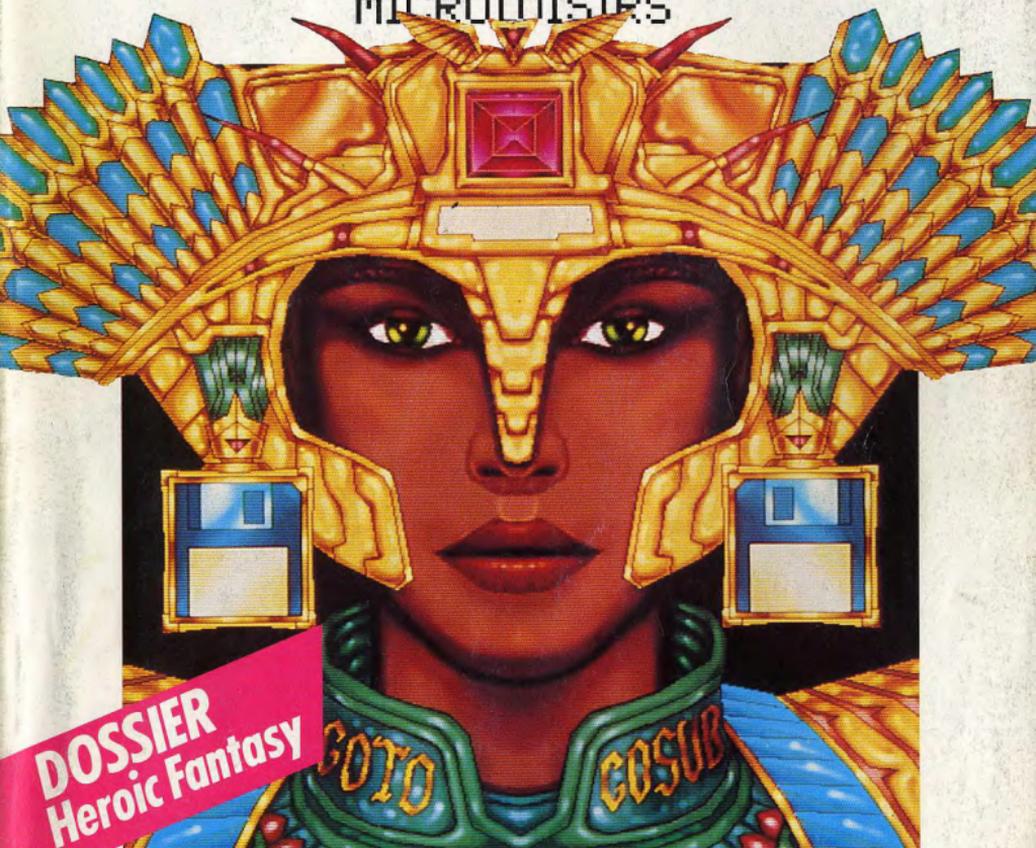


TILT

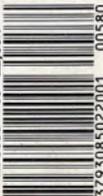
MICROLOISIRS



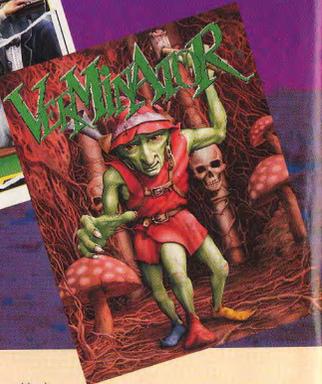
DOSSIER
Heroic Fantasy

DERNIERE MINUTE: le PC Show de Londres ● Extraordinaire: Battle Chess, un jeu d'échecs animé ● Avant-première: Opération Wolf ● Dix pages de listings ●

M 3085 - 58 - 22 00 F



L'INCROYABLE CHALLENGE



STARGLIDER II

Pas de place à l'erreur ! Refoulez les envahisseurs d'Egron : Empêchez les de monter un faisceau destructeur ! Prenez d'assaut les planètes une à une ! Provoquez d'horribles hallucinations dans le camp ennemi !

3 D, animations, couleurs et vitesse, font de StarGlidier II l'un des plus complexes programmes jamais réalisés !

ATARI ST - AMIGA : 249 F * . Bientôt sur PC
© ARGONAUT SOFTWARE RAINBIRD

CORRUPTION

La city : le monde avide et impitoyable des requins de la finance ! Intrigues et double jeu y sont choses courantes. Pour survivre, vous devrez être au moins aussi démoniaque que les autres personnages du jeu !

ATARI ST - PC - AMIGA : 249F * . Bientôt sur AMSTRAD, PCW, et COMMODORE
© MAGNETIC SCROLLS RAINBIRD

VERMINATOR

Une traversée fantastique au sein d'un vieil arbre rongé par des insectes en tous genres ! Armez-vous d'un insecticide de choc ! 250 écrans plus animés les uns que les autres.

ATARI ST - AMIGA : 249 F *
© RAINBIRD

* PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATE



DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galilée 2 - 36, avenue Gallieni
93175 BAGNOLET Cedex.

