sur le stand Microdeal... Fidèle aux logiciels pour ST et Amiga à faible prix, Anco Software présentait de nombreux produits: Grid Start, une simulation de formule 1 de qualité acceptable; XR 35, un Shoot'em up avec scrolling latéral et graphismes très corrects... Notez aussi la venue de Emerald Mines (un jeu de tableaux classique) et de Strip Poker II sur Amiga, C 64 et même Plus 4! D'autres nouveautés telles The Three Stooges, Time Bandit (sic) étaient présentées mais par des ma-gasins ou des sociétés de distribution.

En ce qui concerne les logiciels plus sérieux et notamment les outils de développement, relevons l'arrivée de Fast Basic sur Amiga. Déjà ancien sur ST, ce Basic assez puissant concurrence directement GFA Basic et prend une longueur d'avance en arrivant le premier sur Amiga.

Pour 70 livres, Fast Basic propose la récursivité, connaît la notion de variable locale ou globale, accède directement à l'environnement graphique et sonore de l'Amiga, permet d'interfacer efficacement le Basic au langage machine en écrivant directement dans les registres du 68 000. Autre point fort du Fast Basic: il dispose

en version de base d'un compilateur "une passe". Pour la petite histoire, sachez qu'il est écrit en Fast Basic... Soulignons aussi la venue d'un Prolog, de nouvelles versions de l'ABASIC et du Pascal Metacomco. Le tout fonctionne sur Amiga, bien entendu... De son côté, Eidersoft présentait Pro Sound Designer (un éditeur de sons) version Midi et laissait entrevoir la version Amiga de Stop Press, un logiciel de micro-édition fort prometteur.

A l'image du logiciel, les nouveautés matérielles concernaient l'Amiga. La principale, proposée par Burocare Computer Systems, se nomme BRD (Burocare Removable Drive). Il s'agit d'un disque dur amovible de 20 Mo utilisant la technologie Bernoulli développée par IO Mega. Le lecteur est proposé à moins de 9000 francs et le disque à 500 francs. Bien que plus coûteux qu'un disque dur classique, ce système est séduisant car, outre le fait que le disque est amovible, il propose des temps d'accès similaires à ceux de disques fixes classiques. Autre périphérique relativement intéressant: le Microtext d'Amigaland. Ce système permet de décoder des pages d'informations diffusées en Grande-Bretagne par le biais d'ondes UHF (comme les images de télévision), de les visualiser, de les sauvegarder etc. Un produit intéressant mais qui ne peut fonctionner chez nous car non compatible Antiope. Enfin, signalons que ce décodeur fonctionne sur Amiga, C 64 ainsi que sur d'autres machines telle le Spectrum par exemple. En ce qui concerne le Commodore 64, les nouveautés étaient plus que rares et les kids en étaient réduits à se procurer à prix cassés tel ou tel logiciel dont ils rêvaient depuis longtemps...

Cette onzième édition du Commodore Show était donc, à l'image de nombreux salons anglais, très couru des amateurs. Mais, contrairement à ce qui se passe chez nous, moins pour l'information que pour l'achat. C'est pourquoi nous avons été déçus par le manque de produits... Malgré tout, nous pouvons regretter que ce genre d'initiative soit, en dehors d'Amstrad Expo, pratiquement inexistante en France.

Exposez vous...

Le prochain PCW se tiendra du 14 au 18 septembre 1988 au Earls Court de Londres. Premier salon européen en matière de micro ludique (il a attiré plus de 50 000 visiteurs lors de sa précédente édition), il verra certains éditeurs du continent pour la première fois. Ubi Soft, Fil et Infogrames pour la France; Linel de Suisse et Microdigital d'Espagne seront présents. Enfin, à l'occasion de ce salon, se déroulera une compétition qui permettra à celui qui réalisera le meilleur score à un jeu défini de remporter un Atari 520 ST. A vos manettes!

Des softs, une fois

Nos voisins belges et plus particulièrement wallons ont parfois du mal à se procurer des logiciels en français. Ils ignorent certainement que la société ABC représente nombre d'éditeurs français pour la Belgique.

ABC
Fontaine des prés, 18
5000 Namur/Namen

L'image

Malgré son retrait du marché de la micro, Sony propose plusieurs produits dignes d'intérêt. Similaire au KX 14 du point de vue vidéo, le KX 14 Turbotouch est un moniteur vidéo tactile. Interfacé à l'ordinateur par l'intermédiaire d'une interface RS 232 C, la zone tactile dispose d'une résolution de 256 par 256 points sensibles. Un logiciel spécifique est bien entendu nécessaire pour gérer ce système. Bref, il s'agit de l'écran idéal pour la réalisation de bornes interactives et de démonstrations.

Guerre et paix

Société représentant en France de nombreux produits, Ubi Soft annonce la sortie imminente d'une version française de Wargame Construction Set de SSI sur ST, dont le titre restera en anglais. Après Conlional Conquest, Ubi Soft poursuit donc son effort de traduction de jeux de guerre et confirme sa volonté, ô combien louable, d'aller au-delà d'une simple francisation des notices d'emploi. Wargame Construction Set en français sera vendu 300 F environ et les possesseurs du jeu en anglais pourront l'échanger gratuitement contre la version traduite. Cette initiative ne peut qu'être louée par les anglophobes qui pourront goûter aux plaisirs du wargame en français. Il était temps...

Pirates ou étudiants?

Le sénateur socialiste de l'Essonne Paul Loricand (à ne pas confondre avec Albert Loricand, PDG de Micromania) a déposé une proposition de loi visant à autoriser la copie de logiciels professionnels à des fins pédagogiques, comme le demandent depuis de longs mois de nombreux professeurs et étudiants en informatique (voir Tilt n°50, page 16). La loi du 3 juillet 1985, notifiant l'interdiction de toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde par l'utilisateur*, a contraint de nombreux professeurs à se placer dans l'illégalité pour pouvoir assurer leurs enseignements dans de bonnes conditions, les moyens budgétaires alloués aux départements informatiques des universités leur permettant rarement d'acquérir les logiciels dont ils ont besoin. L'inculpation, à la fin de l'année dernière, de Claude Christinet de l'IUT de Toulouse en vertu de cette loi a été à l'origine d'un important mouvement de protestation des enseignants spécialisés en informatique. L'adoption de la proposition de loi du sé-

nateur socialiste mettrait donc fin à une situation absurde et hypocrite, mais rencontrerait certainement l'opposition des éditeurs de logiciels qui réclament des garanties sérieuses contre le piratage de leurs produits. La balle est maintenant dans leur camp...

Micro-diapo

La société Abaque Micro propose un service qui redonnera des couleurs aux nombreux infographistes utilisant l'Amiga. Pour 120 F, grâce à un appareillage sophistiqué, Abaque Micro se propose de réaliser directement une diapositive 24 x 36 à partir du fichier d'une image réalisée sur Amiga. Contrairement aux traditionnelles photos d'écran bien connues des lecteurs de Tilt, les diapos obtenues par ce procédé sont exemptes de lignes de balayage qui défigurent tant d'images informatiques. Mieux encore: sous certaines conditions, il est possible de récupérer des images générées par Sculpt 3D en transgressant la limite fatidique des 4096 couleurs affichables par l'Amiga, mais le coût de la photo augmente alors considérablement.

Sicob: bilan

Le Sicob 88 a reçu la visite de 195 000 visiteurs, 20 000 de plus que l'année dernière... Cette tendance met fin à l'érosion du nombre de visiteurs "admis" au premier salon de micro français et l'on peut s'en féliciter. Enfin, notez que le 40^{ème} Sicob se tiendra du 17 au 22 avril 1989 à Paris-Nord-Villepinte.

Killdozer remanié

Faisant suite à notre critique de Killdozer (Tilt n°55), la société Lankhor vient de nous informer que la maniabilité du char a été améliorée. Ceci devrait rendre ce programme encore plus attractif: c'était le seul point que nous avions critiqué... D'autre part, signalons que la sortie de Maupiti Island est imminente. Elle devrait intervenir pour la rentrée. Cette nouvelle aventure de Jérôme Lange dont nous vous avons déjà parlé sera proposée sur ST et Amiga dans un premier temps. Au programme: graphisme de qualité, bruitage à base de sons digitalisés et scénario d'enfer... Bref, un jeu fort attendu et qui ne devrait décevoir personne!

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

Quelles que soient les propositions qui vous sont faites, S.C.A.P. vous en donne PLUS pour votre ARGENT

PROMOS*

520 ST couleur
Citizen 120 D
Traitement de texte
10 Disks de Domaine
Public (au choix)
1 joystick
1 Jeu (valeur 250frs)
6990,00 ttc

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
10 Disks de Domaine
Public (au choix)
2 btes 3"1/2
1 tapis de souris
1 Jeu (valeur 250 f)
7490,00 ttc

ATARI

ATARI 520ST/1040STFM	2990/5990 ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST2 mono Laser	20950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
MEGA ST4 mono Laser	23950 ht
Imprimante Laser SLM 804	11950 ht
Disque Dur SH 205	4208 ht
Scanners (300 dpi)	N.C.

EXCLUSIF
Moniteur 3 résolutions
(reprise de vos moniteurs)
POUR ST.....NC

IMPRIMANTES

Star LC-10	2490,00 ttc
Star LC-10 couleur	2890,00 ttc
Citizen 120-D	1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	3950,00 ttc
Nec P6 (24 aiguilles)	6200,00 ttc

S.C.A.P.
recherche des
vendeurs
compétents sur
ST & AMIGA

AMIGA

A500 UC 512k ram	4725,00 ttc
A500 + Moniteur couleur	7490,00 ttc
A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
Extension Mémoire pour A500	1095,00 ttc

AMSTRAD

Amstrad 6128 des conditions exceptionnelles
Amstrad 1640 tous modèles.....nc

OCCASIONS

1ère main des machines
révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute
concurrence
appelez nous au
42.43.22.78.

ATARI / AMSTRAD / AMIGA

DIVERS

Lecteurs externes
(3"1/2 et 5"1/4)
Imprimantes
Support écran
Table traçante
Modem
Synthétiseur
Extension de RAM...

EXCEPTIONNEL DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA

DISQUETTES
3" DF 18 frs
10 DF 3"1/2 100 frs
Pour qtés.....Nc

200 Diskettes - 500 titres
jeux-demos-langages-utilitaires-images
envoyez nous une enveloppe timbrée pour
recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H

**OUVERT
JUILLET
& AOUT**

(1) 42-43-22-78

TAM-TAM SOFT

Prix à la baisse

Upgrade Editions annonce une importante baisse de prix de sa base de données Induction. Ce logiciel ne coûte plus que 490 francs TTC... Signalons aussi la venue, chez ce même éditeur, des versions françaises de Spectrum 512 et de la gamme Cyber d'Antic.

Joystick rustique

Simple, voire rustique, la manette de jeux Speeding est disponible en version PC et compatibles. Elle se connecte directement sur la prise manette de jeu de ces ordinateurs et dispose d'un potentiomètre d'ajustage. En outre deux modes de tir sont proposés: coup par coup ou en rafales. Cette manette, fort ergonomique est de plus proposée à un prix relativement bas. Pourquoi donc s'en priver?

En couleurs...

Innelec distribue désormais les disquettes Konica. Particularité de ces dernières: les trois et demi sont de diverses couleurs. C'est plus joli que les sempiternels noir, gris et bleu informatiques et cela facilite le classement par type de données.

...et en musique

Spécialiste en logiciels musicaux sur ST, Fost annonce la venue de la version 1.2 d'Adap 1. Outre une simplification de diverses commandes, elle apporte la possibilité de synchronisation entre un échantillon sonore de type quelconque et une image issue d'un magnétoscope. D'autre part, on bénéficie d'un "Total Recall" et de la possibilité de merger plusieurs "Cue List" ensemble.

A la rescousse

Destiné aux possesseurs de PC et compatibles ayant perdu des données, File Rescue Plus de Mirrorsoft est désormais livré par son éditeur en version non-protégée. Dès le départ en format cinq un quart et trois et demi, ce logiciel est vendu en Grande-Bretagne aux alentours de 300 francs

Euréka!

Un nouveau jeu de Rom pour Archimedes devrait arriver pour la rentrée et aura pour effet de rendre la machine entièrement multitâche. Des modifications mineures telles que corrections de bugs et améliorations de certaines routines sont aussi à prévoir. Autre amélioration prévue pour la rentrée: la venue du clavier Azerty.

Hypercard VF

Apple vient d'annoncer la disponibilité d'Hypercard en français. Rappelons que ce programme est en fait un système de développement destiné aux Macintosh, dont la principale qualité est sa convivialité et sa simplicité de mise en oeuvre. Il est désormais livré avec tous les Mac mais les anciens possesseurs de ce type de machine devront déboursier environ 300 francs pour se procurer le pack Hypercard constitué de deux manuels et de quatre disquettes.

Cela devrait relancer l'intérêt pour cet environnement, d'autant plus que nombre de produits Hypercard sont d'ores et déjà disponibles. Ainsi, la société Precilab propose un gestionnaire de documents sous Hypercard nommé Precidoc. Principal avantage de ce produit: son prix inférieur à 500 francs! Notez aussi la venue de nombreux livres sur Hypercard écrits dans la langue de Molière.

Minitel USA?

Malgré son succès en France, le minitel a bien du mal à s'exporter. C'est pourquoi une société nommée Minitel USA destinée à préparer les investissements de France Telecom (ex DGT) en matière de vidéotex aux Etats-Unis vient d'être créée. Il n'en reste pas moins qu'une percée sur ce marché reste aléatoire compte tenu de l'existence de plusieurs réseaux téléphoniques...

Communiquez!

Les Japonais continuent leur offensive sur le marché des télécommunications. Ainsi, NEC a introduit récemment l'IST 2000, un nouveau Telecom Station. Rappelons que ce terme nippo-informatique définit un ordinateur orienté bureautique et communication. Ainsi, l'IST 2000 se présente comme un compatible PC relativement classique mais disposant d'un combiné téléphonique intégré, d'un modem capable de transmettre voix et données en même temps ainsi que d'une caméra. Vous l'avez deviné: l'IST 2000 fait aussi office de visiophone. La venue de ce produit en France n'est pas pour demain, on comprend pourquoi lorsqu'on regarde le minitel!

Commodore pas mort

Commodore vient de signer un contrat portant sur la distribution du C 64 dans la perspective de la fin d'année. Cette opération devrait relancer cet ordinateur 8 bits qui dispose encore d'atouts.

ST/Amiga enfin réunis

ST ou Amiga? Chez SCAP, on se refuse à la polémique. On s'occupe des deux machines sans favoriser l'une plus que l'autre. SCAP c'est d'abord une boutique qui vend des machines, des logiciels, des périphériques. Sans compter toutes sortes de bidules. On trouve par exemple, pour Atari ST, un boîtier de commutation pour moniteur monochrome et couleur ainsi qu'un prolongateur pour manette de jeu. Dans le même ordre d'idée, SCAP propose un écran antireflet en plastique teinté qui atténue le scintillement du moniteur de l'Amiga. Signalons d'autre part, un moniteur Multysync pour Atari supportant les modes écrans couleurs et monochrome... Contrairement à certains lieux que nous ne citerons pas, les vendeurs savent de quoi ils parlent. Ils connaissent bien leurs machines et sont à même de donner informations complémentaires et conseils utiles avec démonstrations à l'appui. Signalons que SCAP s'est récemment associé à un club: le CISMA. Cela dans le but de se spécialiser dans la distribution de logiciels du domaine public pour ST (300 disquettes disponibles) ainsi que pour Amiga (environ 60 disquettes). Programmes de jeux, démonstrations en tous genres, mais aussi logiciels de graphismes, utilitaires et langages sont proposés de cette manière à des prix défiant toute concurrence. L'inscription coûte 50 francs et donne droit à une première disquette. Ensuite, vous pourrez, pour 30 francs, vous procurer une disquette contenant, en règle générale, plusieurs programmes.

SCAP

62, rue G. Péri
93200 Saint Denis

500 000 \$ Cash!

Les Américains ont bien de la chance! Edité aux U.S.A par Intracorp, Murder On The Atlantic n'est autre que Meurtre sur l'Atlantique de Cobra Soft. La grande différence entre la version originale et celle-ci réside dans un concours. Aux U.S.A, le premier à résoudre cette enquête se verra en effet remettre la modique somme de 500 000 \$ cash! Autrement dit, suffisamment d'argent pour être à l'abri du besoin pendant pas mal de temps. Une précision, tout de même, à l'adresse des petits malins qui possèdent la solution de ce jeu: l'adaptation de ce programme diffère en certains points de l'original. Vous allez être obligés de vous casser un peu la tête pour remporter le gros lot...

HIT PARADE LECTEURS

- 1-OUT RUN
U.S GOLD
- 2-SPACE RACER
LORICIELS
- 3-ARKANOID 2
IMAGINE
- 4-BARBARIAN
PALACE
- 5-GOLDRUNNER
MICRODEAL
- 6-DEFENDER
MINDSCAPE
- 7-DUNJEON MASTER
FTL
- 8-MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS
- 9-GUNSHIP
MICROPROSE
- 10-GAUNTLET 2
U.S GOLD

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-ARKANOID
IMAGINE
- 2-GAUNTLET 2
U.S GOLD
- 3-SPACE RACER
LORICIELS
- 4-OUT RUN
U.S GOLD
- 5-CARRIER COMMAND
RAINBIRD
- 6-EXPLORA
INFOMEDIA
- 7-LEATHERNECK
MICRODEAL
- 8-BUGGY BOY
ELITE
- 9--VOYAGE AU CENTRE...
CHIP
- 10-BEYOND ICE PALACE
ELITE

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit parade: Coconut Voltaire, 75011 Paris; Espace Micro, 75009 Paris; FNAC Toulouse; General Video, 75010 Paris; JBG Electronics, 75014 Paris; Lens Micro Informatique, 62300 Lens; Micro C, 35000 Rennes; Micropus, 34000 Montpellier; Moulins Micro, 03000 Moulins; SIVEA, 75008 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

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: _____

Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,

2 rue des Italiens 75009 PARIS

"LA CAVERNE EST TRUFFEE DE MICROS"

DISTRIBUTEUR

AMIGA
COMMODORE

SANYO
CITIZEN



LA CAVERNE
DES PARTICULIERS®

MICRO INFORMATIQUE
NEUF ET OCCASION

2 bis, rue de Limoges - 78000 Versailles
Ouvert du mardi au samedi de 13 h à 19 h

30 21 10 43

LA CAVERNE DES PARTICULIERS A VERSAILLES

"Accros" de micro et "félés d'octet" foncez à la Caverne des Particuliers à Versailles ! Amiga, Commodore, Sanyo, Citizen... vous y verrez du beau monde, en neuf et occasion à des prix "Caverne". De quoi rester KO !

Création MAXIMUM - Tél. (1) 45 97 21 22

Second festival des Arts Electroniques de Rennes

Allier art et technologie n'est pas facile. C'est pourtant le défi qu'a relevé la ville de Rennes du 28 mai au 5 juin en proposant divers spectacles et attractions qui se déroulaient en plusieurs endroits de la cité. L'ordinateur, en tant que tel, était en fait assez discret et l'on cherchait avidement la "tapoti tapota" émise par un clavier... De nombreux artistes exposaient leurs œuvres issues du croisement de l'imagination et de la souplesse de l'outil informatique. Ainsi, David Rokeby propose un système musical dans lequel les mélodies sont créées par "décodage" des mouvements du corps. En fait de décodage, il s'agit d'un système à base de photo-résistances (dont la résistance varie en fonction de l'éclairage) connecté à un ordinateur qui analyse les variations d'illumination causées par l'interposition du corps humain entre les capteurs et des sources lumineuses. En fonction de ces paramètres, l'ordinateur pilote un synthétiseur par l'intermédiaire de la prise Midi. Notez que plusieurs types de sons peuvent être émis et que l'ordinateur qui gère tout cela a été spécialement construit pour cette application. Autre création originale et amusante, mais autour d'un Apple II cette fois: "Il pleut sur le Temple" de Joseph Lefèvre. Il s'agit d'un programme réalisé en Logo II narrant les épreuves subies par un temple grec. Soleil et vent en viennent finalement à bout. Simple, voir simpliste, cette histoire est prête à placer un Apple II dans un coffret en forme de temple et ainsi de mettre en avant l'aspect sacré de chacun. Etonnant non?

Plus sérieusement, nous avons été impressionnés par la Borne Audiovidéographique présentée par le CCETT (Centre Commun d'Etudes de Télédiffusion et Télécommunications) et le CERTAC (Centre Régional des Technologies de l'Audiovisuel et de la Communication). Exemplaire démonstration de ce que pourront être les futurs Minitel, cette borne prévue pour fonctionner avec les futurs réseaux RNIS (Réseaux Numériques à Intégration de Services) présentait les diverses attractions prévues lors du Festival des Arts Electroniques. Graphismes de grande qualité (certaines pages contenaient des images numérisées), capacités sonores impressionnantes permettant de synthétiser la voix humaine, sont les éléments les plus marquants.

Loin de toute préoccupation purement technologique, nous avons aussi été fort intéressés par "Animal en Cage" d'Erik Samakh. Cette création propose une cage vide fortement éclairée. Pourtant, en fonction des déplacements de spectateurs, des cris d'animaux sont émis. Cela, selon un principe similaire à celui utilisé par David Rokeby. L'effet est saisissant et certains n'osent pas passer leur main entre les barreaux... Bien moins interactif, le travail de Paul Berger est strictement artistique. L'ordinateur sert à retravailler des photos afin d'effectuer déformations, trucages et autres. Les résultats sont, nous devons le dire, du plus bel effet et loin de l'art purement informatique, il s'agit en fait d'un travail portant sur l'image en tant que telle. L'ordinateur n'est ici qu'un moyen. Il en est autrement pour les nombreux illustrateurs qui, à l'image de David Apikian, présentaient leurs travaux sur palette graphique. Un regret: il n'y avait pas de démonstration active et l'on ne pouvait voir des œuvres achevées. De quoi rester sur sa faim...

Relevons aussi la présence d'un jeu assez inattendu conçu par Ornic'Art et présenté dans le cadre d'une exposition sur l'analogique et le numérique proposée par le CCSTI (Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle) de Rennes.

Ce jeu à base de boules propose d'expliquer par l'expérience les techniques de numérisation d'une image. Au départ, un dessin de papillon est présenté. Une caméra saisit cette image et la traduit en une série de points dont la couleur varie. En fait de point, il s'agit de boules que l'ordinateur (une construction bizarre à base de plaques prévues pour recevoir ces mêmes boules) est en mesure de décoder. Tous les mécanismes internes sont reconstitués et l'ensemble démythifie le fonctionnement d'un ordinateur. Nous pouvons souhaiter que ce jeu connaisse une large diffusion: un modèle de taille plus limitée (l'original fait environ 5 mètres de long) pourrait ainsi être édité à destination des plus jeunes...

Ce second Festival des Arts Electroniques de Rennes présentait donc un certain nombre d'applications originales et parfois inattendues de l'ordinateur. Bien que discret, ce dernier était omniprésent et il est clair que les réserves émises à son égard à certaines époques sont désormais oubliées. C'est heureux!

— Explorez Explora —

A la demande de nombreux joueurs, Infomédia a apporté quelques améliorations au logiciel Explora sur ST et sur Amiga. La sauvegarde en cours de partie est désormais possible mais interdit au joueur de mener le jeu à son terme. La protection a par ailleurs été modifiée afin de régler le problème des couleurs litigieuses. Si vous souhaitez une mise à jour de votre logiciel, renvoyez par voie postale le "boot-disk" de la version Amiga ou le "data-disk 1" de la version ST, accompagné d'un timbre à 3,70 F pour frais d'envoi, à Infomédia, BP 12, 66270 Le Soler.

— Mystère... —

Le ST disposera-t-il prochainement d'un nouveau jeu de Rom? La question reste entière au moment où nous écrivons ces lignes mais certaines indiscrétions laissent penser que oui. A priori, cette 3ème version du système d'exploitation du ST devrait supprimer les actuels problèmes de compatibilité et certaines routines seraient un peu plus rapides. L'échange se ferait de la même manière que précédemment. Parallèlement à ceci, des informations en provenance de Grande-Bretagne font état d'une promotion Atari sur les 520 ST désormais proposés là-bas à environ 399 li-vres, ce qui correspond à une augmentation de prix de plus de 1000 francs! En contrepartie, de nombreux logiciels (Defender of The Crown, Enduro Racer, Marble Madness, Super Sprint, et autres) seront livrés avec l'ordinateur. Que penser de cette "offre ponctuelle"? On savait qu'Atari GB désirait augmenter le prix du 520, le faire en offrant une compensation va dans le sens de l'acheteur mais la machine est, du fait de son prix, dans une situation difficile par rapport à l'Amiga 500... Mais, d'après Atari cette offre doit permettre au ST de toucher un public plus large et de remporter une plus grande part de marché.

— GS: les bonnes cartes —

Une carte accélératrice pour II GS avec 65C816 cadencé à 6 MHz doit prochainement sortir chez Applied Engineering. Elle coûtera environ 2000 francs et serait distribuée en France.

D'autre part, il semble que la tant attendue carte digitaliseur Cristal de la société Créalude soit enfin terminée. Bien que non-annoncée officiellement, sa sortie devrait être effective entre septembre et décembre 1988. Toutefois, nous ne pouvons donner d'indication de prix.

ORDIVIDUEL

BOUTIQUE PROFESSIONNELLE
 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - (1) 43.28.00.71
 BOUTIQUE MICRO-FAMILIALE
 22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - (1) 43.28.22.06
 REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD ATARI

ORDIVIDUEL

Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

PROMO
ÉTÉ

AMSTRAD

CPC 6128 couleur

- + Interface TV
- + Joystick
- + 6 logiciels

5-850 F **4 990 F TTC**

- CPC 464 monochrome 1 990 F
- CPC 464 couleur 2 990 F
- CPC 6128 monochrome 2 990 F

PROMOTION ÉTÉ 1988 SPÉCIAL JEUX OLYMPIQUES



Jouez avec votre ordinateur ET Regardez la télévision

GRACE à L'INTERFACE TV
Les deux ne font qu'un

N'ENTAMEZ PAS VOTRE
BUDGET VACANCES EMPORTEZ AUJOURD'HUI
ET PAYEZ EN NOVEMBRE

JOYSTICK

PROMO
ÉTÉ

ATARI

ATARI 520 ST

- + Moniteur couleur
- + Interface TV
- + Logiciel trait. de texte
- + Logiciel de dessin
- + 2 jeux
- + 1 Joystick

1 490 F **6 490 F TTC**



Konix 160 F



Switchjoy 185 F



Cobra 495 F



PRO 5000 170 F



Magnum 149 F

AMSTRAD

K7	B	K7	B
<input type="checkbox"/> Charly Chaplin 105 F	<input type="checkbox"/> 135 F	<input type="checkbox"/> Impossible Mission 2 110 F	<input type="checkbox"/> 160 F
<input type="checkbox"/> Visez 125 F	<input type="checkbox"/> 190 F	<input type="checkbox"/> Karnov 70 F	<input type="checkbox"/> 120 F
<input type="checkbox"/> Arcade action 115 F	<input type="checkbox"/> 185 F	<input type="checkbox"/> La Postière Rose 120 F	<input type="checkbox"/> 199 F
<input type="checkbox"/> Beyond 2001 325 F	<input type="checkbox"/> 325 F	<input type="checkbox"/> Laser Tag 100 F	<input type="checkbox"/> 165 F
<input type="checkbox"/> Blood Brother 150 F	<input type="checkbox"/> 150 F	<input type="checkbox"/> Les jeux d'Arcade 115 F	<input type="checkbox"/> 180 F
<input type="checkbox"/> Budget familial 160 F	<input type="checkbox"/> 199 F	<input type="checkbox"/> Lolo 155 F	<input type="checkbox"/> 195 F
<input type="checkbox"/> Champion ship spirit 105 F	<input type="checkbox"/> 160 F	<input type="checkbox"/> Mach 3 145 F	<input type="checkbox"/> 199 F
<input type="checkbox"/> Calcasius Chess 4 110 F	<input type="checkbox"/> 150 F	<input type="checkbox"/> Charly Day 2 105 F	<input type="checkbox"/> 135 F
<input type="checkbox"/> Combat school 105 F	<input type="checkbox"/> 185 F	<input type="checkbox"/> Charly Chaplin 105 F	<input type="checkbox"/> 160 F
<input type="checkbox"/> Conception 160 F	<input type="checkbox"/> 199 F	<input type="checkbox"/> Mayhino 105 F	<input type="checkbox"/> 160 F
<input type="checkbox"/> Crazy Game! 230 F	<input type="checkbox"/> 135 F	<input type="checkbox"/> Merwilo 90 F	<input type="checkbox"/> 220 F
<input type="checkbox"/> Great Car 135 F	<input type="checkbox"/> 185 F	<input type="checkbox"/> Mikuldas 135 F	<input type="checkbox"/> 195 F
<input type="checkbox"/> Cybermail NC	<input type="checkbox"/> NC	<input type="checkbox"/> Nigel Mansell Grand Prix 125 F	<input type="checkbox"/> 185 F
<input type="checkbox"/> D&B au tarot 180 F	<input type="checkbox"/> 180 F	<input type="checkbox"/> Nitroglycoline Lucky Luke 185 F	<input type="checkbox"/> 185 F
<input type="checkbox"/> F 15 Strike eagle 115 F	<input type="checkbox"/> 160 F	<input type="checkbox"/> Platoon 100 F	<input type="checkbox"/> 145 F
<input type="checkbox"/> Gabrielite 190 F	<input type="checkbox"/> 160 F	<input type="checkbox"/> Predator 150 F	<input type="checkbox"/> 150 F
<input type="checkbox"/> Garfield 60 F	<input type="checkbox"/> 60 F	<input type="checkbox"/> Quad 150 F	<input type="checkbox"/> 199 F
<input type="checkbox"/> Gee bee air rally 160 F	<input type="checkbox"/> 160 F	<input type="checkbox"/> Rolling Thunder 90 F	<input type="checkbox"/> 170 F
<input type="checkbox"/> Gold list 2 115 F	<input type="checkbox"/> 185 F	<input type="checkbox"/> Space Racer 149 F	<input type="checkbox"/> 199 F
<input type="checkbox"/> Golfick 175 F	<input type="checkbox"/> 175 F	<input type="checkbox"/> Star Wars 130 F	<input type="checkbox"/> 165 F
<input type="checkbox"/> Gryser 100 F	<input type="checkbox"/> 145 F	<input type="checkbox"/> Super Ski 130 F	<input type="checkbox"/> 195 F
<input type="checkbox"/> Gunsmoke 150 F	<input type="checkbox"/> 150 F	<input type="checkbox"/> Super Star Foot-ball 150 F	<input type="checkbox"/> 160 F
		<input type="checkbox"/> Tour de force cyclisme 150 F	<input type="checkbox"/> 150 F

LOGICIELS

<input type="checkbox"/> Alben Epps 340 F	<input type="checkbox"/> Bob cat NC
<input type="checkbox"/> Bon's Tale 399 F	<input type="checkbox"/> Beyond the Ice Palace NC
<input type="checkbox"/> Bob Morane Cavalierie 255 F	<input type="checkbox"/> Bob Morane Ocean 260 F
<input type="checkbox"/> Buggy Boy 315 F	<input type="checkbox"/> Bobo 360 F
<input type="checkbox"/> Captain America 199 F	<input type="checkbox"/> Carrier Command 265 F
<input type="checkbox"/> Checkmate 130 F	<input type="checkbox"/> Colonial Conquest (français) 315 F
<input type="checkbox"/> Crazy Cars 270 F	<input type="checkbox"/> Dungeons Master 250 F
<input type="checkbox"/> Explorer 290 F	<input type="checkbox"/> Finstones 225 F
<input type="checkbox"/> Gaurtel 2 210 F	<input type="checkbox"/> Goldrunner 2 230 F
<input type="checkbox"/> Goldrunner 2 scenery n° 2 65 F	<input type="checkbox"/> Gun ship 230 F
<input type="checkbox"/> Kart Warriors 170 F	<input type="checkbox"/> International Soccer 199 F
<input type="checkbox"/> Le roman policier 195 F	<input type="checkbox"/> Leatherneck 215 F

ATARI

<input type="checkbox"/> Les jeux d'Arcades 260 F	<input type="checkbox"/> Mach 3 220 F
<input type="checkbox"/> Manhattan dealer 260 F	<input type="checkbox"/> Obliterator 220 F
<input type="checkbox"/> Out Run 195 F	<input type="checkbox"/> Pandora NC
<input type="checkbox"/> Platoon NC	<input type="checkbox"/> Pro Sprite designer 450 F
<input type="checkbox"/> Qin 299 F	<input type="checkbox"/> Return to Genesis 195 F
<input type="checkbox"/> Roadwars 230 F	<input type="checkbox"/> Rolling Thunder 199 F
<input type="checkbox"/> Space Racer 199 F	<input type="checkbox"/> Spider Tronic 235 F
<input type="checkbox"/> Starquake 210 F	<input type="checkbox"/> Super Ski 220 F
<input type="checkbox"/> Tass Times 270 F	<input type="checkbox"/> Terrames 230 F
<input type="checkbox"/> Test drive Acabode 265 F	<input type="checkbox"/> Uninvited 280 F
<input type="checkbox"/> Vampire Empire 170 F	<input type="checkbox"/> Versailles story 270 F
<input type="checkbox"/> Vizan 210 F	

THOMSON

<input type="checkbox"/> Enduro Racer 205 F	<input type="checkbox"/> Les Athlètes 199 F
<input type="checkbox"/> Lucky Luke 195 F	<input type="checkbox"/> Robinson Crusoe 180 F
<input type="checkbox"/> Space Racer 199 F	<input type="checkbox"/> Alkamik 210 F
<input type="checkbox"/> Alkamik 210 F	<input type="checkbox"/> Blitz icher 250 F
<input type="checkbox"/> Bobo 250 F	<input type="checkbox"/> Budget familial 230 F
<input type="checkbox"/> D&B au tarot 199 F	<input type="checkbox"/> Dossier Boerhaave 199 F
<input type="checkbox"/> F 15 Strike Eagle 150 F	<input type="checkbox"/> F Les Dieux de la mer 190 F
<input type="checkbox"/> Les Dieux de la mer 190 F	<input type="checkbox"/> Lolo 195 F
<input type="checkbox"/> Mach 3 220 F	<input type="checkbox"/> Quad 215 F
<input type="checkbox"/> Quad 215 F	<input type="checkbox"/> Skip Fight 210 F
<input type="checkbox"/> Super Ski 220 F	<input type="checkbox"/> Tout schus 199 F
<input type="checkbox"/> Wizzball 220 F	

NOUVEAU

**STAR LC 10
couleur**



- Tête d'impression 9 aiguilles
- Matricielle à impact
- 8 nuances de couleur
l'imprimante accepte aussi les rubans noirs
- Interface parallèle centronica
- Alimentation feuille à feuille en option
- Imprimante STAR LC 10 couleur 2 990 F

OFFREZ-VOUS UNE 2^e TV

Moniteur
Muni d'une péritel



Grâce à cette interface votre moniteur vous servira aussi de TV

- interface TV 1 190 F
- interface TV avec télécommande 1 690 F

PROMOTION

**SEIKOSHA
SP 180**



- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Entraînement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères
- Imprimante SEIKOSHA SP 180 1 590 F

CREDIT Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues CREDIT

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites une liste sur feuille à port - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____ MONITEUR coul mono

Nom : _____ Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Prix TTC - Mode de paiement : chèque / mandat / Contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil, 94300 VINCENNES

CB n° de carte _____ Date de validité _____ Signature _____

VIDEOSHOP L'ESPACE

BONNES VACANCES !!!

VIDEOSHOP

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tel. (1) 42.96.93.95 - Mét. Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tel. (1) 43.21.54.45 - Mét. Raspail

● DEMONSTRATION

Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente. Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.

● CREDIT

Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).

● FORMATION

Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.

Service formation : 45 38 71 00

● VENTE PAR CORRESPONDANCE

La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock. Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).

Service correspondance : 45 38 98 88



AMIGA 500



CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA

Le retour en force de la console de jeux !!! Une console au graphisme digne des micro-ordinateurs les plus évolués.

Livrée avec 2 manettes de jeux + 1 jeu HANG-ON (course de motos) + out run 890F

En option:

- Le pistolet interactif comprenant:

- 3 JEUX: MARKSMAN SHOOTING/TRAP SHOOTING/SAFARI HUNT

ATARI

GAMME 520 STF

L'extraordinaire technologie du 16/32 bits à la portée de toutes les bourses. Livré avec le GEM intégré, une souris, câble péritel, 5 logiciels FICHER, TRAITEMENT DE TEXTE, LOGO, BASIC et NEOCHROME, 10 jeux et une manette.

ATARI 520 STF	2 990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801	4 990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425	5 490F
ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124	5 990F
+ IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	5 990F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425	6 990F
+ IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	6 990F

OFFRE DIGITALISATION

520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1425 + DIGITALISEUR REALIZER 6 490F

Gomme MEGA ST disponible, documentation et renseignements sur demande.

GAMME 1040 STF

Une technologie performante, une capacité digne des micro-ordinateurs professionnels, en font un outil idéal pour les applications personnelles, bureautiques et musicales. (Promotion Idem 520 STF)

1040 STF	4 490F
1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124 + Pack Bureautique	5 990F
1040 STF + MONITEUR ATARI SC 1224 + Pack Bureautique	7 490F

OFFRE BUREAUTIQUE

ATARI 1040 STF + MONITEUR ATARI SM 124

+ Pack Bureautique (TEXTOMAT, CALCOMAT, DATAMAT)

+ Imprimante CITIZEN 120 D 7 490F

Avec MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224 8 490F

OFFRE MUSICALE

ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 124

+ Logiciel PRO 24 + Imprimante CITIZEN 120 D 9 490F

Nombreux périphériques, Digitaliseurs, Caméras, Comestopes, et Magnétoscopes, disponibles pour cette gamme.

Gamme musicale STEINBERG et HYBRID ARTS disponible et en démonstration permanente.

Gamme graphique en démonstration sur digitaliseurs PRINT TECHNIC.

COMMODORE

EXCEPTIONNEL !!!

COMMODORE COMPATIBLE PCI
+ MONITEUR MONOCHROME...3990F TTC

GAMME 64-128

Un peu essouffé mais toujours vaillant, le fameux COMMODORE 64, un des ordinateurs le plus vendu sur le marché.

COMMODORE 64 (Nouveau modèle) + GEOS	1 450F
COMMODORE 128 + JANE	2 190F
COMMODORE 128D + JANE	3 990F

OFFRES SPECIALES

COMMODORE 64 + GEOS + LECTEUR DISQUETTES 1541 + 3 jeux + manette 2 990F

COMMODORE 128D + MONITEUR COULEUR 1901 5 990F

GAMME AMIGA

Un ordinateur d'une nouvelle génération dans la gamme des 16/32 bits, avec des qualités graphiques exceptionnelles à un prix hors concurrence.

AMIGA 500	4 490F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084	6 890F
AMIGA 2000	11 490F

OFFRES SPECIALES

AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832
 6 490F |

AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8832
 6 890F |

+ IMPRIMANTE CITIZEN 120 D 7 990F

AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR 1084 13 990F

Toute une gamme de périphériques, digitaliseurs, logiciels disponibles pour l'ensemble du matériel COMMODORE.

LE PLUS MICRO DE PARIS

Déjà plus de 4000 adhérents!!!
Profitez vous aussi des avantages de notre carte club (adhésion 150F par an) vous donnant droit à une remise de 10% sur tous les logiciels pendant 1 an

*Crédit CREG TEG en vigueur au 1/11/87
CREDIT MENSUALITES FIXES
400 F/MOIS
CREDIT A 90 JOURS

AMSTRAD

GAMME CPC

Une gamme de Micro-ordinateurs dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

464 MONOCHROME	1990F
464 COULEUR	2990F
6128 MONOCHROME	2990F
6128 COULEUR	3990F
SPECTRUM+ 2	990F

La gamme CPC et SPECTRUM est livrée avec 6 jeux + 1 mois de :

PROMOTIONS

CPC 464 MONOCHROME + ADAPTEUR PERITEL	2290F
CPC 6128 MONOCHROME + ADAPTEUR PERITEL	3290F
CPC 6128 COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2000	5490F

GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livrée avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC 2.

Nous consulter.
Promotions exceptionnelles.

Avec IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

- SD MONOCHROME
- SD COULEUR
- DD MONOCHROME
- DD COULEUR

Toute la gamme HI FI et MAGNETOSCOPES AMSTRAD est disponible.
Plus de 200 périphériques en stock permanent!!!

THOMSON

TO16PC + MONITEUR MONOCHROME
+ IMPRIMANTE DM100
+ PACK MICROSOFT

5990F

Une gamme connue, bénéficiant d'une bibliothèque de logiciels de jeux, éducatifs, et utilitaires très importante.

THOMSON MO6	1490F
THOMSON TO8	1650F
TO8 D (Lecteur disquettes intégré) + JEUX + MANETTE	2990F
TO8 D + MONITEUR COULEUR + JEUX + MANETTE	4490F

Tout un ensemble de périphériques, moniteurs et logiciels disponibles pour cette gamme.
La nouvelle gamme PC est également en démonstration dans notre magasin.

Reprise de votre ancien Commodore 64 ou Atari 520/1040 STF pour tout achat de la nouvelle gamme AMIGA et ATARI MEGA ST

EXCEPTIONNEL !
Disquettes 3,5"
Les 100 : 7,90 F l'unité

SERVICE APRES-VENTE

Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat.

Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.

Service technique : 42 96 93 95

OCCASIONS

Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre «département matériel d'occasion», se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.

LES COLLECTIVITES

Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées.
Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.

Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95



AMSTRAD 6128



THOMSON TO8



ATARI 520 STF

GARANTIE
2 ANS
PIECES ET MAIN D'ŒUVRE

BON DE COMMANDE à adresser à **VIDEOSHOP** Département VPC, BP, 105
75749 Paris Cedex 15

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Téléphone _____

Je désire recevoir une documentation sur _____

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

Je possède un micro ordinateur :

Je choisis la formule de règlement :

Au comptant À crédit

Je vous joins mon règlement par :

Chèque bancaire CCP

Contre remboursement (100 F en sus).

* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

- Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
- Montant achat - Apport comptant
- Nombre de mensualités
1^{er} versement à 90 jours OUI NON
 Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

Remise club 10%

Carte n°.....

ABDUL ALAFREZ LE CHARMEUR DE CARTES

Notre magicien dévoile ce mois-ci un nouveau tour dans lequel le nom des cartes de jeu révèle toute son importance.

Le problème est toujours le même: donner au spectateur le plus grand choix possible (en apparence, tout au moins) et fournir le moins d'informations possible à l'ordinateur. Les solutions, elles, sont multiples, variées, chatoyantes. Leur découverte est un vrai régal pour les esprits curieux. Prenez le tour de ce mois-ci par exemple: qui aurait cru que la langue française nous tirerait d'affaire? Qui pourrait penser à la solution machiavéliquement simple de ce tour? Intéressons-nous au nom des cartes. Il y a quatre couleurs: pique, coeur, trèfle, carreau. Comptez le nombre de lettres de chacune des couleurs, vous trouverez 5, 6, 7. Continuons la même exploration avec les valeurs, nous trouvons 2, 3, 4, 5, 6. As=2. Six, dix, roi=3. Deux, cinq, sept, huit, neuf, dame=4. Trois, valet=5. Quatre=6. Le nom des cartes se composant de leur valeur et de leur couleur, avec leur lettres nous pouvons couvrir une étendue qui va de 2+5=7 jusqu'à 7+6=13. Si, usant d'expédient, nous ajoutons "le de" pour, par exemple, former le nom "le cinq de pique" nous disposons de 4 lettres supplémentaires, donc notre étendue monte jusqu'à 13+4=17. Sur ce principe, fabriquons une petite série de cartes comme par exemple: A C, 10 P, D C, V P, 8 K, V K, 2 P, 3 P, 2 K, 3 K, 4 K. (C représente Coeur, K représente Carreau, le reste tombe sous le sens.) Surmon-

tons cette série de cartes, avec 6 cartes quelconques et reposons le tout sur le jeu. En épelant le nom de n'importe quelle carte du montage, tout en distribuant une carte sur chaque lettre, la dernière lettre tombe automatiquement sur la carte épelée. Pour certaines cartes il suffit d'épeler leur matricule et pour d'autres d'ajouter le "le de" sauveur. Comme la plupart des nombres peuvent être atteints par plusieurs combinaisons de couleur ou de valeur, en choisissant judicieusement les cartes, comme dans la série précédente, on peut s'arranger pour reconnaître facilement les cartes ou le "le de" est requis. Ce sont celles ayant une valeur inférieure à 5 (2 P, 3 P, 2 K, 3 K, 4 K). Attention, comme tous les joueurs de bataille le savent, l'As est la plus haute carte du jeu. Voilà, le tour est pratiquement fini, il ne reste plus qu'à trouver comment faire justement prendre une de ces cartes. Le paquet de cartes préparé se cache de la septième à la dix-septième carte. Le spectateur peut prendre une de ces 11 cartes. 11 cartes sur 52, pratiquement une chance sur 4. Réduisons cruellement le choix, sans en avoir l'air: si on fait couper le jeu en deux parties à peu près égales, la moitié supérieure du jeu contiendra environ $52/2=26$ cartes (pour plus de sûreté, supervisez les opérations). Si on refait couper la partie supérieure, le spectateur tombera vers la $26/2=13$ cartes du jeu. Jackpot! c'est en plein milieu dans notre série! Tout le reste n'est qu'emballage, noyade de poisson, poudre au yeux, et fumée sans feu. Suivez le listing, vous y découvrirez la coupe qui ne sert à rien, les prétextes

trompeurs et comment vous ne pouvez pas ne pas connaître la carte. Cette connaissance acquise, vous n'avez plus qu'à prévenir discrètement votre associé, en lui communiquant la seule chose qui lui importe: quel genre d'épélation va être employée. Vieille combine, résistant aux outrages de l'âge, sous prétexte de faire avancer le programme, vous lui racontez votre vie. Si le "le de" est de rigueur, vous tapez sur une touche convenue ("a" minuscule aujourd'hui mais ne le répétez à personne...). Par contre, si l'épélation spartiate est requise, toute autre touche convient à notre affaire, ce qui est encore plus facile. Vous remarquerez que le sale boulot se fait sur le premier passage de page, qui est bien entendu le meilleur moment pour s'adonner à ce genre de sport.