AMIGA 500

PARCE QUE.



Parce que pour s'éclater tous azimuts c'est super... Hyperréalistes les images... Ça bouge comme un dessin animé.

Parce que le catalogue de jeux est riche comme... les pâtes : Arcades, Aventures, Simulation, Stratégie, ou total plusieurs centaines de logiciels.

Parce que l'AMIGA 500, c'est la récré à la carte. Le graphisme, terrible. Des b.d. plein l'écran. 4096 couleurs pour les petits mickeys. Qui peut en dire autant ?

La musique ? Je compose, je fais des arrangements. **Le rock en stéréo,** à fond les manettes, tout en dessinant à l'écran : l'Amiga 500 est multitalente. **Je mords à la vidéo,** je craque pour les clips... Vous en connaissez beaucoup des micro-ordinateurs vidéastes ?

Parce que l'Amiga 500, mon père me l'"emprunte". Avec lui c'est pointu : des chiffres... des stats...

Enfin Parce que mon Amiga 500, il rend pâle de jalousie mon meilleur copain qui galère sur un... Atisrad ou quelque chose comme ça.

Parce que, pour le consolider, de temps en temps je lui passe mon AMIGA 500 ...

Tous les logiciels vendus par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés, grâce aux départs sur les bornes et en-Kit Commodore France.

M. _____ Age _____ T. _____
Adresse _____ tél. _____
Je désire recevoir : une documentation sur l'AMIGA 500
 Liste des revendeurs - MINITEL VERT N° 34 05 12 12 (appel gratuit)
COMMODORE - 150/152, Av. de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX



Commodore
10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

LE CHOIX DE LA PASSION

EDITO

Vous ne fûtes pas 500, vous ne fûtes pas 1 000 mais vous fûtes 4 000 à notre enquête du mois de mai. Fûtes-vous ? Vous fûtes. C'est vrai qu'à Tilt,

indépendance « rûme » bougrement avec puissance. Voilà, voilà. La suite des éditos réservés aux initiés pour la quinzaine, pardon, pour le mois prochain (eh oui, il faut attendre le « confrère »). Eh ! ne partez pas ! Je n'ai pas fini. Imaginez la richesse que représente une telle abondance de réponses. Chacune d'elles a été lue, traitée, analysée dans ses moindres détails. Tous les avis, même celui d'Acidric Britzou, ont été pris en compte.

Pour Acidric Britzou, remarquez, nous n'avions pas le choix. Il ne s'arrête de parler (et de taper, aïe !) que quand vous êtes d'accord avec lui. Enfin bref, tout ça nous a permis de vérifier ce que nous savions déjà : vous en voulez plus ! Plus de grandes photos d'écran, plus de place pour les tests, plus de previews, plus d'actualité, le retour des bancs d'essai, et « pourquoi vous ne parlez plus des jeux d'arcade », et « je voudrais savoir si je peux connecter l'imprimante de la marque Siemens, modèle Zarglouspuk que j'ai achetée à la foire de Bienoslavicz en Poméranie

Orientale avec mon ST ? » (Celui-là, Acidric Britzou va venir lui apporter sa réponse personnellement. On a son adresse...) Sans oublier les « Vous ne devriez parler que d'Amiga, que de ST, que d'Apple IIGS, que de Mac, que de C64, que de PC, que de CPC... » (taper la mention inutile). Allions-nous être capables de relever le défi ? Allions-nous pouvoir satisfaire tous nos chers lecteurs avides de scoops et de previews ? Allions-nous pouvoir empêcher Acidric Britzou de s'enervier parce que son joystick est encore cassé (il en consomme en moyenne trois par jour) ?

Vous le saurez dans quinze jours en lisant dans Tilt Bis la suite de cette formidable saga, intitulée « Le retour de Diabolik Buster ». P.S. - Tilt Bis 57H est encore en vente avec son dossier inoubliable sur les moniteurs et les nouveautés US. Tilt Bis 58H sort dans quinze jours avec son inoubliable dossier sur les imprimantes et la présentation exclusive de six hits. Tilt Bis 57H, Tilt Bis 58H vous n'y comprenez rien ? Ce n'est pourtant pas difficile : Tilt Bis paraît quinze jours après Tilt. C'est plus cher (22 F par numéro) mais vous avez les infos les plus complètes à l'heure actuelle de la presse micro-ludique. Et plus d'avant-premières que chez tous les copains. Vous pouvez vérifier : j'offre un entretien privé avec Acidric Britzou à qui me prouvera le contraire.

Jean-Michel Blottière

SOMMAIRE

N°58

12 FORUM

Le courrier des lecteurs.

Vos avis, vos commentaires, vos compliments (merci) et vos critiques (merci aussi) sur les journaux. Vos réactions sur les machines, les logiciels. Vos questions et les réponses fournies par la rédaction.

18 TAM TAM SOFT

Dernières minutes.

Tilt vous tient informé de ce qui vient tout juste de se passer, du présent, du futur et... des dernières rumeurs en vogue.