Adaptation, améliorations et autres fioritures.

Cette dernière remarque, prend toute sa dimension lorsqu'on passe aux améliorations à donner à ce programme.

Écrit démocratiquement en Esperanto-Basic, ce programme est moche comme un poux, mais se glisse sans trop de peine dans la plus biscornue des machines. A partir de là, grâce à votre patience et votre bon goût, il pourra s'enrichir et snober les plus arrogants. Je rappelle, aux amnésiques et à ceux qui n'ont pas souvent l'occasion de voyager, que CLS est l'instruction la plus répandue pour effacer un écran, et que INKEY\$ est la plus commune façon de tester si une mouche s'est posée sur une touche du clavier de votre machine adorée. Le code secret qui permet de transmettre quel genre d'épélation utiliser est d'appuyer sur "a" minuscule.

SESAME

Bien entendu, il est fortement conseillé de changer de code, de traiter les majuscules, de tenir compte de plusieurs touches ou d'utiliser tout autre moyen de communications moderne, discret et silencieux: joystick, souris, commande vocale, infrarouge, midi, modem, mégaphone, scaphandre.

- 1 rem Page 1
- 10 Cls
- 20 Print "Lisez attentivement les instructions suivantes, avant de passer à l'acte"
- 30 Print
- 40 Print "Prenez le jeu de carte et posez-le sur la table, face en bas."
- 50 Print "Vous allez le coupez en deux de la manière suivante:"
- 60 Print
- 70 Print "Coupez le jeu en deux vers le milieu,"
- 80 Print "posez le paquet supérieur sur la droite."
- 90 Print
- 100 Print "Vous allez à nouveau couper les paquets."
- 110 Print "Coupez le paquet de gauche vers le milieu,"
- 120 Print "posez le paquet supérieur à gauche."
- 130 Print
- 140 Print "Coupez le paquet de droite vers le milieu,"
- 150 Print "et gardez le paquet supérieur à la main."
- 160 Print
- 170 Print "Posez le paquet que vous avez en main, face en haut sur la table"
- 180 Gosub 2000
- 197 rem
- 198 rem page 2
- 199 rem
- 200 Print "Avouez que personne ne pouvait savoir quelle carte vous feral face"
- 210 Print "Rappelez-vous de cette carte."
- 220 Print
- 230 Print "Retournez le paquet face en bas et"
- 240 Print "reposez-le sur un des trois autres paquets."
- 250 Print
- 260 Print "Prenez les deux paquets ainsi réunis et"
- 270 Print "posez-les sur un des deux paquets restant."
- 280 Print
- 290 Print "Finalement posez le gros paquet sur le dernier"
- 300 Print "petit paquet, afin de reconstituer totalement le jeu"
- 310 Gosub 1000
- 400 Print "Maintenant que le jeu est reconstitué,"
- 410 Print "face en bas devant vous sur la table,"
- 420 Print "vous allez fortement penser à votre carte."
- 430 Print
- 440 Print "Afin de faciliter votre concentration,"
- 450 Print "vous allez vous livrer au petit exercice mental suivant:"
- 460 Print "Vous allez épeler le nom de votre carte."

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieuteaud - 13009 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occitane et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.33.35
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGRÉE

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE

sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne

vous garantit

PLUS vous en donne
(Sauf Promo bien sûr !)

CHANGEZ D'ORDINATEUR AMIE RACHETE Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

PROMOTION - 50 % SUR IMPRIMANTE POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR
sauf laser de plus de 5000 F

PRIX VACANCES - 15 %

MANETTE	PROTECTION	RANGEMENT
QUICK SHOT 1 30 ⁰ 40	Pour Amstrad	Boîtier plastique
QUICK SHOT 2 30 ⁰ 50	Alari - Commodore	10 DISK 3" 1/2 30 ⁰ 30
QUICK TURBO 120 ⁰ 115	- House Toile Plus.	10 DISK 5" 1/4 30 ⁰ 38
SMITCH JOY 145 ⁰ 125	CLAVIER 20 ⁰ 80	Avec serrure
SPEED KING 150 ⁰ 110	MONIT. MONO 28 ⁰ 68	40 DISK 3" 1/2 30 ⁰ 75
PRO 5000 125 ⁰ 130	MONIT. COUL. 30 ⁰ 88	50 DISK 3" 1/2 30 ⁰ 75
PROFESSIONAL 148 ⁰ 125	MONIT. + U.C. 148 ⁰ 120	80 DISK 3" 1/2 120 ⁰ 100
TERMINATOR 138 ⁰ 135	- Capot Clavier 150 ⁰ 128	100 DISK 5" 1/4 120 ⁰ 100

DISQUETTES 3" DF DD 19 F par 100 18 F l'unité

3" 1/2 SF DD 8,90 F l'unité 850 F le 100 3" 1/2 DF DD 10 F l'unité 900 par 100

DISQUETTES 5" 1/4 DF DD 4 F par 100 3,50 F l'unité

IMPRIMANTES

INTERFACE ET CABLE CENTRONICS FOURNIS

STAR	CITIZEN	AMSTARD	DIVERS COULEUR
NL 10 2650	1200	1850	DMP 3180 2290
LC 10 2890	LSP 10 2790	LO 500 3990	DKIMAT 20 2490
NB 2410 5990	MSP 15 4590	DMP 4000 3990	MPS 1500 3390
			JX 720 16500

COLLECTIVITE ALLO DANIELE ? 43.57.48.20

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleu, inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

COMMANDEZ
Par téléphone : 43.57.96.89
Par minitel : 3615 code AMIE

BON DE COMMANDE

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom Prénom N° rue

Code Postal Ville Tél.

Mon ordinateur est un : réf

article	quantité	prix unit.	mont.

Mont. Total :

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F

Ci-joint mon règlement par chèque

CB N° CCP Date de validité

Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion)

Signature

Prix donnés sous réserve d'erreur typographique

10% DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

SESAME

```

470 Print "par exemple si votre carte est le ";I1$
480 Print "vous épelerez naturellement :";I2$
490 Print
500 Print "Compris ? Facile ?"
510 Print "Alors pour corser la difficulté vous allez"
520 Print "prendre le paquet de cartes dans la main."
530 Print "épeler le nom de votre carte à haute voix"
540 Print "et à chaque lettre épelée vous allez distribuer"
550 Print "une carte sur la table (en partant du dessus,
    bien entendu)."
560 Print
570 Print "Gardez en main la dernière carte,"
580 Print "celle qui correspond à la dernière lettre."
590 Gosub 1000
600 Print "Pensez encore plus fortement à votre carte."
610 Print "Retournez la carte que vous tenez en main."
620 Print "La vie est merveilleuse..."
630 Gosub 1000
640 End
    
```

```

1000 A$=Inkey$
1010 If A$="" Then Goto 1000
1020 Cls
1030 Return
1998 rem - Astuce -
1999 rem
2000 A$=Inkey$
2010 If A$="" Then Goto 2000
2020 Cls
2030 If A$="a" Then Gosub 2100 Else Gosub 2200
2040 Return
2999 rem
2100 I1$="LE HUIT DE COEUR"
2110 I2$="L-E-H-U-I-T-D-E-C-O-E-U-R"
2120 Return
2200 I1$="HUIT COEUR"
2210 I2$="H-U-I-T-C-O-E-U-R"
2220 Return
    
```

10000 BALLES POUR COMPATIBLES EN GW BASIC (F. Julienne & M. Panouillot)

La saisie du listing ne pose pas de problème particulier. Mais, pour qu'il tourne à la bonne vitesse, il est nécessaire de le compiler. Les data des tableaux sont placés entre les lignes 2600 et 4920. Il est possible d'effacer des tableaux de la façon suivante : Supprimer les blocs de 11 lignes puis modifier en ligne 1300 la valeur 19 par le nombre de tableaux souhaités.

```

20 '
30 '
40 '
50 ' 1 0 0 0 0   B A L L E S
60 '
70 '                (c) 1988 TILT
80 '
90 '
100 '   Ecrit et realise par
110 '
120 '   JULIENNE Francois
130 '   et
140 '   PANOUILLOT Michel
150 '
160 '   pour AMSTRAD PC
170 '
180 '
190 '
200 SCREEN 1:AS="W":Z$="X":DEFINT
A-Z
210 DIM A(8,8),A1(8,8),A2(8,8),A3(
8,8)
220 DIM B(6,6),B1(6,20),C(5,5),C1(
5,5),C3(5,5)
230 DIM D(12,12),D1(12,12)
240 DIM N(8,8),H(5,5)
250 DIM X(100),Y(100),R(100),C0(16
)
260 GET (010,030)-(016,038),A:GET
(023,030)-(031,038),A1
270 GET (036,030)-(044,038),A2:GET
(049,030)-(057,038),A3
280 GET (100,100)-(106,106),B:GET
(007,010)-(030,015),B1
290 GET (028,050)-(033,055),C:GET
(044,067)-(049,072),C1
300 GET (011,067)-(016,072),C3
310 GET (011,050)-(023,062),D:GET
(037,050)-(049,062),D1
320 GET (300,100)-(308,108),N:GET
(300,100)-(304,104),H1
330 RESTORE 4930
    
```

```

340 FOR I=0 TO 6: FOR O=0 TO 6:REA
D A:B(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
350 FOR I=0 TO 8: FOR O=0 TO 8:REA
D A:A(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
360 FOR I=0 TO 8: FOR O=0 TO 8:REA
D A:A1(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
370 FOR I=0 TO 8: FOR O=0 TO 8:REA
D A:A2(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
380 FOR I=0 TO 8: FOR O=0 TO 8:REA
D A:A3(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
390 FOR I=0 TO 20: FOR O=0 TO 6:RE
AD A:B1(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
400 FOR I=0 TO 5: FOR O=0 TO 5:REA
D A:C(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
410 FOR I=0 TO 5: FOR O=0 TO 5:REA
D A:C1(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
420 FOR I=0 TO 5: FOR O=0 TO 5:REA
D A:C3(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
430 FOR I=0 TO 12: FOR O=0 TO 12:R
EAD A:D(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
440 FOR I=0 TO 12: FOR O=0 TO 12:R
EAD A:D1(O,I)=A:NEXT O:NEXT I
450 ' MENU:
460 RESTORE 470:SCREEN 2:OUT &H309
,15:RR=0:A1=0
470 ' TODO:
480 DATA 15,14,11,10,13,12,9,8,7,6
,3,2,1,4,5
490 FOR I=1 TO 15:READ C0(I):NEXT
I:A1=1:FOR A=0 TO 192:RR=RR+A1
500 IF RR>15 OR RR<1 THEN A1=-A1:R
R=RR+A1
510 OUT &H300,C0(RR):LINE (0,I)-(-6
39,I),1:NEXT I
520 FOR B=1 TO 15 STEP 3:OUT &H30D
,B:FOR A=5 TO 20
530 LOCATE A,20:PRINT"
":NEXT
A:NEXT B
540 OS="
1 0 0 0 0   B A L L E S
(c) 1988 TILT Ecrit e
t realise par PANOUILLOT Michel et
JULIENNE Francois"
550 OUT &H30D,13:LOCATE 6,34:PRINT
" M E N U ":OUT &H30D,9
560 LOCATE 11,22:PRINT" R ' R e d
e f i n i t i o n "
570 LOCATE 12,22:PRINT" d e s t
o u c h e s .
580 LOCATE 14,22:PRINT" J ' J O U E R
"
590 LOCATE 16,22:PRINT" A ' A I D E
"
600 A=LEN(OS)
610 ' ATTE:
620 U=U+1
630 IF U=2 THEN OS=MID$(OS,2,A)+MI
D$(OS,1,1):U=0
640 B$=MID$(OS,1,40):OUT &H30D,15:
LOCATE 19,20:PRINT B$
    
```

```

650 US=INKEY$
660 IF US="R" OR US="r" THEN GOTO
700
670 IF US="J" OR US="j" THEN GOTO
1000
680 IF US="A" OR US="a" THEN GOTO
820
690 GOTO 610
700 ' REDEF:
710 OUT &H30D,9:LOCATE 9,22:PRINT"
>?< Deplacement de gauche"
720 ' DT:
730 US=INKEY$
740 IF US<>" " THEN AS=US:GOTO 750
ELSE GOTO 720
750 ' DD:
760 LOCATE 9,22:PRINT"Deplacement
de droite >?<"
770 US=INKEY$
780 IF US<>" " THEN GOTO 790 ELSE G
OTO 750
790 ' VER:
800 IF US=AS THEN GOTO 750 ELSE Z$
=US
810 LOCATE 9,22:PRINT"
":GOTO 610
820 ' AIDE:
830 CLS:LOCATE 1,16:PRINT"1 0 0 0
0   B A L L E S   --- AIDE ---"
840 LOCATE 2,1:PRINT"Ce jeu est un
cesse-brique des plus banales, mais
pas moins difficile."
850 LOCATE 5,1:PRINT"UTILISATION DE
S TOUCHES : "
860 LOCATE 7,1:PRINT"--- MENU ---"
870 LOCATE 8,1:PRINT"R ' Permet de
redefinir les touches"
880 LOCATE 9,1:PRINT"J ' Deplac
ement de la raquette."
890 LOCATE 10,1:PRINT"J ' Permet d
e jouer au cesse-brique."
900 LOCATE 11,1:PRINT"R ' Permet d
'avoir acces a cette page."
910 LOCATE 13,1:PRINT"--- JEU ---"
920 LOCATE 14,1:PRINT"R ' AS: " De
placement a GAUCHE de la raquette.
930 LOCATE 15,1:PRINT"J,Z: " De
placement a DROITE de la raquette.
940 LOCATE 16,1:PRINT"BARRE D'ESPA
CE lancement de la balle."
950 LOCATE 20,1:PRINT"--- APPUYEZ
SUR UNE TOUCHE ---"
960 ' AIDEZ:
970 US=INKEY$
980 IF US<>" " THEN CLS:GOTO 450
990 GOTO 960
1000 ' DEBUT:
1010 SCREEN 1:NV=1:X1=1:Y1=-1:V1=5
1020 CLS:NV="R179D179L179U178":PGE
T(0,0),3:DRAW NV
1030 LOCATE 13,29:PRINT" TABLEAU"
    
```

SESAME

```

1040 LOCATE 16,29:PRINT"HI-SCORE"
1050 LOCATE 17,33:PRINT USING"AAAA";HI
1060 LOCATE 19,29:PRINT"SCORE"
1070 LOCATE 20,29:PRINT"O"
1080 LOCATE 22,29:PRINT"VIE"
1090 LOCATE 23,36:PRINT USING"R";VI
1100 PSET(220,93):AAS="C2R70D92L70
U92":DRAW AAS
1110 PSET(219,92):BB$="R72094L72U9
4":DRAW BB$
1120 PSET(218,91):CC$="C2R74D96L74
U96":DRAW CC$
1130 LINE(219,139)-(290,139):LINE
(221,138)-(289,138),2
1140 LINE(221,140)-(289,140),2:LI
NE(221,116)-(289,116),2
1150 LINE(219,115)-(290,115):LINE
(221,114)-(289,114),2
1160 LINE(221,164)-(290,164),2:LI
NE(219,163)-(290,163)
1170 LINE(221,162)-(289,162),2
1190 PUT(2,2),0,OR:PUT(165,2),01
OR
1200 FOR A=1 TO 150 STEP 5:PUT(14
+A,2),C:PUT(2,14+A),C3
1210 PUT(172,14+A),C1:NEXT A
1220 PUT(2,14+A),C3:PUT(172,14+A
),C1:A=A+5
1230 PUT(2,14+A),C3:PUT(172,14+A
),C1
1240 'INIRAG:
1250 FOR I=1 TO 71:O=(I*2)-1
1260 X(I)=149-O:Y(I)=162:NEXT I
1270 II=28:X=17:Y=166
1280 PUT(X(II),Y(II)),B1
1290 'AFFTABLEAU:
1300 IF C*(19-1)*11 THEN C=0
1310 IF C=0 THEN RESTORE 2600
1320 TA=TA+1:C=C+11
1330 IF TA>28 THEN TA=1
1340 LOCATE 14,35:PRINT USING"AR";
TA
1350 BB=0:BB1=0
1360 FOR I=2 TO 20:LOCATE I,5:PRIN
T"NEXT I
1370 FOR I=25 TO 125 STEP 10:FOR O
=35 TO 135 STEP 10:READ C
1380 IF CC=1 THEN PUT(O,I),A2
1390 IF CC=2 THEN PUT(O,I),A1
1400 IF CC=3 THEN PUT(O,I),A
1410 IF CC=4 THEN PUT(O,I),A3
1420 IF CC<>0 THEN A=INT(RND(1)*30
00+37):SOUND A,1:BB=BB+2
1430 NEXT O:NEXT I:O=0
1440 'ATT:
1450 FS=INKEY$
1460 IF FS=AS THEN DO=1
1470 IF FS=Z$ THEN DO=-1
1480 IF FS<>AS AND FS<>Z$ AND FS<>
"" THEN DO=0
1490 II=II+DO
1500 IF FS="" THEN X=X(II)+O:Y=Y(
II)-?:PUT(X,Y),B,PSET:GOTO 1550
1510 IF II<1 THEN II=1
1520 IF II>71 THEN II=71
1530 PUT(X(II),Y(II)),B1,PSET
1540 GOTO 1440
1550 'LOOP:
1560 US=INKEY$
1570 IF US<>" THEN GOSUB 1600
1580 II=II+O
1590 IF II>71 THEN II=71
1600 IF II<1 THEN II=1
1610 PUT(X(II),Y(II)),B1,PSET
1620 X=X+X1:Y=Y+Y1:PUT(X,Y),B,OR
1630 IF X1>0 AND Y1<0 THEN GOSUB 1
730
1640 IF X1>0 AND Y1>0 THEN GOSUB 1
840
1650 IF X1<0 AND Y1>0 THEN GOSUB 1
940
1660 IF X1<0 AND Y1<0 THEN GOSUB 2
040
1670 PUT(X,Y),B,AND:GOTO 1550
1680 'TOUCHE:
1690 IF US=AS THEN O=+1:RETURN

```

AMSTRADE

Magnès : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tel. : (1) 43 57 48 29
 65, cours Liebaud - 13008 MARSEILLE Tel. : 81 42 50 42
 Occasions et S.A.V. : 7, rue Rampas - 75011 PARIS Tel. : (1) 43 57 82 85
 Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

OUVERTURE D'UNE boutique AMIE à Marseille 69 cours Liebaud 13008 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS *sauf promo

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Couleur	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Couleur	3990

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE	490	RALLONGE 464	130
54 K RAM DK THOMAS	990	RALLONGE 6128	190
256 K RAM	990	PERTEL	150
256 K SILICON DISK	490	CENTRONICS	190
INTERFACES	590	CABLE MAGNETO	70
RS 232	390		
ADAPTEUR IMP1	490		
ADAPTEUR IMP2	570		
MULTIFACE 8	570		
TELEMATIQUE	1590	GRAPHIQUE - VIDEO	
MIDIEM DTL 2000	1990	GRAPHISCOPE I	590
EMULATEUR MINTEL KENTEL	390	CRAYON OPTIQUE AAA DART	350
		CRAYON OPTIQUE 6128 DART	490
		SCANNER DART	790
		TUNER TELE	1390
		DIGITALSEUR VDI	990
		SOURS AMX	690
LECTEURS/IMPRIMANTES	300	AUDIO	
CASSETTE	1890	SYNTHETISEUR VOCAL	540
DISQUE DO1	1590	SYNTHETISEUR MUSICAL	990
DISQUE FD1	1590	CLAVIER MUSICAL	1350
DRP 2000	1590	DIGITAL DRUM	370
CABLES		INTERFACE MIX	500
DOUBLEUR			
JOYSTICK	100		

AMSTRADE CPC 6128
 Coupl. + Tuner TV
4990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	149	PBI	115	SYBEX	79
TRUETS ET ASTUCES	129	LA DECOUVERTE	120	DE REFLEXION	59
PROGRAMMES BASIC	99	DE L'AMET	120	JEU D'ACTION	108
AMSTRAD OUVRE TOI	249	102 PROGRAMMES	120	I-PROGRAMME	82
LA BIBLE	129	AMSTRAD EN FAMILLE	140	PROGRAMMES	108
DU PROGRAMMEUR	129	CLEFS POUR	140	EN ASSEMBL	140
LE LANGAGE	99	AMSTRAD N	100	CPM PLUS	128
GRAPHISME ET SON	99	TURBO PASCAL	100	GUIDE	108
PENS ET POSES	149	CPM PLUS	100	DU GRAPHISME	148
LEVRE DU	149	ASSEMBLEUR	100	GUIDE DU CPM	128
LECTEUR DISK	149	BASIC PLUS	100	GUIDE DU BASIC	108
LE LIVRE DU CPM	149	GRAPHISME	145		
LA BIBLE DU 6128	199	EN ASSEMBLEUR	145		

LOGICIELS

EDUCATIF	195/220	SAMURAI TRILOGY	145	SILENT SERVICE	158
ALGERIE	155	SUPER SPRINT	156		
COLONATION	159	THUNDERCATS	99	SPORT	
REGULATION	195/220	TRAXOS	154	CALIFORNIA GAMES	155
MOTS CROISES	195/220	TUER N'EST PAS	160	INDOOR SPORTS	145
DEMONSTRATION	195/220	JOUER	169	MATCH DAY 8	139
GEOMETRIE	195/220	UNITRAX	169	SAILING	139
ORTHOGRAPE	195/220			SPERSKI	NC
CARTE DE FRANCE	195/220	ADVENTURE	189		
CARTE D'EUROPE	195/220	ALBUM UBI	149	SOCIETE	
		ANDY CAPP	149	CHIFFRES ET	
		BOO WINNER	NC	NOUVEAUTES	
GRAPHISME/MUSIC	390	CHARLY DIAMS	NC	Cobra	119/120
SUPER PAINT	390	E.X.I.T.	195	Mega	92/120
ORDRAW	600	GARFIELD	100	Apocalypse	95/155
AMX PAGE MAKER	600	GLOBE TROTTER	250	Neohunter	95/155
ADVANCED MUSIC	350	HURLEMENT	180	Unitrax	92/120
		L'OEIL DE SEITE	195	Terrorism	92/120
ARCADE	155	ZOMBI	140	Redlion	1179
BILLY II	NC			Nebulas	1179
BUBBLE BUBBLE	101	COMPILATION	185	Contribution	1179
RUGBY ROY	159	4 ACES	185	NC	92/155
CLEVER & SMART	159	REFLEXION	150	Ac Ikar	115/185
COSA NOSTRA	148	DES CHIFFRES ET	150	5 Fok vol. 3	115/185
CYBERNOID	NC	DES LETTRES	NC	Arche Action	115/185
DARK SCEPTER	NC	REVERSI CHAMPION	NC	Impossible	99/155
DEATHSCAPE	146	TETRISS	139	Mission II	99/155
FREDDY HARDEST	146	TRIVAL PURSUIT	159	Venus Strike	99/155
INDIANA JONES	95	JURIN	259	Back	99/155
INSIDE OUTING	139	MISSION II	159	WORE	99/155
JACKAL	94	PROHIBITION	199	Ac Ikar	99/155
MASK II	159	ACROJET	119	5 Fok vol. 3	99/155
MISSION	NC	BRODE	169	Arche Action	99/155
PROHIBITION	199	NIQUE MANSELL'S	109	Mission II	99/155
QUAD	NC	G.P.	109	Venus Strike	99/155
RASTAN	95	RTTRAE 4	169	Back	99/155
ROAD RUNNER	149			WORE	99/155
RYGAR	95			Ac Ikar	99/155

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 133

AMSTRADE

AMSTRADE

AMSTRADE

SESAME

```

1700 IF US=28 THEN G-1:RETURN
1710 D=0
1720 RETURN
1730 * SIGABA:
1740 R=1:X2=X1:Y2=Y1
1750 IF POINT(X+S,Y+1)=3 THEN Y1--
Y1:ZX=X+S:ZY=Y+1:GOSUB 2140:RETURN
1760 IF POINT(X+6,Y+2)=3 THEN X1--
X1:ZX=X+6:ZY=Y+2:GOSUB 2140:RETURN
1770 IF POINT(X+4,Y)=3 THEN Y1--Y1
ZX=X+4:ZY=Y:GOSUB 2140:RETURN
1780 IF POINT(X+3,Y-1)=3 THEN Y1--
Y1:ZX=X+3:ZY=Y-1:GOSUB 2140:RETURN
1790 IF POINT(X+7,Y+3)=3 THEN X1--
X1:ZX=X+7:ZY=Y+3:GOSUB 2140:RETURN
1800 IF POINT(X+7,Y+3)=3 THEN X1--
X1:ZX=X+7:ZY=Y+3:GOSUB 2140:RETURN
1810 IF POINT(X,Y)=3 THEN Y1--Y1:Z
K=X:ZY=Y:GOSUB 2140:RETURN
1820 IF POINT(X+6,Y+6)=3 THEN X1--
X1:ZX=X+6:ZY=Y+6:GOSUB 2140:RETURN
1830 RETURN
1840 * SIGABA:
1850 R=3:X2=X1:Y2=Y1
1860 IF POINT(X+S,Y+5)=3 THEN Y1--
Y1:ZX=X+S:ZY=Y+5:GOSUB 2140:RETURN
1870 IF POINT(X+6,Y+3)=3 THEN X1--
X1:ZX=X+6:ZY=Y+3:GOSUB 2140:RETURN
1880 IF POINT(X+4,Y+6)=3 THEN Y1--
Y1:ZX=X+4:ZY=Y+6:GOSUB 2140:RETURN
1890 IF POINT(X+7,Y+3)=3 THEN X1--
X1:ZX=X+7:ZY=Y+3:GOSUB 2140:RETURN
1900 IF POINT(X+3,Y)=3 THEN Y1--
Y1:ZX=X+3:ZY=Y:GOSUB 2140:RETURN
1910 IF POINT(X+6,Y+0)=3 THEN X1--
X1:ZX=X+6:ZY=Y+0:GOSUB 2140:RETURN
1920 IF POINT(X,Y+6)=3 THEN Y1--Y1
ZX=X:ZY=Y+6:GOSUB 2140:RETURN
1930 RETURN
1940 * SIGABA:
1950 R=4:X2=X1:Y2=Y1
1960 IF POINT(X+1,Y+5)=3 THEN Y1--
Y1:ZX=X+1:ZY=Y+5:GOSUB 2140:RETURN
1970 IF POINT(X+2,Y+6)=3 THEN Y1--
Y1:ZX=X+2:ZY=Y+6:GOSUB 2140:RETURN
1980 IF POINT(X,Y+4)=3 THEN X1--X1
ZX=X:ZY=Y+4:GOSUB 2140:RETURN
1990 IF POINT(X+3,Y+7)=3 THEN Y1--
Y1:ZX=X+3:ZY=Y+7:GOSUB 2140:RETURN
2000 IF POINT(X-1,Y+3)=3 THEN X1--
X1:ZX=X-1:ZY=Y+3:GOSUB 2140:RETURN
2010 IF POINT(X+6,Y+6)=3 THEN Y1--
Y1:ZX=X+6:ZY=Y+6:GOSUB 2140:RETURN
2020 IF POINT(X,Y)=3 THEN X1--X1:Z
K=X:ZY=Y:GOSUB 2140:RETURN
2030 RETURN
2040 * SIGABA:
2050 R=2:X2=X1:Y2=Y1
2060 IF POINT(X+1,Y+1)=3 THEN Y1--
Y1:ZX=X+1:ZY=Y+1:GOSUB 2140:RETURN
2070 IF POINT(X+2,Y)=3 THEN Y1--Y1
ZX=X+2:ZY=Y:GOSUB 2140:RETURN
2080 IF POINT(X,Y+2)=3 THEN X1--X1
ZX=X:ZY=Y+2:GOSUB 2140:RETURN
2090 IF POINT(X+3,Y-1)=3 THEN Y1--
Y1:ZX=X+3:ZY=Y-1:GOSUB 2140:RETURN
2100 IF POINT(X-1,Y+3)=3 THEN X1--
X1:ZX=X-1:ZY=Y+3:GOSUB 2140:RETURN
2110 IF POINT(X,Y+6)=3 THEN X1--X1
ZX=X:ZY=Y+6:GOSUB 2140:RETURN
2120 IF POINT(X+6,Y)=3 THEN Y1--Y1
ZX=X+6:ZY=Y:GOSUB 2140:RETURN
2130 RETURN
2140 * EFFBR:
2150 IF Y>162 THEN GOTO 2430
2160 IF X<85 OR X>145 OR Y<10 OR Y
>135 THEN GOSUB 2260:GOTO 2230
2170 SC=SC+2: SOUND 3000,.1:LOCATE
20,33:PRINT USING"AAAA";SC:GOSUB 22
30
2180 ZX=ZX/10:ZX=INT(ZX)-1:ZX=ZX*1
0:ZX=ZX*5
2190 ZY=ZY/10:ZY=INT(ZY)-1:ZY=ZY*1
0:ZY=ZY*5
2200 PUT (ZX,ZY),N,AND
2210 BB1=BB1+2
2220 IF BB1=BB THEN GOTO 2380
2230 * EFFBR1:

```

```

2240 IF SC>9998 THEN SC=2
2250 RETURN
2260 * REBON:
2270 X=X-X2:Y=Y-Y2
2280 ON R GOSUB 2300,2320,2340,236
0
2290 RETURN
2300 * EFFABL1:
2310 PUT (X+X2,Y-Y2),H1,AND:RETURN
2320 * EFFABL2:
2330 PUT (X-X2,Y-Y2),H1,AND:RETURN
2340 * EFFABL3:
2350 PUT (X+X2,Y+Y2),H1,AND:RETURN
2360 * EFFABL4:
2370 PUT (X-X2,Y+Y2),H1,AND:RETURN
2380 * CHTAB:
2385 FOR I=1 TO 45:LINE (8,133+I)-
(171,133+I),0:NEXT I
2390 PUT(X(I),Y(I)),B1
2400 X=134:Y=156
2410 PUT(X(I),Y(I)),B1,PSET
2420 GOTO 1290
2430 * PERDU:
2440 VI=VI-1
2450 IF VI<0 THEN GOTO 2510
2460 LOCATE 23,36:PRINT USING"R";V
I
2470 FOR I=1 TO 45:LINE (8,133+I)-
(171,133+I),0:NEXT I
2480 II=34:X=134:Y=156:PUT(X(II),Y
(II)),B1,PSET
2490 GOTO 1440
2510 * FINJEU:
2520 LOCATE 11,4:PRINT"Q A M E O
V E R"
2530 US=INKEY$
2540 IF US<>" " THEN GOTO 2560
2550 GOTO 2510
2560 * FIN:
2570 IF SC>HI THEN HI=SC
2580 SC=0:TA=0
2590 GOTO 450
2600 * TABLEAUX:
2610 DATA 3,3,3,0,3,0,3,0,3,3,3
2620 DATA 3,3,3,0,3,0,3,0,3,3,3
2630 DATA 0,3,0,3,0,3,0,3,0,3,0
2640 DATA 0,3,0,3,0,3,0,3,0,3,0
2650 DATA 0,3,0,3,0,3,0,3,0,3,0
2660 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2670 DATA 0,3,0,3,0,3,0,3,0,3,0
2680 DATA 0,3,0,3,0,3,0,3,0,3,0
2690 DATA 0,3,0,3,0,3,0,3,0,3,0
2700 DATA 3,3,3,0,3,0,3,0,3,3,3
2710 DATA 3,3,3,0,3,0,3,0,3,3,3
2720 *
2730 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2740 DATA 1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1
2750 DATA 1,0,1,0,0,1,0,1,0,1,1
2760 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2770 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2780 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2790 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2800 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2810 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1
2820 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1
2830 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1
2840 *
2850 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
2860 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3
2870 DATA 3,0,3,3,3,3,3,3,3,3,3
2880 DATA 3,0,3,0,0,0,0,0,3,3,3
2890 DATA 3,0,3,0,3,3,3,3,3,3,3
2900 DATA 3,0,3,0,3,0,3,0,3,3,3
2910 DATA 3,0,3,0,3,3,3,3,3,3,3
2920 DATA 3,0,3,0,0,0,0,0,3,3,3
2930 DATA 3,0,3,3,3,3,3,3,3,3,3
2940 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3
2950 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
2960 *
2980 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2990 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3000 DATA 3,2,3,0,0,0,0,0,0,0,0
3010 DATA 3,2,2,3,0,0,0,0,0,0,0
3020 DATA 3,2,1,2,3,0,0,0,0,0,0
3030 DATA 3,2,1,4,1,2,3,0,0,0,0
3040 DATA 3,2,1,4,1,2,3,0,0,0,0
3050 DATA 3,2,1,4,1,2,3,0,0,0,0
3060 DATA 3,2,1,1,1,1,1,2,3,0,0

```

```

3070 DATA 3,2,2,2,2,2,2,2,2,3,0
3080 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
3090 *
3100 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3110 DATA 0,2,4,4,4,4,4,4,2,0,0
3120 DATA 0,0,2,4,4,4,4,4,2,0,0
3130 DATA 0,0,2,4,4,4,4,2,0,0,0
3140 DATA 0,0,0,2,4,4,2,0,0,0,0
3150 DATA 0,0,0,0,4,4,0,0,0,0,0
3160 DATA 0,0,0,2,4,4,2,0,0,0,0
3170 DATA 0,0,0,2,4,4,4,2,0,0,0
3180 DATA 0,0,2,4,4,4,4,2,0,0,0
3190 DATA 0,2,4,4,4,4,4,2,2,3,0
3200 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3210 *
3220 DATA 3,3,2,2,1,1,1,2,2,3,3
3230 DATA 3,2,2,1,1,0,1,1,2,2,3
3240 DATA 2,2,1,0,0,0,0,1,1,2,2
3250 DATA 2,1,1,0,0,3,0,0,1,1,2
3260 DATA 1,1,0,0,3,2,3,0,0,1,1
3270 DATA 1,1,0,0,3,2,3,0,0,1,1
3280 DATA 1,1,0,0,3,2,3,0,0,1,1
3290 DATA 2,1,1,0,0,3,0,0,1,1,2
3300 DATA 2,2,1,1,0,0,0,1,1,2,2
3310 DATA 3,2,2,1,1,0,1,1,2,2,3
3320 DATA 3,3,2,2,1,1,1,2,2,3,3
3330 *
3340 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3350 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3360 DATA 2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3370 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
3380 DATA 2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,0
3390 DATA 2,0,2,0,0,0,0,0,0,0,2
3400 DATA 2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,0
3410 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
3420 DATA 2,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3430 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3440 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3450 *
3460 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,4
3470 DATA 2,3,3,3,3,3,3,3,3,4,4
3480 DATA 2,2,3,3,3,3,3,4,4,4,4
3490 DATA 2,2,2,3,3,3,4,4,4,4,4
3500 DATA 2,2,2,2,3,4,4,4,4,4,4
3510 DATA 2,2,2,2,3,4,4,4,4,4,4
3520 DATA 2,2,2,2,1,1,4,4,4,4,4
3530 DATA 2,2,2,2,1,1,1,4,4,4,4
3540 DATA 2,2,1,1,1,1,1,4,4,4,4
3550 DATA 2,2,1,1,1,1,1,1,4,4,4
3560 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3570 *
3580 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
3590 DATA 3,0,0,0,3,3,3,0,0,0,3
3600 DATA 3,0,0,0,3,3,3,0,0,0,3
3610 DATA 3,0,0,0,3,3,3,0,0,0,3
3620 DATA 3,1,1,1,0,0,0,4,4,4,3
3630 DATA 3,1,1,0,0,0,4,4,4,3,3
3640 DATA 3,1,1,0,0,0,4,4,4,3,3
3650 DATA 3,0,0,0,2,2,2,0,0,0,3
3660 DATA 3,0,0,0,2,2,2,0,0,0,3
3670 DATA 3,0,0,0,2,2,2,0,0,0,3
3680 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,0,0,3
3690 *
3700 DATA 0,4,4,4,0,0,0,4,4,4,4
3710 DATA 4,4,3,4,4,0,4,4,3,4,4
3720 DATA 4,3,4,4,4,0,4,3,4,4,4
3730 DATA 4,4,4,4,4,0,4,4,4,4,4
3740 DATA 0,4,4,4,0,0,0,4,4,4,0
3750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3760 DATA 0,4,4,4,0,0,0,4,4,4,0
3770 DATA 4,4,3,4,4,0,4,4,3,4,4
3780 DATA 4,3,4,4,4,0,4,3,4,4,4
3790 DATA 4,4,4,4,4,0,4,4,4,4,4
3800 DATA 0,4,4,4,0,0,0,4,4,4,0
3810 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3820 *
3830 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3840 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3850 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
3860 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
3870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3890 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
3900 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
3910 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
3920 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3930 *
3950 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1

```

SESAME

3960 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,1,1,1
 3970 DATA 1,1,1,0,1,0,1,0,0,0,1
 3980 DATA 1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1
 3990 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1
 4000 DATA 1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,1
 4010 DATA 1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,1,1,1
 4020 DATA 1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1
 4030 DATA 1,0,0,0,0,0,1,1,1,0,1
 4040 DATA 1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,1
 4050 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
 4060
 4080 DATA 0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0
 4090 DATA 0,0,0,2,2,2,2,2,0,0,0
 4100 DATA 0,0,2,2,2,2,2,2,2,0,0
 4110 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0
 4120 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0
 4130 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0
 4140 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0
 4150 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0
 4160 DATA 0,0,2,2,2,2,2,2,0,0,0
 4170 DATA 0,0,0,2,2,2,2,0,0,0,0
 4180 DATA 0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0
 4190
 4200 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
 4210 DATA 2,2,0,0,0,0,0,0,0,2,2
 4220 DATA 2,0,2,0,0,0,0,0,2,0,2
 4230 DATA 2,0,0,2,0,0,0,2,0,0,2
 4240 DATA 2,0,0,2,2,2,2,0,0,2
 4250 DATA 2,0,0,0,2,3,2,0,0,2
 4260 DATA 2,0,0,0,2,2,2,0,0,2
 4270 DATA 2,0,0,2,0,0,0,2,0,2
 4280 DATA 2,0,2,0,0,0,0,2,0,2
 4290 DATA 2,2,0,0,0,0,0,0,2,2
 4300 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
 4310
 4330 DATA 0,0,0,0,4,4,4,0,0,0,0
 4340 DATA 0,0,4,4,4,3,4,4,4,0,0
 4350 DATA 0,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0
 4360 DATA 0,4,4,4,4,4,4,4,0,0,3
 4370 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,3
 4380 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,3
 4390 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0
 4400 DATA 0,4,4,4,4,4,4,4,0,0,0
 4410 DATA 0,4,4,4,4,4,4,4,4,0,0
 4420 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,0,0,0
 4430 DATA 0,0,0,4,4,4,4,4,0,0,0
 4440
 4450 DATA 4,4,4,4,3,3,3,4,4,4,4
 4460 DATA 4,4,3,3,4,4,4,4,3,3,4,4
 4470 DATA 4,3,4,4,4,3,4,4,4,3,4
 4480 DATA 4,3,4,3,4,3,4,3,4,3,4
 4490 DATA 3,4,4,3,4,4,4,3,4,4,3
 4500 DATA 3,4,3,4,4,3,4,4,3,4,3
 4510 DATA 3,4,4,3,4,4,4,3,4,4,3
 4520 DATA 4,3,4,3,4,3,4,3,4,3,4
 4530 DATA 4,3,4,4,4,3,4,4,3,4,4
 4540 DATA 4,3,3,4,4,4,3,3,4,4,4
 4550 DATA 4,4,4,4,3,3,3,4,4,4,4
 4560
 4570 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
 4580 DATA 3,1,0,0,0,0,0,0,0,1,3
 4590 DATA 3,1,0,1,1,1,1,1,0,1,3
 4600 DATA 3,1,0,0,0,0,0,0,0,1,3
 4610 DATA 3,1,0,1,0,1,0,1,0,1,3
 4620 DATA 3,1,0,1,0,0,0,1,0,1,3
 4630 DATA 3,1,0,1,0,1,0,1,0,1,3
 4640 DATA 3,1,0,0,0,0,0,0,0,1,3
 4650 DATA 3,1,0,1,1,1,1,1,0,1,3
 4660 DATA 3,1,0,0,0,0,0,0,0,1,3
 4670 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
 4680
 4700 DATA 0,0,0,0,4,4,4,0,0,0,0
 4710 DATA 0,0,0,4,4,4,4,4,0,0,0
 4720 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0
 4730 DATA 0,0,4,4,4,3,4,4,4,0,0
 4740 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0
 4750 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0
 4760 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0
 4770 DATA 0,0,4,0,0,0,0,0,0,4,0,0
 4780 DATA 0,0,4,4,4,4,4,4,4,0,0
 4790 DATA 0,0,4,0,0,4,4,4,0,0,0
 4800 DATA 0,0,4,0,4,0,4,0,4,0,0
 4810
 4820 DATA 2,2,2,2,3,2,2,2,2,2,2
 4830 DATA 2,2,2,2,3,2,2,2,2,2,2
 4840 DATA 2,2,2,3,2,3,3,2,2,2,2
 4850 DATA 2,2,3,2,3,2,2,3,2,2,2
 4860 DATA 2,3,2,2,3,2,2,2,3,2,2

MINUTE
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR



OUVERT JUILLET - AOUT
A.M.I.E.

Magasin : 11, Bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
 89, cours Lieutaud - 13008 MARSEILLE Tél. : 81.42.50.42
 Occasions et S.A.V. : 2, rue Ramponeau - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
 Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 89 cours Lieutaud 13008 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITS CENTRALES

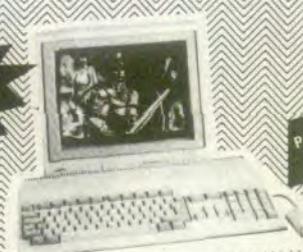
- A 500 UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2 **4490**
- A 500 C UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084 **6690**
- A 2000/S UC 1 Mo Souris Lecteur 3" 1/2 **11590**
- A 2000S/M UC 1 Mo Sour Lect. 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084 **14790**
- A 2000/ZO UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk. Mon. Coul. A 1084 **22490**
- A 2000/XT UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Lect. 5" 1/4 + Disk. Der. 20 Mo. + Carte. carte XT + Mon. Coul. A 1084 **26290**

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

- LECTEUR INTERFACES
 - A 1010 - EXTERNE 3" 1/2 2090
 - A 1020 - EXTERNE 5" 1/4 NC
 - A 2010 - INTERNE 3" 1/2 1690
 - DISQUE DUR 20 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 4400
 - DISQUE DUR 20 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 5200
 - DISQUE DUR ST606 SUR CARTE SCSI (A2000) 20 MEG 7500
 - PC EMULATOR LECTEUR 5" 1/4 + BRIDGE BOARD A2088 5600
- EXTENSIONS MEMOIRE
 - A 501 (512 Ko INT. A500) 1095
 - A 2052 (2 MEGAS INT. A2000) 3600
 - MEGABOARD 2 (2 MEGAS A1000) 5845
- GRAPHIQUES
 - TABLETTE EASTY/A500 6000
 - GRAHSCOPE 81 AMIGA 1690
 - TABLETTE ORF 44 4600
- AUDIO
 - PERFECT SOUND 1120
 - SOUND SAMPLER ANIMETICS 1120
 - INTERFACE MIDI 580
 - PRO MIDI STUDIO N.C.
- VIDEO
 - CRUIVEW 1985
 - CAMERA HV720 3350
 - OBJECTIF SCHNEIDER 950
 - ZOOM COSMICAR 12.8 / F5 4450
 - STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS 1839
 - IPHOTOS, EKTA, TRANSPARENTS 3200 TUNER TV TRANSFORMER LE MONET EN TVI 1390
 - CARTE VIDEO (A2032) PAL 790
 - GENDEX CHANGER 230
 - GENLOCK A800 NC
 - DIGIPIC TEMPS REEL N/B 6000
- TELEMATIQUE
 - FLAMTEL EMULATEUR N.C.
 - MODEM DTI 3000 8400

PROMO AMIGA 500
Montreux 1084
Extension 501
6390 F



10 DISK 3" 1/2 OF DD 100 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

- | | | |
|-----------------------------|---|-----------------------------------|
| AMIGADOS MANUEL 190 | INTUITION 350 | TRUCS & ACTUCES (Disk) 120 |
| FRANCAIS AMIGADOS 190 | AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK VOL 1 299 | LANGAGE MACHINE 199 |
| REFERENCE 149 | HANDBOOK VOL 2 299 | BIEN DEBUTER AVEC AMIGA 148 |
| AMIGAWORK 39 | CLES POUR AMIGA 195 | L'AMIGA Monotron dealer 199 |
| AMAZING COMPUTING 39 | TRUCS & ACTUCES 199 | L'AMIGA BASIC 249 |
| ROMKERNAL LIBS 539 | | |

LOGICIELS

- BUREAUTIQUE
 - MAXPLAY 2099
 - SUPERBASE 990
 - TEXTCRAFT 790
 - LATICE 1790
 - PAGE BETTER 1690
 - LASERSCRIPT 749
 - DRMAN 1439
 - PROWRITE 1120
 - WORD PERFECT NC
 - SUPERBASE PRO NC
 - VIZAWRITE 1490
 - PROFESSIONAL PAGE 3690
- PROGRAMMATION
 - TRANSFERT C V 4.0 1790
 - MACRO 679
 - ASSEMBLER MCC 679
 - TRUE BASIC 1184
 - GRABBIT 299
 - CLIMATE 379
- LUDIQUE
 - ARCADE 254
 - KANATA KD 2 100
 - GEOLINKER BARABAN 236
 - DEMOLITION 100
 - PHALLAO 100
 - WORLD MADNESS 259
 - CHALLENGER 100
 - CRUNCHER 100
 - ACTORY 110
 - DELUXE VIDEO 1.2 950
 - SPACE BATTLE 115
 - IMPACT 160
- STRATEGIE ACTION
 - SNBAD 390
 - SDI 349
 - DEFENDER OF THE CROWN 350
 - SHANGAI NC
 - HOLLYWOOD POKER 202
- AVI
 - WAV 220
 - WAV 190
 - KAMP 200
 - FAERY 210
 - COPPIN 393
 - Sounders 780
 - Exploit 250
 - Photostrip 199
 - Monotron dealer 150
 - Geotrace II 290
 - Sorgor III 80
 - Video Production 195
 - Selling Thunder 195
 - Barbarian Palace 195
- SIMULATION
 - WORLD GAMES 309
 - HARDBALL 349
 - LEADBOARD 309
 - TENTH FRAME 346
 - CHESSMASTER 2000 346
 - BASEBALL SA 407
 - RIGHT SWALLAW 409
 - PHANTASY II 349
 - WORLD GAMES 309
 - HARDBALL 349
 - LEADBOARD 309
 - TENTH FRAME 346
 - CHESSMASTER 2000 346
 - BASEBALL SA 407
 - RIGHT SWALLAW 409
 - .NET NC
 - SCENARIO DISK 7 237
 - SCENARIO DISK 11 237
 - SLIGHT SERVICE 249

AMIGA

AMIGA

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 133

SESAME

```

Print At(13,16);" liste des
operations"
Endif
For I=1 To Com
A$=Dasoor$(I)
A=Val$(Mid$(A$,1,1))
Dat$=Mid$(A$,2,2)
Ord$=Mid$(A$,4,2),Len(A$)-A-1
Print At(2,1);Dat$
Print At(13,1);Ord$
Crde=Val$(Mid$(Crdes(1),2),Len(Cr
des(1))-1)
If Mid$(Crdes(1),1,1)="c"
Print At(16,1);Using "####.
##",Crde
Solde=Solde-Crde
Else
Print At(45,1);Using "####.
##",Crde
Solde=Solde-Crde
Endif
Print At(48,1);Using "#####.
#",Solde
If Eff=1
Ity=Inp(2)
Endif
Exit If Ity=42
Li=Li+1
If Li=13
Print At(17,19);"appuyez sur
une touche"
Print At(21,20);"pour la suit
e"
Print At(17,21);"(' ' = retou
r au menu)"
A=Inp(2)
If A=42
Bb=1
Endif
Print At(17,19);Spc(22)
Print At(21,20);Spc(13)
Print At(17,21);Spc(22)
Gosub EffTab
Li=4
Endif
Exit If Bb=1
Next I
If Ity=42
Goto Fin
Endif
If Eff=1
Xw=1
Goto Fin
Endif
If Bb=1
Bb=0
Goto Fin
Endif
Print At(13,16);Spc(30)
Print At(13,17);Spc(30)
Escapade:
If Lis=1
Print At(19,19);" Fin de la li
st"
Print At(19,20);" pressez la to
uche"
Print At(19,21);" ' ' "
Attente:
E=Inp(2)
If E=42
Goto Attente
Endif
Goto Fin
Endif
*** SAISIE DE TOUTES LES DO
NNEES ***
Gti:
Print At(13,15);" Pour revenir au
menu, entrer"
Print At(13,16);" ' ' dans la co
lonne DATE."
Com=Com+1
saisie date
Sol:
Ldn=1
Dat$=""
Do
Db1:

```

MINTEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

3616
code
AMIE

OUVERT JUILLET - AOUT

A.M.I.E.

Magasin : 11, Bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43 57 48 20
89, cours Lieutaud - 13005 MARSEILLE Tél. : 51 42 55 42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 8 h 00 à 19 h 00 AGREE

Ouverture d'une
boutique AMIE
à Marseille
89 cours Lieutaud
13005 Marseille

**10 % DE
PRODUITS
EN PLUS
GRATUITS**

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau **1450**
Modèle
C 128 A2 + JANE - 128 K Clavier **2190**
Azerty
C 128 D A2 + JANE - 128 K Clav. **3990**
Azerty + Lect. 1571
PC, demandez-nous les nouveaux prix

GARANTIE
2 ANS

PERIPHERIQUES

• IMPRIMANTE		SYNTHÉ VOCAL TECHNI MUSIC	480
MPS 801	1300	INTERFACE MIDI	350
MPS 1200	2290	• INTERFACE CENTRONICS	
• MONITEUR		IEE	890
1802 (40 coff)	1990	RS 232	850
1902 (80 coff)	2790	• TELEMATIQUE	
• LECTEUR		MODEM DTL DIGITELEC	1500
K7 130	250	MODEM DTL - DIGITELEC	1990
DISK 1541	1650	EMULTEUR MINTEL	390
DISK 1571	2490	• VIDEO	
• GRAPHIQUE		DIGITALISEUR PRINT TECHNI	1290
TABLETTE KODIA PAD	1300	INTERFACE PAL-RVB	450
TABLETTE GRAPHSCOPE	990	TUNER TELE	1390
CRAYON OPTIQUE	410	• CARTOUCHES	
SOURIS EA MAGIC MOUSE	480	CPM	390
SOURIS 128	950	POWER CARTRIDGE	470
• AUDIO		GAME KILLER	150
SOUND EXPANDER	1200	POWER FRAME	490
SOUND SAMPLER	850	EXTENTION MEMOIRE 256 K	1290
CLAVIER SYNTHÉ	925		

**PROMO
C64N + lect. Disk
1541
+ manette
+ 3 logiciels
2990 F**



20 DISK
5" 1/4
100 F

PAVEZ EN
4 FOIS

LIBRAIRIE

• MICRO APPLICATION		LE LIVRE DU LECTEUR		JELIX D'AVENTURE	
TRUCS ET ASTUCES		DE CASSETTE 1530	99	COMMENT	
DU COMMODORE 128	149	LE LANGAGE MACHINE DU		LES PROGRAMMER	129
LE LIVRE DU C/64	149	COMMODORE 64		• FBI	
LA BIBLE	149	TOME 2	149	CLE POUR C64	110
DU COMMODORE 128	249	LE LIVRE DU LECTEUR		CLE POUR C128	110
LE LIVRE DU BASIC 7.0	149	DE DISQUETTE 1541	179	BASIC C128	149
LE LIVRE DU LECTEUR DE		LE LANGAGE MACHINE DU		CPM+PLUS SUR C128	149
DISQUETTE COMMODORE		COMMODORE 64		102 PROGRAMME	120
1571 ET 1570	179	TOME 1	149	C64	
PEKS ET		ENTRETIEN ET REPARATION		102 PROGRAMME	120
POKES DU C128	129	DU CV 1541	149	C128	120

LOGICIELS

• BUREAUTIQUE		PREDATOR	96	NOUVEAUTES	
DATANAT	350	KASTAN	95	JO	95/155
TEXTOMAT	350	ROLLING THUNDER	195	Cyberoid	105/155
POWERPLAN	650	STAR WARS	169	Magnetron	99/101
SWFT	450	ADVENTURE		Warrior	95/155
SWFT-KT	295	ANDY CAPP	98	Panzer's Strike	209
WEZABAT 128	1190	VOYAGER	198	Shiloh	219
WORDLE SENIOR	750	• COMPILATION		Polton Vt Rome	113/185
SUPERBASE 128	595	MAGNIFICENT		Arcade Alley	109/159
• GRAPHIQUE/MUSIQUE		SEVEN	165	Geo-Sea	95/155
GAME MAKER	350	REFLECTION	109	Kayaker	95/155
ART STUDIO D	149/184	CHESSMASTER	109	Rastor	95/155
ADVANCED MUSIC	310	SIMULATION		Bedlam	159
SYSTEM	750	APOLLO 18	109	Bard's Tale II	159
MUSIC STUDIO	188	HUNT FOR RED		Octapolis	145
• PROGRAMMATION		OCTOBER	109	Platoon	99
TRANSFERT	350	THE TRAIN	109	Psycho Soldier	155
BASIC 64	450	• SPORT		Rastor	95
OSFORD-PASCAL	K.C.	Q-T & RICHES	109	J. Ryker	95
MKN 84	K.C.	SKATE OR DIE	109	Side Arms	107
DISC DISSECTOR	324	WESTERN GAMES	109	Thundercats	95
LOGO	595	• NOUVEAUTES		Trantor	96
BASIC 128	498	BASKETBALL	95/145	Wander Boy	95
• EDUCATIFS		BLACK MAGIC	95/145	UC Wilkell	95
MATHEMATICS	190	CHAMPION SHIP	95/145	Zo Defender II	105
ALGEBRE n°1 à n°2	190	WRESTLING	95/145	SEV Killed until dead	119
MATS SUP	190	GAME OVER	95/145	THU Pirates	99
MNM	295	QUICKBINGER	95/145	Salomon's Key	190
• ARCADE		KAR WARRIOR	89/129	Joyager	95
AIRBORNE RANGER	105	INDIANA JONES	95/145	Indiana Arcade Hits 95	95
ARKANOID	149	KILLED	95/145	Colt	95
BEALIM	107	DEAD	95/145	CAPT	95
BLAZER	92	MIL PARADE	99/136	ANGR	105
CLEVER I SMART	109	ARCHONCH	99/136	RANG	155
DARK SCPECTE	94	ARMY MOVES	99/136	CHOX	98
ITALIEN	91	BARBAGAN	95/136	COMB	98
MAGNETRON	185	BOMBBLACK 2	89/129	SCHIX	98
MORPHEUS	103	COBRA	89/129	SPORT	98
OCTAPOLIS	98	DEEPER DUNGEONS	95/145	KYGAN	105
PLATOON	92	ENJOUR RACER	95/145	CONFL	105
		FIST 2	95/129	Power Struggle	95
		GAUNTLET	95/145	Wargames set	105
		GLNSHIP	145/195		

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 133

COMMODORE
COMMODORE
COMMODORE
COMMODORE

SESAME

```

Print At (Lon,Li);Mid$(Dat$,Len(
Dat$),1)
Print At (Lon+1,Li);"."
E=Inp(2)
Exit If E=13 And Lon=9
Exit If E=42
If E=8 And Lon>1
  Dat$=Mid$(Dat$,1,Len(Dat$)-1)
  Print At (Lon+1,Li);" "
  Lon=Lon-1
  Goto F10
EndIf
If E<48 Or E>57
  If E=47
    If Lon=9
      Dat$=Mid$(Dat$,1,7)+"/"
      Goto F10
    EndIf
    Dat$=Dat$+ "/"
    Lon=Lon+1
    Goto F10
  EndIf
  Goto Db1
EndIf
If Lon=9
  Dat$=Mid$(Dat$,1,7)+Str$(E-48
)
  Goto F10
EndIf
Dat$=Dat$+Str$(E-48)
Lon=Lon+1
F10:
Loop
Print At (Lon+1,Li);" "
If E=42
  Com=Com-1
  Goto Fin
EndIf
Gosub Verif
If X1<1 Or X1>31 Or X2<1 Or X2>12
  Print At(2,Li);SpC(8)
  Goto Sd
EndIf
Print At(13,Li);
Form Input 29,Ord#
Er1:
Print At(45,Li);
Form Input 8,Er#
Deb=Val(Er#)
Print At(56,Li);
Form Input 8,Er#
Cre=Val(Er#)
If (Deb=0 And Cre=0) Or (Cre<>0 A
nd Deb<>0) Or Deb>99999.99 Or Cre>9
9999.99
  Print At(45,Li);SpC(8)
  Print At(56,Li);SpC(8)
  Goto Er1
EndIf
If Deb<>0
  Crd$(Com)="d"+Str$(Deb)
  Print At(45,Li);Using "#####.##
",Deb
EndIf
If Cre<>0
  Crd$(Com)="c"+Str$(Cre)
  Print At(56,Li);Using "#####.##
",Cre
EndIf
Print At(13,19);"Poussez 'RETURN'
pour valider"
Print At(14,20);"ou la barre en
cas d'erreur"
Gt2:
E=Inp(2)
If E<>32 And E<>13
  Goto Gt2
EndIf
Print At(13,19);SpC(30)
Print At(14,20);SpC(28)
If E=32
  Com=Com-1
  Print At(2,Li);SpC(8)
  Print At(13,Li);SpC(29)
  Print At(45,Li);SpC(8)
  Print At(56,Li);SpC(8)
  Goto Gt1
EndIf

```

```

Solde=Solde+Cre-Deb
Print At(68,Li);Using "#####.##"
,Solde
  compression memoire
A#=Str$(Len(Dat$))
Dasoor$(Com)=A#+Dat$+Ord#
Gosub Classement
If Cor1=1
  Goto Fin
EndIf
Li=Li+1
If Li=14
  Gosub Efftab
  Print At(2,4);Dat#
  Print At(13,4);Ord#
  Print At(45,4);Using "#####.##"
,Deb
  Print At(56,4);Using "#####.##"
,Cre
  Print At(68,4);Using "#####.##
",Solde
  Li=5
  EndIf
  Goto Gt1
Fin:
Return
Procedure Cha
Gt5:
Cl5
  Print At(1,1);"*" Pour retourner
au menu"
  Print At(1,3);"Entrez le nom du f
ichier : ";
  Form Input 9,A#
  If A#=""
    Goto Fin
  EndIf
  Print At(1,1);SpC(26)
  Gt6:
  Print At(1,5);"Confirmation ? (ou
i/non) : ";
  Form Input 3,B#
  If B#<"oui" And B#<"non" And B#
<>"1" And B#<>"0"
    Print At(28,5);SpC(3)
    Goto Gt6
  EndIf
  If B#="non" Or B#=""0"
    Goto Gt3
  EndIf
  Open "a",#1,A#
  Write #1,Com,Dd#
  For I=1 To Com
    Write #1,Dasoor$(I),Crd$(I)
  Next I
  Close #1
Return
Procedure Fini
Cl5
End
Return
Procedure Cadre
Box 0,4,639,199
Box 92,4,346,199
Box 435,4,520,199
Line 0,18,639,18
Print At(3,2);"date"
Print At(28,2);"Designation"
Print At(46,2);"debit"
Print At(57,2);"credit"
Print At(71,2);"solde"
Return
Procedure Efftab
For J=4 To 14
  Print At(2,J);SpC(8)
  Print At(13,J);SpC(29)
  Print At(45,J);SpC(8)
  Print At(56,J);SpC(8)
  Print At(68,J);SpC(9)
Next J
Return
Procedure Pac
If Com=0
  Goto Fin
EndIf
Cl5
Solde=0
Td=0
Tc=0
For I=1 To Com
  V=Val(Mid$(Crd$(I),2,Len(Crd$(
I))-1))
  If Mid$(Crd$(I),1,1)="d"
    Solde=Solde-V
    Td=Td+V
  EndIf
  If Mid$(Crd$(I),1,1)="c"
    Solde=Solde+V
    Tc=Tc+V
  EndIf
Next I
If Dd=""
  Goto Mph
EndIf
Print At(1,1);"Derniere modificat
ion le ";Dd#
Mph:
Print At(1,3);"Nombre d'operation
= ";Com
Print At(1,5);"Total des credits
=";Using "#####.##",Tc
Print At(1,6);"Total des debits
=";Using "#####.##",Td
Print At(1,7);"Total general

```

```

au menu"
Print At(1,5);"Entrez le nom du f
ichier : ";
Form Input 9,A#
If A#=""
  Goto Fin
EndIf
Print At(1,3);SpC(26)
Gt4:
Print At(1,7);"Confirmation ? (ou
i/non) : ";
Form Input 3,B#
If B#<"oui" And B#<"non" And B#
<>"1" And B#<>"0"
  Print At(27,7);SpC(3)
  Goto Gt4
EndIf
If B#="non" Or B#=""0"
  Goto Gt3
EndIf
Open "a",#1,A#
Write #1,Com,Dd#
For I=1 To Com
  Write #1,Dasoor$(I),Crd$(I)
Next I
Close #1
Return
FIN DU PROGRAMME
Procedure Fini
Cl5
End
Return
Procedure Cadre
Box 0,4,639,199
Box 92,4,346,199
Box 435,4,520,199
Line 0,18,639,18
Print At(3,2);"date"
Print At(28,2);"Designation"
Print At(46,2);"debit"
Print At(57,2);"credit"
Print At(71,2);"solde"
Return
Procedure Efftab
For J=4 To 14
  Print At(2,J);SpC(8)
  Print At(13,J);SpC(29)
  Print At(45,J);SpC(8)
  Print At(56,J);SpC(8)
  Print At(68,J);SpC(9)
Next J
Return
Procedure Pac
If Com=0
  Goto Fin
EndIf
Cl5
Solde=0
Td=0
Tc=0
For I=1 To Com
  V=Val(Mid$(Crd$(I),2,Len(Crd$(
I))-1))
  If Mid$(Crd$(I),1,1)="d"
    Solde=Solde-V
    Td=Td+V
  EndIf
  If Mid$(Crd$(I),1,1)="c"
    Solde=Solde+V
    Tc=Tc+V
  EndIf
Next I
If Dd=""
  Goto Mph
EndIf
Print At(1,1);"Derniere modificat
ion le ";Dd#
Mph:
Print At(1,3);"Nombre d'operation
= ";Com
Print At(1,5);"Total des credits
=";Using "#####.##",Tc
Print At(1,6);"Total des debits
=";Using "#####.##",Td
Print At(1,7);"Total general

```

SESAME

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT
A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tel.: (1) 43.57.48.29
89, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tel.: 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampeau - 75011 PARIS Tel.: (1) 43.57.82.05
Ouvert de lundi au samedi de 9 h à 19 h 00 AGREE

```
=";Using "#####.##",Solde
If Solde<0
L=11
Print At(1,9);"Vous etes donc a
decouvert de ";Abs(Solde);" frs."
Else
L=9
Endif
Print At(1,L);"Appuyez sur '*' po
ur revenir au menu."
Do
E=Inp(2)
Exit If E=42
Loop
Return

tri jj/mm/aa

Procedure Verif
X1=Val (Mid$(Dat$,1,2))
X2=Val (Mid$(Dat$,4,2))
X3=Val (Mid$(Dat$,7,2))
Return

classement par

date

Procedure Classement
If Com=1
Goto Fin
Endif
For I=1 To Com-1
Dta#=Mid$(Dasoor$(I),2,8)
A1=Val (Mid$(Dta$,7,2))
If A1=X3
Tyz=1
Endif
Exit If Tyz=1
Exit If X3<A1
Next I
If Tyz=0
Goto Coto1
Endif
If Tyz=1
Tyz=0
For J=I To Com-1
Dta#=Mid$(Dasoor$(J),2,8)
A1=Val (Mid$(Dta$,7,2))
Exit If A1<X3
Next J
For K=1 To J-1
Dta#=Mid$(Dasoor$(K),2,8)
A2=Val (Mid$(Dta$,4,2))
If A2<X2
Tyz=1
Endif
Exit If Tyz=1
Exit If X2<A2
Next K
If Tyz=0
I=K
Goto Coto1
Endif
Endif
If Tyz=1
Tyz=0
For L=K To J
Dta#=Mid$(Dasoor$(L),2,8)
A2=Val (Mid$(Dta$,4,2))
Exit If A2<X2
Next L
For M=K To L-1
Dta#=Mid$(Dasoor$(M),2,8)
A3=Val (Mid$(Dta$,1,2))
Exit If X1<A3
Next M
I=M
Goto Coto1
Endif
Endif
Coto1:
Dta#=(Dasoor$(Com)
Bta#=(Crde$(Com)
For N=Com+1 To I+1 Step -1
Dasoor$(N)=(Dasoor$(N-1)
Crde$(N)=(Crde$(N-1)
Next N
Dasoor$(I)=Bta#
Crde$(I)=Bta#
Return
```

Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS * sauf promo

UNITES CENTRALES		
520 STF	UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF	2990
520 STF	UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425	5490
1040 STF	M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM Q125	5990
1040 STF	UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425	7490
Mega	ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. mono.	11800
Mega	ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. mono.	15300
Mega laser	UC ST2M + Imp laser SLM 804	24800
Mega laser	UC ST4M + Imp laser SLM 804	28400

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

LECTEURS	DISK 500K 3" 1/2 SF 354	1590	GRAPHIQUE	TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4600
	DISK 1 Mo 3" 1/2 SF 314	1990		TABLETTE A DIGITALISER KUNTA	11730
	DISK DUR 20Mb SF 204	4990	AUDIO	DIGITALISEUR SOUND MASTER	1990
	DISK 1 Mo 5" 1/4 CUMANA	1590		ST REPLAY	800
	DISK 1 Mo 5" 1/4 CUMANA	2400	INTERFACE	REAL TIME CLOCK	455
IMPRIMANTES	MATRICEL SM 804	1990		EXTENSION MEMOIRE 512K	990
	LASER SLM 804	14100		EMULATEUR MAC	1800
MONITEUR	MONOCHROME HP SM 124	1490		DISCOSCOP	1990
	COULEUR BR ET HP SM 1425	2990		PROG D'EPROM	1990
VIDEO	DIGITALISEUR REALISER	1700		INVERS MONITEUR MONO COUL	250
	DIGITALISEUR PRO 87	2900		FREE BOOT	479
	GENLOCKER	NC	TELEMATIQUE	MODEM	1990
	CAMERA	3350		EMULATEUR MINTEL	750
	ZOOM	4450	CABLES	MEMORATE	150
	STATP	1839		PERTEL	150
	TUNER TEL	1300		MINTEL	150
	HANDY SCANNER	3990		RALLONGE JOYSTICK	100

PROMO
ATAARI 520 STF
Moniteur Monochrome
HP SM 124
3990 F



PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	LVRE DU ST BASIC	149	GRAPHISMES ET SON	149	PBI	CLERS POUR ATARI ST	
	DU BASIC AU C	149		LVRE DU LANGAGE	249		TOME 1
	BBLE ATARI ST	249		MACHINE	149		SYSTEME DE BASE
	DEBUTER AVEC ATARI	129		LE LIVRE DU GFA	199		CLERS POUR ATARI ST
	ST	179		BASIC	299		TOME 2
	LVRE DU GEM	129		DEVELOPPER GFA	299		CLERS
	LVRE GFA BASIC	199		(DISQ. INCL.)	299		C SUR ATARI ST
	GFA BASIC	319		TRUCS ET AST. GFA	269		3 ETAPES INTELLIGENCE
	DISQUETTES	179		(DISQ. INCL.)	269		ARTIFICIELLE
	GRAPHISME 3D	319		GRAPHISMES EN GFA	249		

LOGICIELS

ARCADE	ACADEMY	248	JINXTER	269	FORMULA ONE	
	BARBARIAN PALACE	199	MASQUE	249	GRAND PRIX	199
	BIVOUAC	N.C.	MORTVILLE MANOIR	320	LES DEUX DE LA MER	N.C.
	BLACK LAMP	249	SAPIENS	N.C.	WINTER OLYMPIAD	N.C.
	BUBBLE BUBBLE	206	SHADOWSATE	N.C.		
	CLEVER & SMART	236	SPACE QUEST II	248		
	EAGLE NEST	206	STAR TREK	N.C.		
	EXTENSION	236	EDUCATIF			
	GOLDRUNNER	240	BALLADE AU PAYS DE	260		
	MACH 3	N.C.	BIG BEN	260		
	MANHATTAN DEALERS	220	ENGINE & MUNCH	260		
	MISSION ELEVATOR	N.C.	MATHS 2, 3, 4, 5, 6	260		
	PREDATOR	185	OBJECTIF MONDE 2	260		
	PROHIBITION	N.C.				
	SARACEN	N.C.	WAROAME			
	SKYRIDER	120	DEFENDER OF	260		
	STAR WARS	224	THE CROWN	N.C.		
	STARGLIDER	110	ROADWAR 2000	N.C.		
	SUPER PRINT	N.C.	ROADWAR EUROPA	N.C.		
	TERRAMEX	226	U.M.S.	249		
	TETRIS	N.C.	ROLE			
	TRASH HEAP	215	PHANTASIE III	290		
	WAR HAWK	215	THE BIRD'S TALE	N.C.		
	WINGS	185	ULTIMA	N.C.		
	SENON	250	SPORT			
	AVENTURE	250	COMPILATION EPX	250		
	BILL PALMER	250	ENDURO RACER	195		

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 133

NOUVEAUTES

Atomix	260
Iron	185
Joe Black	100
Rolling Thunder	200
Smif	220
Vampire Empire	254
Warlock Quest	313
Warguy Boy	193
Out Gun	247
Fontation Waste	260
Prepo Bal	187
Space Racer	219
Super Ski	245
Philosopher	250
Roadwar	249
Goldrunner II	219
Voyage au centre de la terre	295
Explora	247
Return to Genesis	295
3rd Ward	260
Power Struggle	260
Seconds Out	199
Dumper Master	240
American Pool	200

CREDIT CREDIT IMMEDIAT

LIVRES ET MICROS

Des livres pour l'été, à lire devant son micro, avant ou après la plage : trois « bibles » pour les assoiffés de savoir.

Encyclopédie Galactique. Sous la direction de François Nedelec. Illustrations de Manchu (2^e volume). Edition Robert Laffont. 116 pages. 140 F.

Pour les lanatiques des jeux de rôle, praticiens de l'Empire galactique sorti de l'imagination fertile du même auteur. Nouveaux personnages, détails de la vie quotidienne de l'Empire, techniques et appareils les plus bizarres. Illustrations spectaculaires. L'humour toujours présent, discrètement, donne un peu de chaleur à cet univers.

Pratique du MSX 2. Eric Von Aschenberg. Editions Sandxy. 255 pages. 185 F. Cet ouvrage est destiné aux programmeurs du MSX 2. Il suppose une bonne connaissance du Basic et « des notions sérieuses » sur le processeur Z 80. Tout sur le Bios, les variables systèmes, et sur le processeur graphique V 9938, qui autorise les bonnes performances graphiques de la machine : 256 couleurs simultanées en 256 x 21 pixels. Espérons que ce livre contribuera à accroître la trop maigre logithèque d'une machine qui mérite mieux !

Aide mémoire de GW Basic. Virga. Editions Marabout. Collection les guides essentiels. 220 pages.

GW Basic, le classique Basic interprété, est livré avec quasiment tous les compatibles PC, et souvent sans documentation. L'aide-mémoire donne la liste des commandes par ordre alphabétique. A chaque fois la syntaxe est donnée accompagnée de la description, de quelques remarques et d'un exemple. En annexe, la liste des messages d'erreur. Cela ne remplace pas l'apprentissage de la programmation.

Aide mémoire de Turbo Pascal. Virga. Editions Marabout. Collection les guides essentiels. 220 pages.

Complète Turbo Pascal facile du même éditeur. C'est un dictionnaire des commandes de Turbo Pascal. Un mot, une page de quatre paragraphes : syntaxe, description, remarques, exemples. Le livre détaille les messages d'erreur du langage. Pas la peine de glosser : utile et pas cher.

Programmation avancée en Pascal. Nell Dale et Susan C. Lilly. Editions Belin. 630 pages. 260 F.

Ce pavé sert de cours à une partie des étudiants américains. Si vous croyez savoir programmer (c'est-à-dire savez faire des programmes qui tournent), peut-être découvrirez-vous qu'il existe un art de la programmation dont la maîtrise ouvre la voie aux programmes plus ambitieux, rapides, et modifiables ! Rien ne vaut la qualité des ouvrages qui ont été testés par des milliers de personnes et qui, a priori, contiennent peu d'erreurs ou d'obscurités.

Bien utiliser DBase III+ (avec assistance et générateur d'applications). Maurice Grand. Editions Edimicro. 72 pages. 78 F.

« Ce livre est organisé autour d'un exemple unique : gestion de bibliothèque, qui suffit à illustrer le niveau élevé de performances de DBase III+ » annonce la jaquette. Certes mais vendre à plus d'un franc la page écrite en gros

caractères, souvent la reproduction d'une sortie sur imprimante des écrans du logiciel, cela me semble exagéré, surtout que l'ouvrage n'est pas un mémento, et ne suffit pas non plus à maîtriser DBase III+.

Les mémoires optiques. Editions Ecomed, 110 pages, 68 F.

Les sigles DVI, CD-I, CDV-ROM, LV-ROM vous donnent des mots de tête ? Les DON, WORM, OROM et autres WMRA vous laissent perplexes ? Alors, espérons que ce petit ouvrage clair et synthétique qui survole en une centaine de pages l'ensemble des techniques, des standards et des applications des nouvelles mémoires optiques, saura vous convaincre que tout cela est au fond d'une simplicité enfantine.

Comment organiser votre disque dur.

Virga. Editions Marabout. Collection les best-sellers de l'informatique. Il s'agit en fait de la gestion des disques dur PC sur MS/DOS. Le disque dur, de plus en plus souvent indispensable pour la PAO, et bien utile pour gagner du temps, éviter des manipulations de disquettes, risque, en cas d'ennuis, de provoquer des désastres : plusieurs dizaines de millions d'octets de programmes et fichiers d'un coup, cela risque de vous porter sur le moral. Le guide donne presque tous les éléments (simples) permettant de vous sentir à l'aise en l'utilisant : informations, trucs et astuces du DOS, description et évaluations des utilitaires les plus indispensables. Comment laisser simple ce qui n'a pas de raisons valables de devenir compliqué ?

L'indispensable pour Wordstar, Wordstar Jr, Mailmerge. Virga. Editions Marabout. 150 pages.

Répond à son titre. Le moins cher des guides de Wordstar. J'utilise pourtant ce logiciel depuis que je fréquente les PC et j'y ai découvert des choses. Bien sûr, toutes les informations se trouvent ailleurs, mais ici elles sont accessibles et les auteurs n'hésitent pas à dire clairement ce que Wordstar ne sait pas faire, et ce qu'il fait en théorie mais n'obtient pas facilement ou pas en français !

Graphismes en GFA. Editions Micro Application, 876 pages, 249 F. Les deux disquettes correspondant au livre valent 120 F. Le livre indispensable pour qui veut obtenir une maîtrise totale des graphismes sur ST. Le gros de l'ouvrage, bourré de graphiques, de programmes d'explications de fond, concerne les graphismes en GFA Basic, les aspects en C et en Assembleur (pour aller plus près de la machine) sont l'objet de sérieux développements.

Le livre permet de comprendre comment fonctionne Artist (testé dans un Tilt Parade du n° 53) ; il donne le programme des plus extraordinaires fonctions de ce logiciel, et va plus loin encore. L'un des programmes permet d'inscrire un texte sur une sphère, en spirale en commençant par le Pôle Sud pour remonter vers le nord ! Le livre développe à fond tous les aspects, n'oublie pas la gestion des textes, ni celle des couleurs. Sa qualité essentielle est

d'aller toujours au fond, d'expliquer ce qui se passe, présenter les exemples les plus spectaculaires, non comme des gadgets mais comme des moyens d'apprendre à programmer les ST.

Les programmeurs sur ST doivent lire ce volume. L'ignorer serait une faute professionnelle.

La Bible PC. Editions Micro Application, 760 pages, 299 F. Les deux disquettes qui contiennent les programmes présentés dans le livre valent 120 F.

Cette somme éclairera utilement les programmeurs qui veulent avoir sous la main toutes les réponses aux questions techniques auxquelles ils peuvent se heurter. « Ce livre ne saurait être et ne cherche pas à être un ouvrage d'initiation. Il s'adresse à ceux qui sont déjà familiarisés avec le mode d'emploi et l'utilisation du DOS et qui maîtrisent l'un des quatre langages de programmation importants dans le domaine du PC (Assembleur, Basic, Pascal et C). »

La première partie vous initiera à la structure de la carte mère du PC, du micro-processeur et des autres circuits auxiliaires.

Puis vient l'examen du DOS, de son mode de fonctionnement, des routines qu'il utilise et dont peuvent se servir les programmeurs.

En troisième lieu, vous apprendrez les charmes du BIOS « Basic Input Output System », Système d'entrée/sortie de base, qui est le standard d'appel des routines d'entrée/sortie qui permet la communication entre l'unité centrale et le clavier, l'écran et les disquettes, indépendamment de l'électronique de chaque variante de PC. C'est le fondement de l'intercompatibilité des divers PC.

Enfin, une quatrième partie détaille les autres circuits électroniques du PC : ceux qui contrôlent les différentes cartes vidéo, le son, l'horloge interne, etc.

Près de deux cents pages d'annexes fournissent une description de toutes les interruptions, un lexique, des tables, un index.

Cette bible, rédigée avec un souci permanent du confort de l'utilisateur, aussi claire que possible, devrait rester l'outil de référence des programmeurs ambitieux sur le PC. De plus, rares sont les bons instruments de travail en français. Le livre ne donne pas le détail des micro-processeurs postérieurs au 8088, mais il remplacera avantageusement un rayonnage de documentation disparate !

Auto Formation Assembleur sur PC. Editions Micro Application, 530 pages plus une disquette, 349 F.

Les auteurs sont très passionnés par leur sujet, comme le prouve la très discutée affirmation « la programmation en langage machine est un exercice exaltant. Si vous aimez programmer en Basic, Pascal, etc., vous aimerez certainement encore plus manipuler des bits et des octets ». L'ouvrage repose sur une progression d'exercices corrigés et sur l'utilisation d'une disquette contenant un simulateur du processeur

8088 : vous suivez pas à pas l'effet de vos commandes. Les aventures des bits et des octets entre les différents registres, etc. Cent quatre-vingts pages d'annexes précisent les messages d'erreur, les commandes, les jeux d'instruction, les corrigés des exercices et un index.

Vous risquez d'y passer beaucoup de week-ends mais une étude patiente du livre doit donner des bases sérieuses en Assembleur. De toute façon, prétendre apprendre l'Assembleur en deux soirées est une farce.

Trois ouvrages utiles pour mieux maîtriser deux micros dynamiques :

Amstrad PC 1512, Nouveau Dictionnaire. Marcel Cottini. Éd. Sybex, 572 pages, 198 F. Un dictionnaire comprend en principe une liste de mots classés par ordre alphabétique. Celui-ci est divisé en trois chapitres : les mots usuels du PC 1512, MS DOS version 3.20, Dos+ version 1.2. Un peu hybride, cet ouvrage peut se révéler rassurant. Bien des chapitres sont redondants par rapport à d'autres ouvrages, mais tout ce qui concerne la machine est ici rassemblé.

Ordinateur personnel PC 1640, Guide de référence technique. Édition Micro Application, 405 pages, 249 F.

Rédigé par l'équipe de développement d'Amstrad International, il complète le manuel technique « hardware ». L'ouvrage n'évite pas le jargon d'initiés ainsi « Bien que le PC 1640 constitue un sur-ensemble de l'implémentation du standard informatique de fait, ce manuel ne fera pas référence aux différentes améliorations qui y ont été apportées ». Autrement dit : les lecteurs doivent se débrouiller pour savoir quels passages, spécifiques au PC 1640, ne s'appliquent pas aux PC du tout venant. Précision indispensable : « Il est tenu pour acquis que le lecteur possède une expérience réelle des systèmes à base de 8086 (ou 8088) et des circuits associés. »

Pour les programmeurs de la version supérieure du compatible PC d'Amstrad. Ardu et utile.

Amiga. Le livre de l'Amigagos. Éditions Micro Application, 288 pages, 199 F. Le livre dévoile tous les secrets du CLI « Command Line Interface », ou interface de commandes par lignes, une des icônes que vous apercevez au moment du démarrage de l'Amiga, et qui symbolise le DOS, le système d'exploitation de la machine. Cet instrument aide à mieux maîtriser l'Amiga. Ce livre démarre avec des explications élémentaires, mais néanmoins fort utiles, utilisation du répertoire, suppression et copie de fichiers. Puis les détails deviennent de plus en plus complexes, heureusement un peu d'attention évite de se noyer. Certains chapitres vous apporteront beaucoup ainsi l'utilisation des fichiers batch, (en clair, la mise au point de mini-programmes composés d'instructions pour le CLI), ou encore les moyens d'utiliser l'Amiga en mode multitâche.

L'ouvrage s'adresse à des utilisateurs de l'Amiga qui ne connaissent pas par cœur les processeurs de leur machine. Il comprend quelques programmes de nouvelles instructions pour le

CLI. Doté d'un index cet ouvrage doit trouver son public.

D'innombrables programmes d'utilisation quotidienne, riches et parfois complexes, requièrent une période de formation ou d'auto-formation initiale. Mais un problème inopiné surgit ou c'est la panne de mémoire (neuronale). Bien des ouvrages se proposent de guider vos premiers pas ou d'épauler votre pratique au cas où...

Ainsi **Lotus 1-2-3**, un tableau de Lotus Development Corporation doit à sa très grande diffusion de susciter une foison de tels manuels :

Lotus 1-2-3 facile, de Philippe Daumerie, aux Éditions Marabout, Collection Les best-sellers de l'informatique comprend 256 pages au format d'un livre de poche.

Comment ne pas faire une montagne d'un tableau, ou d'une feuille de calcul électronique. Rédigé pour les gens qui n'y connaissent rien mais ont besoin de s'en servir. En principe, au bout de huit jours, vous n'aurez plus recours à cet ouvrage. Il vous aura évité quelques heures éternelles à patauger dans les fonctions du logiciel. Cela vaut l'investissement.

Bien débiter Lotus 1-2-3, par M. Bosetti aux Éditions Micro Application, 230 pages mais 149 F.

Plus précis, plus méthodique que l'ouvrage précédent il devrait accompagner plus longtemps les utilisateurs de 1-2-3. Il mentionne les utilitaires développés sur la Base de 1-2-3, mais pas les clones (les programmes compatibles). Il fournit des indications sur HAL « Human Application Language » mis au point pour dialoguer en langage naturel avec la machine, enfin presque.

Lotus 1-2-3, collection les guides SOS, toujours chez Micro Application, comprend 149 pages et coûte 99 F.

Il se veut une aide mémoire des utilisateurs. Organisé selon les menus, les fonctions puis l'utilisation des macro-commandes il ne saurait guider une auto-initiation.

Micro Memento VP-Planner + par A. C. Guihèneuf, chez Edimicro ne compte que 64 pages et vaut 59 F. VP-Planner + est la dernière version d'un clone de 1-2-3, développé par Softissimo. Ce micro-memento qui inaugure la collection sert strictement d'aide mémoire : quelle séquence de touche faire pour obtenir tel ou tel résultat ?

Sprint, le traitement de texte de Borland a fait travailler dès sa sortie des auteurs de manuels.

Sprint, les guides SOS. Édition Micro Application, 204 pages, 99 F. **Sprint** est extrêmement simple d'emploi, mais ses fonctions de programmation, très puissantes et inutiles pour un usage quotidien méritent-elles un apprentissage. Or le guide ne sert à rien pour démarrer, et ne suffit pas pour maîtriser les fonctions avancées.

De surcroît Borland a édité un excellent manuel alors...

Micro memento Sprint, par G. Schmitt chez Edimicro, 64 pages, 59 F.

Les remarques précédentes s'appliquent à merveille à ce fascicule.

La collection « Bien débiter », des éditions Micro Applications débute elle-même par une rafale de publications.

MS-DOS, 264 pages, 99 F.

Vous avez un PC entre les mains pour la première fois ou presque. Or sauf pour certains jeux qui se chargent automatiquement, la quasi-totalité du travail avec des PC exige un passage par les écrans du système d'exploitation, du DOS.

Ce livre explique tout clairement. Il faut passer quelques heures à le pratiquer, et cet investissement sera rentabilisé à chaque utilisation de la machine.

Base III, 190 pages, 99 F.

Le plus connu des logiciels de gestion de données sur PC a des fonctions de base simplement accessibles. Ce guide, qui ne remplace pas les manuels fournis avec le logiciel, aidera à les maîtriser. En revanche, pour jongler avec le langage de programmation, la recette est aussi simple à énoncer que longue à emprunter : il faut travailler ! Une aide pour débiter rend la tâche moins difficile.

Turbo C, 300 pages, 99 F.

La franchise de l'introduction évite les mauvaises surprises : C n'est pas le plus facile des langages de programmation. Il requiert une grande patience et une grande discipline. Présentation et exercices progressifs, puis index et messages d'erreurs, le guide privilégie l'aspect initiation sur celui d'aide-mémoire.

Superbase par Jérôme Noël

et Eric Granados, 204 pages, 149 F.

Une introduction au système de gestion de base de données (SGBD) Superbase, qui tourne sur PC et ST et sur Amiga. Ce logiciel puissant mais relativement simple et convivial peut rendre d'immenses services.

Maths et programmation bac C.D.E. Daniel Saada. Éditions Belin, 222 pages, 65 F.

Tous le programme du bac en soixante-neuf problèmes entièrement corrigés. C'est une révision du programme à l'aide d'un micro et du Basic le plus élémentaire. Futé...

Minitel Story. Les dessous d'un succès.

Michel Abadie. Ed. Pierre Marcel Faure, 176 pages, 98 F.

Manifestement écrit sur un coin de table ce livre, n'a guère plus d'intérêt qu'un dossier de presse. Se lit facilement et très vite, alors s'il vous tombe sous la main, vous y apprendrez peut-être quelque chose.

Voler avec Flight Simulator. Pour Macintosh, Amiga et Atari ST. Charles Gulick Microsoft Press/Éditions P.S.I.

Pour les fanatiques de *Flight Simulator II*, et pour ceux et celles qui vont le devenir... Mieux qu'un mode d'emploi c'est une invitation à de multiples sorties au-dessus du territoire des USA. Et quand l'auteur vole à la vue entre Chicago et New York et qu'il se pose à La Guardia malgré une erreur de navigation, on est prêt à le féliciter pour sa brillante excursion ! Les vrais frappés des simulateurs de vol ne devraient pas pouvoir se passer du livre de Gulick...

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION TILT

En choisissant parmi les sujets de Tilt ceux qui vous intéressent et en nous retournant le bon de commande ci-dessous

ACTUEL

Création d'entreprise (la): n° 22, p. 24
 Cinq ans, cinquante numéros de Tilt n° 50, p. 70
 Dessin animé par ordinateur (le): n° 27, p. 16
 Devenir programmeur en France, p. 18
 Éditeurs de logiciels en France (les): n° 38, p. 92
 Intelligence artificielle (l'): n° 32, p. 118
 Jeux d'arcade (les): n° 33, p. 98
 Mémoires optiques (les): n° 41, p. 66
 Micro en RFA (la): n° 42, p. 64

BANC D'ESSAI/MICRO STAR

Amiga B.E. n° 32, p. 106
 Amiga 500 B.E. n° 42, p. 104
 Amstrad CPC 464
 B.E. n° 18 p. 48; MS n° 23, p. 68
 Amstrad PC 1640: n° 49, p. 112
 Apple II M.S.: n° 25, p. 86
 Apple II GS B.E.: n° 38, p. 88
 Archimedes (l') n° 50, p. 80
 Atari ST B.E.: n° 24, p. 78
 MS: n° 33, p. 92
 Atari 130 XE B.E.: n° 22, p. 72
 MS: n° 25, p. 86
 Atari 800 XL B.E.: n° 9, p. 21
 MS: n° 25, p. 86
 Atmos B.E.: n° 11, p. 40
 MS: n° 29, p. 96
 Commodore 64 B.E.: n° 7, p. 24
 n° 22, p. 70; n° 24, p. 22
 MS: n° 27, p. 108
 DX7, CX5M B.E.: n° 29, p. 90
 EXL 100 B.E.: n° 15, p. 26
 MS: n° 35, p. 11
 Macintosh B.E.: n° 31, p. 100
 Mega ST B.E.: n° 47, p. 84
 Minitel B.E.: n° 34, p. 106
 MO5 Thomson B.E.: n° 14, p. 26
 MS: n° 30, p. 88
 MO 6 Thomson B.E.: n° 35, p. 108
 M.S.X B.E.: n° 18, p. 40
 n° 23, p. 62

M.S.X II H.B. 500 Sony B.E.: n° 27, p. 105
 M.S.X II H.B. 700 Sony B.E.: n° 36, p. 92
 Nintendo Entertainment System: n° 45, p. 92
 NMS 8250 B.E.: n° 41, p. 102
 PC et compatibles B.E.: n° 28, p. 82
 MS: n° 37, p. 108
 PC 1512 B.E.: n° 37, p. 114
 Sega Master System: n° 43, p. 76
 Spectrum MS: n° 34, p. 114
 Spectrum +2 B.E.: n° 36, p. 88
 SV 318 B.E.: n° 10, p. 22
 TI 99/4A B.E.: n° 2, p. 36
 TO 7 Thomson B.E.: n° 30, p. 88
 TO 8 Thomson B.E.: n° 35, p. 108
 TO 9 Thomson B.E.: n° 25, p. 82
 MS: n° 30, p. 88
 TO 16 PC: n° 46, p. 110
 TRS 1000 EX B.E.: n° 37, p. 114
 VG 5000 B.E.: n° 18, p. 46
 X'Press 16 B.E.: n° 40, p. 62
 ZX 81 B.E.: n° 24, p. 82

CHALLENGE

Astrologie, Biorythmes: n° 27, p. 148
 Billards (les): n° 43, p. 94
 Boulder Dash et Pac Man: n° 52, p. 88
 Boxe: n° 28, p. 116
 Catch n° 50, p. 104
 Contrôle aérien: n° 34, p. 146
 Echelles et plates-formes n° 53, p. 96
 Gauntlet: n° 54, p. 90
 Golf: n° 35, p. 132
 Guerre sous-marine: n° 36, p. 124
 Inertie: n° 39, p. 114
 Jeux de cartes: n° 30, p. 116
 Jeux en équipes: n° 51, p. 84
 Jeux de raquettes: n° 38, p. 128
 Jeux olympiques: n° 15, p. 76
 Motos: n° 42, p. 122
 Navette spatiale: n° 46, p. 110
 Simulateurs d'hélicoptères: n° 47, p. 108
 Tennis: n° 5, p. 32, n° 31, p. 122
 Wargames: n° 33, p. 122

Western: n° 41, p. 118

DOSSIER

Action: n° 38, p. 106
 Animation: n° 54, p. 80
 Arcade (adaptations de jeux d'): n° 50, p. 86
 Aventure: n° 3, p. 52, n° 18, p. 56
 Aventure/action: n° 30, p. 94
 Aventure grandeur nature (l'): n° 44, p. 70
 Batailles navales: n° 19, p. 52
 Casse-briques: n° 44, p. 67
 Combat: n° 39, p. 96
 Combat (corps à corps/épée): n° 52, p. 76
 Commerce interstellaire: n° 42, p. 110
 Courses automobiles: n° 51, p. 72
 Création graphique: n° 12, p. 62, n° 36, p. 106
 n° 46, p. 82

Création musicale: n° 15, p. 60, n° 29, p. 100
 n° 55, p. 80
 Enquêtes policières: n° 31, p. 104
 n° 47, p. 90
 Flippers: n° 23, p. 74
 Flipper: n° 44, p. 62
 Générateurs de jeux d'aventure: n° 28, p. 92
 Glisse (skate, surf, etc.): n° 44, p. 75
 Jeux de réflexion: n° 34, p. 124
 Jeux de rôles: n° 33, p. 104
 n° 53, p. 78
 Joysticks: n° 16, p. 70
 n° 41, p. 106
 Microédition: n° 45, p. 80
 Musique: n° 43, p. 80
 Onze ordinateurs à moins de 1000 F: n° 4, p. 50
 Périphériques: n° 25, p. 92
 Robots: n° 11, p. 54, n° 17, p. 30
 Simulateurs de conduite: n° 9, p. 60, n° 32, p. 124
 Simulateurs de vol: n° 7, p. 70, n° 20, p. 60
 Simulations économiques: n° 21, p. 52
 n° 44, p. 72
 Simulateurs de voile: n° 5, p. 62, n° 49, p. 82
 Space Invaders: n° 49, p. 82
 Sports: n° 13, p. 58, n° 27, p. 116
 Sports d'équipe: n° 35, p. 118
 Strip Poker: n° 44, p. 77
 Wargames: n° 10, p. 56
 n° 37, p. 124

LUDIC

Aigle d'or (l'): n° 12, p. 54
 Bard's Tale (the): n° 54, p. 97
 Broadside: n° 21, p. 68
 Cauldron II: n° 34, p. 34
 Crafton and Xunk: n° 38, p. 132
 Defender of the Crown: n° 47, p. 112
 Faery Tale: n° 52, p. 92
 Flight Simulator II: n° 16, p. 66
 King Quest II: n° 33, p. 33
 Mystère de Kikakankoi (le): n° 10, p. 66
 Pawn (the): n° 45, p. 110
 Sorcery: n° 25, p. 115
 Spy VS Spy: n° 20, p. 52, n° 28, p. 122

SOLUTION LECTEURS

Affaire Sidney (l'): n° 47, p. 122
 Borrowed Time: n° 41, p. 130
 Eureka: n° 20, p. 76
 n° 21, p. 76, n° 22, p. 98
 n° 30, p. 138, n° 31, p. 141, n° 32
 p. 158, n° 33, p. 147, n° 34, p. 162
 Forest at World's end (the): n° 29, p. 126

Hacker: n° 39, p. 127
 Harry et Harry: n° 42, p. 132
 Hobbit (the): n° 30, p. 140
 Masquerade: n° 27, p. 170
 Mind Shadow: n° 35, p. 154
 Mortville Manor: n° 53, p. 108
 Pacte (le): n° 40, p. 126
 Passager du temps (le): n° 45, p. 120
 Orphée: n° 31, p. 142
 Robinson Crusoe: n° 51, p. 102
 Scoop: n° 28, p. 138
 Space Quest: n° 55, p. 106
 Stran: n° 37, p. 172
 Stram II: n° 43, p. 105
 Tass Time: n° 44, p. 96
 Top secret: n° 46, p. 136
 Zim Sala Bim: n° 27, p. 168
 Zombi: n° 38, p. 143
 Zorro: n° 49, p. 124

SOS AVENTURE

Adventure Builder System: n° 47, p. 114
 Affaire (l'): n° 36, p. 150
 Affaire Vera Cruz (l'): n° 30, p. 129
 Age of Adventure: n° 39, p. 121
 Alien: n° 21, p. 72
 Alien Fires: n° 55, p. 94
 Alternate Reality: n° 41, p. 123
 n° 55, p. 96
 Auge de Cristal (l'): n° 54, p. 104
 Autovisuel: n° 37, p. 85
 Aztec Tomb Revisited: n° 23, p. 89
 Baratin Blues: n° 31, p. 129
 Bard's Tale III: n° 55, p. 97
 Bill Palmer: n° 51, p. 190
 Borrowed time: n° 30, p. 128
 Calisto Island: n° 31, p. 130
 Canal meurtrier: n° 35, p. 146
 Captain Blood: n° 55, p. 102
 Casque des forgerons (le): n° 51, p. 94
 Chimera: n° 52, p. 97
 Cholo: n° 43, p. 100
 Crapule (la): n° 48, p. 85
 Crash Garrett: n° 51, p. 89
 Dallas: n° 23, p. 91
 Déjà vu: n° 33, p. 143
 221B Baker Street: n° 44, p. 86
 Dondra: n° 53, p. 101
 Dossier Boerhaave: n° 38, p. 136
 Dragonworld: n° 31, p. 131
 Dream Zone: n° 53, p. 100
 Dungeon Maker: n° 46, p. 130
 Dungeon Master: n° 52, p. 96
 Dungeon Système: n° 43, p. 101
 Eternal Dagger (the): n° 49, p. 119
 Explora: n° 55, p. 100
 Faery Tale Adventure (the): n° 46, p. 132
 Fourth protocol (the): n° 28, p. 132
 Femme qui ne supportait pas les ordinateurs: n° 31, p. 128
 Fer et flamme: n° 40, p. 124
 Fétiche (le): n° 40, p. 124
 F.R.E.E.: n° 27, p. 163
 Gateway (the): n° 42, p. 128
 Geste d'Artillac (la): n° 29, p. 125
 Gnome Ranger: n° 50, p. 116
 Golden Path: n° 44, p. 84
 Guild of Thieves (the): n° 45, p. 114
 Han d'Oslande: n° 53, p. 102
 Heure du serpent (les passagers du vent II) (l'): n° 42, p. 129
 Histoire d'or: n° 37, p. 160
 Hitchhiker's Guide to the Galaxy (the): n° 39, p. 122
 Incantation: n° 44, p. 87
 Jinxter: n° 52, p. 94
 Intrigue: n° 54, p. 105
 Karma: n° 47, p. 112
 King of Chicago: n° 40, p. 123
 King Quest II: n° 32, p. 150
 Knight Orc: n° 49, p. 120
 Land of the Lounge Lizards (the): n° 47, p. 113

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS TILT

A retourner à Tilt,
 2, rue des Italiens

75440 Paris cedex 09

Je désire recevoir les numéros suivants :

Nombre de numéros

Somme totale

Je vous adresse la somme de 20 F pour
 chaque numéro par :

chèque mandat à l'ordre de Tilt.

NOM: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

Code postal: _____

Ville: _____

Las Vegas :	n° 29, p. 123
Legacy of the Ancients :	n° 45, p. 116
Lord of the Rings :	n° 29, p. 122
Maître des ames (le) :	n° 50, p. 116
Manoir de Mortvieille (le) :	n° 35, p. 148
Mandragore :	n° 19, p. 72
Marque jaune (la) :	n° 55, p. 92
Meurtre à grande vitesse :	n° 23, p. 88
Meurtre sur l'Atlantique :	n° 30, p. 132
Meurtres en série :	n° 41, p. 124
Mindstone :	n° 36, p. 152
Mur de Berlin va sauter (le) :	n° 27, p. 162
Murder on the Mississippi :	n° 34, p. 151
Night and Magic :	n° 50, p. 115
Nine Princes in Amber :	n° 38, p. 138
OO Topos :	n° 33, p. 142
Oxphar :	n° 50, p. 114
Orphée :	n° 29, p. 124
Passager du temps (le) :	n° 42, p. 130
Passagers du vent (les) :	n° 55, p. 99
Pawn (the) :	n° 32, p. 149
Perry Mason :	n° 38, p. 137
Phalsberg :	n° 35, p. 147
Phantasie :	n° 32, p. 151
Pirates :	n° 46, p. 129
Pirates of the Barbary Coast :	n° 46, p. 128
Police Quest :	n° 52, p. 95
Portal :	n° 42, p. 131
Prophétie :	n° 28, p. 134
Qin :	n° 51, p. 90
Queston :	n° 20, p. 78
Queston II :	n° 54, p. 108
Quête du chevalier (la) :	n° 28, p. 133
Realms of Darkness :	n° 43, p. 102
Ripoux (les) :	n° 49, p. 118
Return to Atlantis :	n° 54, p. 106
Roadwar 2000 :	n° 38, p. 139
Sapiens :	n° 49, p. 120
Scoop :	n° 22, p. 88
Shadowgate :	n° 45, p. 117
Shard of Spring :	n° 37, p. 159
Shogun :	n° 34, p. 152
Silicon Dreams :	n° 41, p. 122
Sinbad :	n° 43, p. 102
Space Quest II :	n° 52, p. 98
Sram :	n° 35, p. 145
Sram II :	n° 40, p. 122
Starflight 2 :	n° 55, p. 98
Star Trek :	n° 51, p. 88
Tanglewood :	n° 51, p. 92
Taram et le chaudron magique :	n° 33, p. 144
Tempête sur les Bermudes :	n° 34, p. 150
Guild of Thieves (the) :	n° 45, p. 114
Théts :	n° 37, p. 158
Three Musketeres (the) :	n° 45, p. 115
Trilogie du temple d'Asphal (la) :	n° 32, p. 152
Troll :	n° 39, p. 120
Turlough le rôdeur :	n° 51, p. 93
Ultima IV :	n° 54, p. 106
Ultima V :	n° 55, p. 95
Uninvited :	n° 34, p. 154
Vahalla :	n° 15, p. 50
Voyager 10 :	n° 55, p. 93
Waidor :	n° 16, p. 54
Wizard's crown :	n° 36, p. 151

TILT PARADE

Advanced OCP Art Studio (the) :	n° 44, p. 56
Advanced OCP Art Studio (the) :	n° 52, p. 40
Aegis Animator :	n° 35, p. 60
Aegis Draw :	n° 53, p. 45

Airball :	n° 46, p. 76
Aliens :	n° 40, p. 60
AMX Page Maker :	n° 43, p. 69
Animator (the) :	n° 35, p. 59
Application GEOS :	n° 44, p. 57
Apollo 18 :	n° 53, p. 42
Arche du Capitaine Blood (f) :	n° 51, p. 71
Art Director :	n° 43, p. 69
Art of Chess (The) :	n° 55, p. 39
Artscribe :	n° 45, p. 65
Artist (the) :	n° 27, p. 62
Artist (the) :	n° 52, p. 39
Artworx :	n° 46, p. 77
Bivouac :	n° 49, p. 72
Bob Morane Chevalerie :	n° 51, p. 64
Buggy Boy :	n° 55, p. 36
CAO :	n° 30, p. 56
CAD 3D :	n° 35, p. 61
CAD 3D 2.0 :	n° 50, p. 67
California Games :	n° 49, p. 72
CAO 3D :	n° 51, p. 67
Chupklifter :	n° 47, p. 70
Chuck Yeager's Advanced Flight simulator :	n° 46, p. 78
Contrôle aérien :	n° 29, p. 87
Dambusters (the) :	n° 24, p. 48
Degas :	n° 39, p. 52
Degas Elite :	n° 32, p. 44
Defender of the Crown :	n° 40, p. 58
Deluxe Music :	n° 41, p. 60
Deluxe Music Construction Set :	n° 53, p. 48
Deluxe Paint :	n° 32, p. 54
Deluxe Paint II :	n° 53, p. 44
Deluxe Video Construction Set :	n° 38, p. 58
Destroyer :	n° 54, p. 44
Digitaliseur :	n° 36, p. 56
Digitaliseur VIDI :	n° 40, p. 59
D.P Slide :	n° 34, p. 69
Destroyer :	n° 39, p. 54
DTP PAO :	n° 47, p. 71
Eco :	n° 53, p. 49
Ecosoft :	n° 42, p. 60
Elite :	n° 29, p. 89
Emerald Mine :	n° 54, p. 45
Exeldrums :	n° 26, p. 53
Exelpaint/Exelmouse :	n° 30, p. 57
Expert (f) :	n° 33, p. 62
Explorateur III :	n° 38, p. 59
Fantavision :	n° 34, p. 66
Fire Power :	n° 51, p. 65
Game Maker :	n° 32, p. 55
Gez Bee Air Rally :	n° 52, p. 34
Gemdraw :	n° 24, p. 49
Giganoid :	n° 54, p. 48
Graphic Adventure Creator :	n° 36, p. 54
Graphic Studio :	n° 41, p. 62
Graphic Studio (The) :	n° 55, p. 40
Great Giana Sisters :	n° 55, p. 42
Gunship :	n° 42, p. 58
H.M.S. Cobra :	n° 39, p. 55
Infiltrator :	n° 38, p. 60
Instant Music :	n° 37, p. 68
Jet :	n° 54, p. 51
Izmgoud :	n° 51, p. 70
Jet :	n° 30, p. 59
Kennedy Approach :	n° 28, p. 52
Light Pen :	n° 29, p. 86
Little Computer People :	n° 28, p. 51
Lorigraph :	n° 28, p. 50
Lunar Explorer :	n° 42, p. 59
Mach 3 :	n° 50, p. 66
Magic Sound :	n° 52, p. 38
Midi Maze :	n° 51, p. 66
Mortville Manor :	n° 45, p. 64
Movie Maker :	n° 33, p. 59
Music Pro :	n° 51, p. 69
Music Studio :	n° 41, p. 61
Music Studio (the) :	n° 37, p. 70
Music Studio G7 :	n° 32, p. 54
Music System (the) :	n° 31, p. 49
Music Writer :	n° 25, p. 54
Nebula :	n° 44, p. 56
Newroom (the) :	n° 24, p. 46

OUVERT DU LUNDI AU



SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H

BOUTIQUE MICRO
 42, RUE LAMARTINE
 75009 PARIS
 Tél: 48.78.11.65
 Véritable spécialiste de
 l'AMIGA depuis 2 ANS

MAD C'EST L'AMIGA
 SYSTEMES

MATRICE CADET
 NOTRE DAME
 DE LORETTE

A500 (UNITÉ CENTRALE 512Kx3 ^{1/2} +5OURS)	4720 FRANCS
A500 C (A300+MONITEUR COULEUR A1064)	7490 FRANCS
A2000 (UNITÉ CENTRALE RAM 1M60x4+3 ^{1/2} +5OURS)	11590 FRANCS
A2000/SM (A2000+MONITEUR COULEUR A1064)	14790 FRANCS
A2002+ (A202+A2052 2M60x4 INTERNE+ MONITEUR HAUTE PERSISTANCE A2060)	21490 FRANCS
A1084:Moniteur couleur Haute Définition	2950 FRANCS
A2060: Moniteur Haute persistance	4490 FRANCS

MONTAGE SUR PLACE DE TOUTE CONFIGURATION SELON LES BESOINS ET TEST DE BON FONCTIONNEMENT

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS							
A1010 3 ^{1/2} EXT	A2010 3 ^{1/2} INTER	A501 512K A500	A2052 2M60x4 5 ^{1/4}	KIT PC XT CARTE+30MEGS	A3090+ST308 CONTROL+20MEGS	A2092+ST308+20MEGS	A520 A3012 VIDEO PAL
1090	1 640	1095	3540	5600	6150	6150	196 899

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR CUMANA 3 ^{1/2} DF	OPENLOCK PAL/SECAM FR	CAMERA HV 720 +OBJ.	ENCODEUR SATTELLIT	STATIF ROHEN 2 REPL.	PERFECT SOUND DIGITAL
1690,00	3490,00	4300,00	2590,00	1839,00	899,00

MPS 1500 COULEUR AIGUILLE	SHARP JX 720 ENCRE	NEC P2200 24 AIG.	MPS 1200 9 AIG. N/B	SCREEN SHOOTER PHOTO	EMULAT MINITEL ARCHOS
3390,00	16590,00	4990,00	2090,00	3390,00	890,00

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA DISKETTES 3^{1/2} A PARTIR DE 100 F/10 DF DD

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

GRAPHICS/VIDEO	SON/MUSIQUE	DIVERTISSEMENT
DPAIN II 700	DELUXE MUSIC 700	KING CHICAGO 319
DVIDIO 1.2 700	SONIX 690	THREE STOOGES 360
DIOPAINI 630	DYNAMIC DRUMS NC	DEFENDER COWN 360
PHOTON PAINT 940	AUDIO MASTER NC	INTERCEPTOR NC
VIDEOSCAPE 1540	LANGAGES ET UTIL.	MARBLE MADNES 199
CAO 3D 1490	LATTICE 4.0 1990	CHESSMASTER 2000 199
SCULPT 3D 890	PROFMAT NC	PERRAI FORMULA 360
ANIMATOR 3D 1490	MARAUDEUR II 370	TEST DRIVE 360
BUTCHER 330	PACK BURBAU 2990	BARD'S TALE 340
DIODIVV 1990	DATAMAT 495	FLOHT SIMULA. 399
PAGEFLIPPER 630	SUPERBASE PRO 2490	JET 399
TVTEXT 889	MAXIPLAN NC	SCENARY OBUROPE NC
PROVIDEO 3090	FRO. PAGE 3690	OB AIR RALLYE 350
VIDEO TITLE R 1400	TEXTORAPT+ 380	ALT. REALTY 310
THE DIRECTOR 679	VEZAWRITE 1490	AARH 310

MAD C'EST FOU !!! JOYSTICK A PARTIR DE 70 F.

MAD ET LE SERVICE - CHARTRE MADCARD: 150 Diskettes référencés FREEWARE ET SHAREWARE en duplication gratuite au magasin.

-Assistance HOTLINE ou la solution rapide à tous les petits problèmes d'utilisation par téléphone.

-Des tarifs préférentiels et des remises aux abonnés MADCARD

-L'OFFRE "7 JOURS DE DROIT A L'ERREUR"

-Adhésion gratuite au service MADCARD.

TOUS LES SOLUTIONS CREDIT Y COMPRIS PAIEMENT EN 3 FOIS SANS FRAIS

PROMO MAD AMIGA 500 +PERITEL + A501 + A1010 6990 F.

BON A RETOURNER A MAD 42, RUE LAMARTINE- 75009 PARIS

NOM: _____ PRNOM: _____

ADRESSE: _____

Envoyez moi ma MADCARD; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,20F.

Envoyez moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.

EDUCAMIGA AMIGA 2000 + A1084 + KIT PC 12990 F. RESERVE E.N

Vends nbx jeux et util. pour CPC. Prix très intéressants avec ou sans disc. Synthèse vocal + logiciel. A débattre. Denis RUDEN, 30, rue Libonnois, 47000 Agen (H.R.). Tél. : 63.98.07.14.

Vends Amstrad 6128 coulé, t.b.d., + joystick + nbx jeux (Fis, Game, Oven, Sentinel) + utilitaires (Disco, Adv, Music System) + livres. Prix : 3 500 F. Gilles D'ANDREA, 33, rue de Calong, 11500 Quillan. Tél. : 63.29.89.77.

Vends Amstrad CPC 664 rince-œil, t.b.d., (86) + nbx jeux + utilitaires + joystick (jeux originaux), valeur plus de 8 500 F. Scorsini à 2 900 F. Tristan CHABREDAI, 8, rue Daghestan, 34000 Montpellier. Tél. : 67.32.61.41.

Vends Amstrad PC 1512 D0 microprocesseur sous garantie + logiciels (jeux, utilitaires) + manuels, t.b.d., et 40 disquettes (jeux, utilitaires) + manuels, t.b.d., le tout pour 2 970 F. Frédéric AUSSILLOU, chambre 506, foyer A27, 74, rue Allard-Labrière, 95104 Argenteuil Cedex. Tél. : 28.98.46.55.

Vends Amstrad CPC 464 couleur, exc. état (110 heures d'utilisation) sous garantie (2 ans) + joystick + 80 jeux + nombreux magazines : 2 500 F. Philippe THIRY BASTIEN, 9, route de Montbrion-Fronteniers, 51210 Montmirail. Tél. : 28.81.62.36.

Vends Amstrad PC 1512 simple drive couleur + très nombreux logiciels de jeux et d'utilitaires + 2 boîtes de rangement, la carte joystick et le réalisateur, les logiciels, les livres et les magazines. Vendu : 6 900 F. valeur actuelle : 12 000 F. Stéphane HUANG, 31, rue des Petites-Curées, 75010 Paris. Tél. : 42.46.98.10.

Vends disks 3 pouces, vends Amstrad MGZ n° 1 à 28 : 40 F.; Amstrad n° 4, 25 F.; Amstrad n° 7 : 20 F. Port Franco. Renaud BOUCHACOURT, 85100 Chaillass. Tél. ; bur. : 51.98.94.91; dom. : 51.35.04.06.

Vends disks 3 pouces (prix correct). Vends Amstrad MGZ n° 1 : 25 F.; Amstrad n° 4 : 30 F.; Amstrad n° 7 : 20 F.

Port franco (si absent, laissez n°). Renaud BOUCHACOURT, chemin du Marechal, 85200 Chaillass. Tél. : bur. : 51.88.04.91; dom. : 51.35.04.06.

Vends Amstrad G 128 + imprimante DMP 2000 + 50 originaux. L'ensemble ou séparément. Jean-Luc POYSSY-TACROUILLE. Tél. : 47.97.57.98.

Vends Amstrad 6128 coulé + imprimante DMP 1 + synthé vocal + joystick + nbx jeux (F 15, Sentinel) + utilitaires (Disco, TMS) + livres. Prix : 4 500 F. Gilles D'ANDREA, 33, rue de Calong, 11500 Quillan. Tél. : 63.29.89.77.

Vends Amstrad 6128. T.b.d. (87) + 2 joystick + 106 jeux + disq neufs + stylo optique + Book & Cardex + magnéto + jeux. Valeur : 9 000 F., cédé 4 500 F. Philippe BOBIS, 14, rue Victor-Hugo, 85500 Gonnesse. Tél. : 39.95.57.81.

Vends 6128 couleur + joystick + jeux + utilitaires divers : 3 100 F. Claude DEROGNAT, 9, rue du Vercois, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 68.94.91.35.

Vends CPC 464 couleur + lecteur disquette + nbx programmes + lecteur cassette + 2 joystick + docs + Tir. Le tout : 2 500 F. Arnaud CHRISTEN, 6, pers de Bismarck, 91320 Hyeres. Tél. : 68.48.14.84.

Vends CPC 6128 couleur excellent état (87) + 20 disquettes de jeux avec coffrets + revues : 3 800 F. Tél. (tous les jours après 18 h). Emmanuel PASTEL, 28, rue du Haut-de-Télé, 54210 Saint-Nicolas-de-Port. Tél. : 83.46.75.45.

Vends CPC 6128 couleur + housse + 170 prog. originaux + 2 joystick + filtre/acron + divers. Valeur neuf : 15 000 F., proposé pour 3 500 F. Frédéric DUVARRY, 18, rue Lakanal, 75015 Paris. Tél. : 42.60.52.84.

Vends K7 pour Amstrad CPC 464. Vends jeux pour Vectrex (Cosmic, Crash, Hyperchase, Blitz...) Stéphane DAN-NENHOFFER, 8, rue du Héron, 67400 Soufflenheim. Tél. : 88.81.97.17; fax : 82.46.75.45.

CPC 6128. Vends oryzo optique avec lig. : 150 F et disk jeux : 60 F. Liste sur demande. Sylvie MICHEL, Stagnols, Isolaire, 20168 Portofico.

Vends Amstrad 6128 couleur + 29 disquettes (jeux originaux + vierges) + souris AMX + carton K7. Très bon état : 4 500 F (30 km Lyon). Joseph BARRAUD, Le Bonnard, Fronton, 38299 La Verpillière. Tél. : 74.94.91.96.

Vends original de Marche à l'ombre avec feuille et jaquette : 150 F, disquette Amstrad. Franck MICHAUX, 23, rue

Salvator-Allende, 80130 Friville-Escarbotin. Tél. : 22.30.12.58.

Vends Amstrad CPC 464 coulé + DD1 + 25 disq. (Inewiel) + nbx jx K7 + Joy, Speed King + nbres revues. Le tout t.b.d. : 3 500 F (la déb.). Fabrice BEAUCOURT, 12, allée du Bois-Moussa, 77420 Champs-sur-Marné. Tél. : 68.05.40.24 (après 18 h 30 sem.).

APPLE

Vends Apple II c 384 Ko, jamais servi + moniteur mono + souris + aliment + table de transport + Applewin 16 + Pénitel. Prix à débattre : 3 800 F. Jean-Marc AUSSOUS, 6, square Esquirol, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.19.09.

Vends Apple II e, 28 K + 80 coulé + moniteur vert apple + joystick + 2 drives + 2 80 + souris + Mouse paint + livres et logiciel : 4 700 F, 166 n/b, 29 cm. 500 F. Achete Amiga 600 : 1 000 à 1 500 F maxi. Recherche contacts II GS. Christian LI, 62, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél. : 43.54.31.76.

Vends Apple II e + 2 lecteurs + moniteur monochrome + joystick + nbx programmes (jeux et utilitaires). Prix : 3 500 F. Eric GUFFARD, 44, rue de Chanzy, 92900 Asnières. Tél. : 47.90.35.47 (après 18 h).

Vends Apple II Europlus + drive + monit. coulé + 12 K + nbx jeux. Super prix : 3 000 F ou UC : 1 000 F; monit. coulé : 1 200 F; drive : 500 F; jeux : 1 000 F. Stéphane LEH-NERT, 24, promenade Maxime-Gorki, 78500 Sartrouville. Tél. : 38.13.28.52.

Vends Apple II + compatible avec moniteur + drive + 2 80 + doc + nomb. bons logiciel + boîte rangement : 3 250 F. Arnaud FRÉRET, 51, rue Jean-de-La-Fontaine, 78000 Versailles. Tél. : 93.51.78.14 (le soir).

Vends Apple 2 c + monit. 2 c + support 2 c + tofts + livres + souris + joystick + interface pour imp. LX 90 (+ 1 000 F). Le tout excellent état : 3 500 F. Matthieu DURIS, 192, rue Champignonnet, 75018 Paris. Tél. : 42.28.47.98.

Vends Apple II GS + moniteur + 2 drives + logiciels et carte mère Appel II GS complète. Le tout : 7 000 F (à débattre). Le tout neuf suite liquidation. Jean-Jacques LE GOFF, Rue du Général Leduc, 29100 Crozon. Tél. : 96.27.87.32.

Vends Apple II GS + lecteur 3" 1/2 et 5" 1/4 + logs + joystick : 10 500 F. Jean-Philippe LETOURNEUR, 5, rue de

la Bergère, 94240 L'Hay-les-Roys. Tél. : 46.81.52.53.

Vends Apple II bas prix = jeux = 2 lecteurs + moniteur + 2 drives. Echange jeux sur 520 ST. Jacques TOMBE, 17, rue de Clerly, 75002 Paris. Tél. : 42.33.46.04.

Vends Apple 2 c + moniteur mono Apple + support + joystick + souris + lecteur externe + nbx logiciels + F 15 + FS + prise Pénitel + nbx docs; cédé : 3 500 F. Raphaël GÖTHEL, Rue de Bonnefemme, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.98.26.82 (après 20 h).

Vends Apple II e + moniteur vert + drive + souris + nbx jeux dont : Sorceries 1, 2, 3; Ultima 2, 3, 4, Liste sur demande. Prix : 700 F. le tout. Tél. : Philippe CASTETS, 8, rue Jules-Simon. Tél. : 42.50.85.92.

Vends Apple II e, 84 Ko + moniteur vert + 1 drive + joystick + pascal 1.2 + programmes jeux et utilitaires. Prix : 2 000 F. Serge SAUBADINE, 161, rue Louis-Pierre, 31580 Toulouse. Tél. : 61.23.98.16.

Vends Apple II GS, 512 Ko + moniteur couleur + drive 5 1/4 + drive 3 1/2 + joystick + nbx logiciels. Amstrad MEMMUTH, 22, allée de Moulacres, 33170 Grandgrans. Tél. : 56.89.82.90.

Vends Apple II e + 64 Ko + moniteur vert Apple 2 drive + joystick + nbx logiciels + livres. Urgent. Prix : 3 500 F. Francis CHATRY, 97, avenue Roger Salengro, 92298 Châtigny-Malabry. Tél. : 46.81.84.11.

Vends Apple II GS + acron + 2 drives + logiciel. Prix intéressant à débattre. Vends Atari 520 + pro. 24; Atari 1040 + pro. 24; Pascal BÉLIARD, 44, rue du Bourard, 92700 Colombes. Tél. : 47.94.15.58.

Vends Apple II e 64 K + 2 drives + moniteur mono + carte 80 colonnes + joystick + nbx logiciels jeux et utilitaires. Prix : 3 000 F. Renaud PARE, 78, rue Vanux, 75007 Paris. Tél. : 46.46.46.14.

Vends Apple II Microway + 1 lecteur + 1 cartouche couleur Pénitel = 1 joystick + 80 disq. (jeux, utilitaires) + nbx docs/livres. Prix : 3 000 F à débattre. Vends aussi disq. 5 1/4 : 55 pièces. Christophe MOREUX, serie St-Jouan, 79450 Villornoux. Tél. : 36.43.18.38.

Vends Macintosh 512 K + 2 lecteur disq + imprimante Image writer + logiciels originaux, état excellent, frais et garanti de port assurés. Frédéric MARKARIAN, avenue de la Grande-Armée, résidence Laddita Bonaparte, 20000 Ajaccio.

SOFTAGE

MAREE BASSE SUR LES PRIX

AMIGA

AMSTRAD

ATARI ST

COMMODORE 64

NOUVEAUTES

SEGA

ACCESSOIRES

PARTENAIRE AGREE



BON A DÉCOUPER

Titre : _____ Prix : _____ A retourner à **SOFTAGE - BP 35 - 62101 CALAIS CEDEX**
 Titre : _____ Nom : _____
 Titre : _____ Prix : _____ Adresse : _____
 Titre : _____ Prix : _____ Code Postal : _____ Ville : _____
 N° Ab. club Tilt _____ Remise _____ Cheque ou Mandat lettre Contre remboursement
 _____ Port : 15 Carte bleue _____
 Contre remboursement 25 F C/R _____ Date expiration : _____ Signature _____
 Type ordinateur : _____ Total : _____



LE SEUL SPECIALISTE DE LA CONSOLE DE JEUX

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 tél. 45.49.14.50

OPERATION COUP DE POINTS ! JUSQU'A 20% DE REMISE

CEUX QUI SE DISENT
MOINS CHER
N'EN FONT PAS AUTANT

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

SEGA

CONSOLE SEGA + HANG-ON**	790 F
CONSOLE SEGA + HANG-ON + OUT RUN***	890 F
PHASER + 3 JEUX**	449 F
LUNETTES 3 D** + MISSILE D	499 F
CONTROL STICK*	149 F
JOYSTICK SPEED KING*	149 F

CARTES SEGA : 169 F*

ou 6* - reprise 2*
MY HERO - GHOST HOUSE
TEDDY BOY - TRANSBOT - SUPER
TENNIS - F 16 FIGHTER - SPY VS
SPY - BANK PANIC

MEGA CARTRIDGE : 219 F*

ou 8* - reprise 3*
CHOPLIFTER - FANTASY ZONE
BLACK BELT - PRO WRESTLING
THE NINJA - ALEX KIDD
WONDER BOY - QUARTET
ZILLION - SECRET COMMAND
ASTRO WARRIOR - ACTION FIGHTER
WORLD GD. PRIX - ENDURO RACER
KUNG FU KID - GLOBAL DEFENSE
WORLD SOCCER - GREAT GOLF
GREAT FOOTBALL - GREAT BASKET
GREAT VOLLEY - GREAT BASE-BALL

TWO MEGA : 269 F**

ou 10* - reprise 4*
OUT RUN - SPACE HARRIER - ROCKY
FANTASY ZONE II - ZAXXON
4 MEGA : 299 F**
AFTER BURNER

NINTENDO

CONSOLE NINTENDO + MARIO BROSS****	990 F
PISTOLET ou 12* - reprise 5*	299 F

CARTOUCHES DE JEUX : 249 F**

ou 10* - reprise 4*
SUPER MARIO BROSS
EXITE BIKE - MATCH RIDER
WRECKING CREW - GOLF
PRO WESTLING - FOOTBALL
SLALOM - TENNIS
VOLLEY BALL - BALLON FIGHT
CLU CLU LAND - ICE CLIMBER
PINBALL - KUNG FU
URBAN CHAMPION

CARTOUCHES : 199 F*

ou 8* - reprise 3*
DONKEY KONG
DONKEY KONG 3
POPEYE

SERIE PISTOLET : 249 F**

ou 10* - reprise 4*
DUCK HUNT
HOGAN'S HALLEY
WILD GUNMAN

NOUVEAUTES ATTENDUES

LEGEND OF ZELDA
METROID

ATARI 2600

50 TITRES DISPONIBLES
A 149 F*
ou 5* - reprise 1*

NOUVEAU
COMBI-CARTRIDGE
8 JEUX DIFFERENTS SUR
UNE SEULE CARTOUCHE
299 F** ou 10*

CBS COLECOVISION

TOUS MODULES ADDITIONNELS
DISPONIBLES

60 TITRES DIFFERENTS
SUIVIS EN PERMANENCE

MATTEL INTELLIVISION

GRAND CHOIX PERMANENT
DE JEUX D'OCCASION
AVEC BOITAGE & NOTICE
100 F

CONSOLES D'OCCASION

ATARI
CBS
MATTEL

A PARTIR DE 300F

PROMO DU MOIS

NINTENDO

COFFRET DE LUXE

CONSOLE

+

ROBOT + GYROMITE

+

PISTOLET + DUCK HUNT

1675 F

* = 1 point ** = 2 points *** = 3 points **** = 4 points

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H30 A 19H30 SANS INTERRUPTION, METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli :

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
Titre F Titre F
Titre F Titre F
Titre F Frais de port 20F
Titre F machine + 50F
Titre F TOTAL F

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE

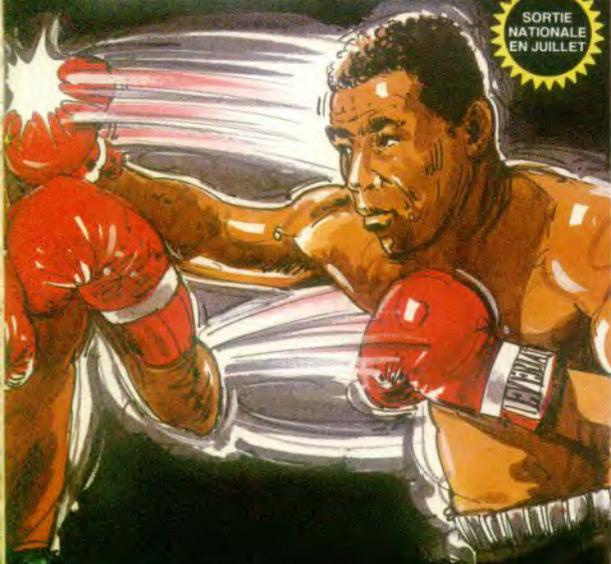
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

Les Nouveaux Défis.

Nintendo®

**Relevez le gant
contre MIKE TYSON !**

SORTIE
NATIONALE
EN JUILLET



PUNCH-OUT



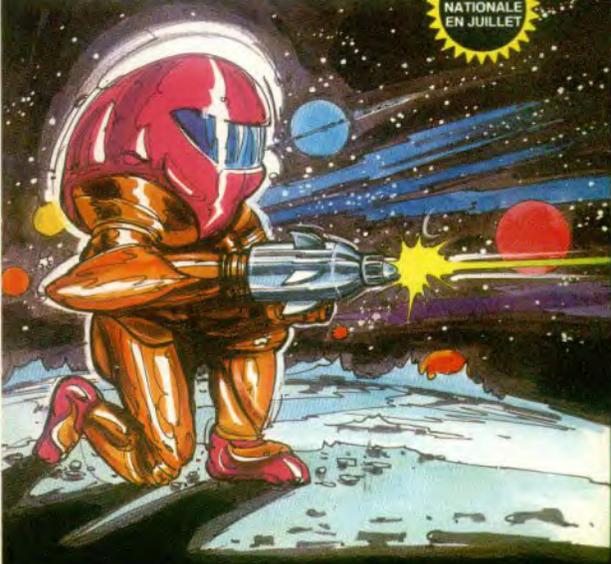
SÉRIE
SPORT

- Battre en finale le champion du monde poids lourds
MIKE TYSON : votre rêve !

Alors profitez de ses conseils et entraînez-vous avant d'affronter des adversaires tous bien déterminés à vous éliminer de la compétition. - Tenez bon - Serrez les poings et... qui sait ?

**Votre prochaine mission :
Détruisez le cerveau**

SORTIE
NATIONALE
EN JUILLET



METROID



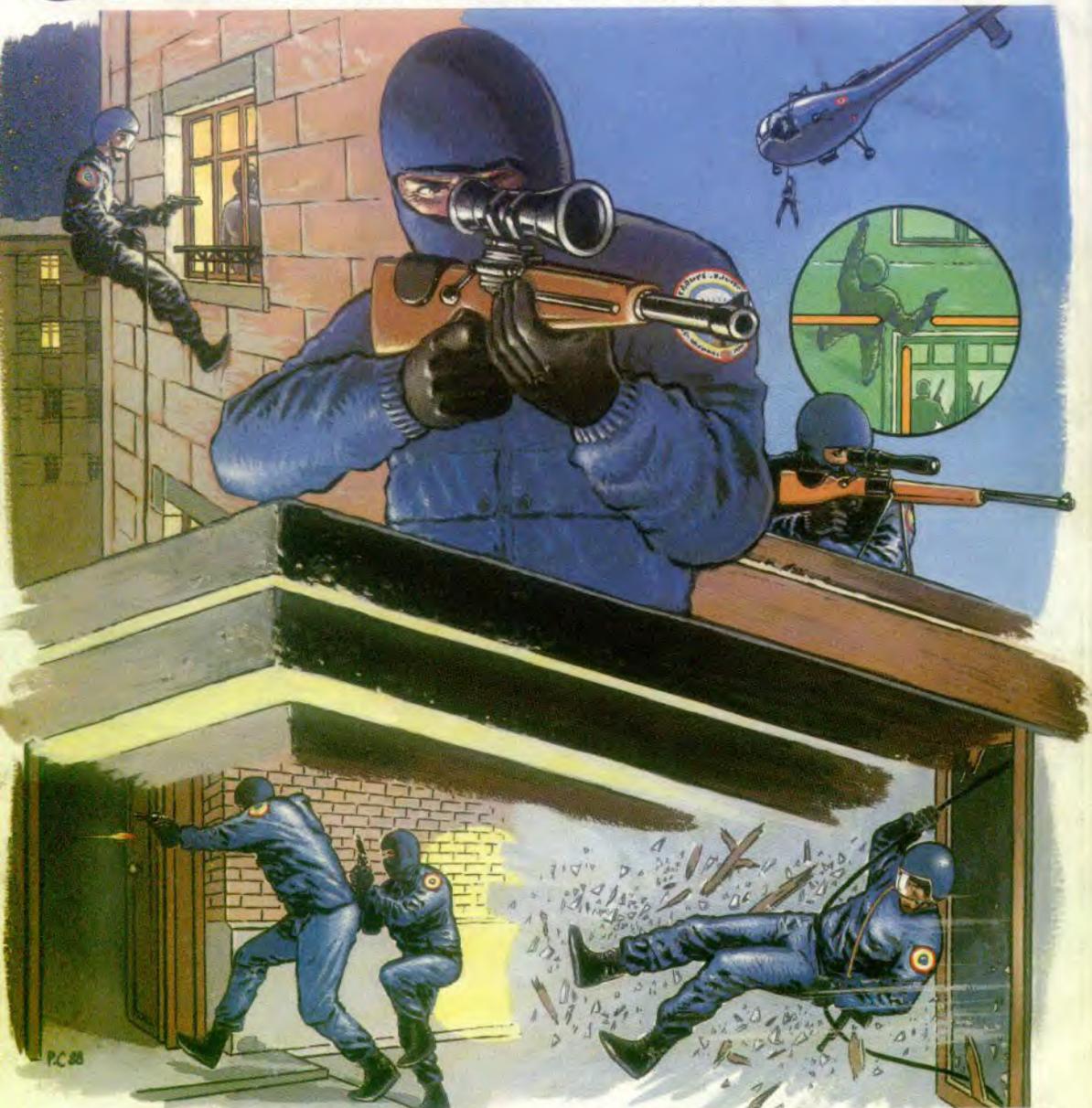
SÉRIE
AVENTURE

- Une forme de vie venue d'une planète lointaine est entre les mains des pirates de l'espace
- Manipulée par eux, cette créature peut détruire la galaxie.

Vous avez 10 épreuves pour vous armer et les empêcher de nuire : A vous de jouer !

Nintendo®

OPÉRATION JUPITER



MISSION A HAUT RISQUE

Coup de fil du Ministère des Armées, une Ambassade a été investie par un groupe de terroristes. A la tête d'une cellule de combat du GIGN, vous allez monter toute l'opération. Vous devrez : déposer vos hommes sur le toit de l'Ambassade. Les faire progresser dans les rues avoisinantes en évitant les faisceaux infra-rouges des terroristes et leurs tirs mortels. Placer vos tireurs d'élite dans les immeubles proches de l'Ambassade pour couvrir les déplacements des otages et de leurs gardiens. Puis après une descente en rappel, pénétrer dans l'immeuble par les fenêtres et progresser en silence. Chaque porte, chaque pièce peut être un traquenard mortel ! A vous de délivrer les otages sans anicroche. Seules la cohésion et la coordination de votre équipe feront la différence. **A VOUS D'AGIR.**

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMSON, ATARI sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce coupon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :
INFOGRAMES 84, rue du 1^{er} Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX

Nom

Adresse

Machine

INFOGRAMES



1156