Battle Chess sur Amiga: un cocktail de réflexion et d'action.

24 15/15

En avant-première. Opération Wolf sur ST. Une extraordinaire performance qui atteint pour la première fois la qualité du jeu d'arcade. Une vingtaine de previews, dont Cybernoid II, Scorpion, Foht et la superbe Thunder Blade. Une interview de Franck Lanne, le P.-D.G. de Commodore France, qui parle du prix de l'Amiga, du futur de Commodore... Du nouveau sur le serveur Tilt.

44 HITS

Battle Chess sur Amiga.

le jeu d'échecs — animé, s'il vous plaît — qu'il faut posséder. Viesses de l'arcade et finesse de la stratégie avec Star Goose sur ST et Amiga. Les autres hits : Whirligig sur ST et Amiga, Scrabble sur ST et Starglider II et Albedo sur ST.

52 ROLLING SOFTS

Acidric Britzou te déclare :

« Voici les jeux que vous devez connaître sous peine d'encourir ma malédiction éternelle. » Vous n'avez pas le choix...

70 RAPIDO

Coup d'œil rapide sur

les jeux médiocres, les reprises, les peut-être, les plus dans le coup. Pour les collectionneurs boulimiques ou nostalgiques.



Concrétisez vos phantasmes et concevez vos propres jeux avec Jade sur CPC.

72 CRÉATION

Créez votre propre jeu d'aventure

sur CPC, avec Jade. Devenez un artiste sur Apple II GS, avec Paintworks Gold. Simplifiez-vous la vie en créant des fonds et des sprites sur C 64 avec Graphic Editor.

78 DOSSIER

Sang, violence et fantaisie :

imagination et action conjuguées ont enfanté l'Heroic Fantasy, mélange de science-fiction et de fantastique. Tilt s'est plongé avec ardeur dans la mêlée pour tester les meilleurs logiciels.

90 ACTUEL

Les scoops du Personal Computer Show.

Encore fumantes, les dernières nouveautés en provenance directe du PCS de Londres, la plus grande manifestation européenne consacrée au jeu sur micro-ordinateur.



Simulateur de conduite et sensations fortes dans un fauteuil au PCS

94 SOS AVENTURE

Jeu de rôle agréable et sympathique.

Questron II, sur Apple II GS et Amiga, ne peut qu'enchanter ceux qui préfèrent les contes de fée aux fleuves d'hémoglobine. Le Manoir de Mortevielle, adapté pour Amiga, assure toujours autant pour l'ambiance et le suspense. La politique fiction tisse la toile de fond de The President is Missing, pour C 64 et PC.

102 MESSAGE IN A BOTTLE

Les aventuriers archi perdus

ou simplement bloqués au détour d'un jeu cliqué appellent au secours. Les champions, les héros leur viennent en aide. La rubrique où, pour une fois, souffler est jouer !



L'imaginaire intense l'action de l'Heroic Fantasy comme, ici, dans Barbarian.

108 SESAME

Europair sur TO 8 et TO 9.

le listing vedette de ce numéro : un wargame qui se déroule en Europe en l'an 2009. L'ordinateur choisit son pays et vous le vote. Que la bataille commence ! Le graphisme est très bien, ce qui ne gâche rien.

124 RÉPERTOIRE

Bien classés, tous les sujets abordés par Tilt dans ses anciens numéros.

125 INDEX

Les logiciels testés

dans ce numéro, le numéro précédent et le numéro suivant.

128 PETITES ANNONCES

Achats, échanges, clubs, adresses et bonnes affaires.

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.

avec René Metge, entrez dans la course !



PHOTOS ATARI



« Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium. »

René Metge



Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988

Turbo Cup

loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + 7688 031748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 16



N° 1 Français du jeu
pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL MALMAISON

NOM

PRENOM

ADRESSE

ORDINATEUR

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

199 Frs*
toute version cassette

249 Frs*
toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
THOMSON
MICROCANAL
C 64/128

SPYTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
TRAMSON T016

TANDY PC
et tous les compatibles PC
diagnostique à 4/5
913 9/2

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1^{er}
Tourist Trophy 1983 : 4th
Paris-Dakar 1984 : 4th
Paris-Dakar 1986 : 4th
Turbo Cup Porsche : 4th



* Prix moyen constaté

HEROES OF THE LANCE

Advanced Dungeons & Dragons

COMPUTER PRODUCT

POOL OF RADIANCE

ARCADE ACTION

HEROES OF THE LANCE est le premier jeu d'arcade adapté sur micro-ordinateur qui réussit à retracer la bataille que se livrent le Bien et le Mal dans l'univers de Knott. Par équipes de huit, ces valeureux aventuriers vont s'engager sur le dangereux chemin qui mène aux ruines du temple de Tak-Taroth. Leur mission : retrouver les Disques de Wabthal. Les Compagnons auront à combattre au corps à corps des hordes de monstrueux Dragons, à résister aux terribles attaques d'araignées géantes... et surtout à retrouver les disques en plaine plâtrée sous la surveillance de Khawth un authentique dragon noir.

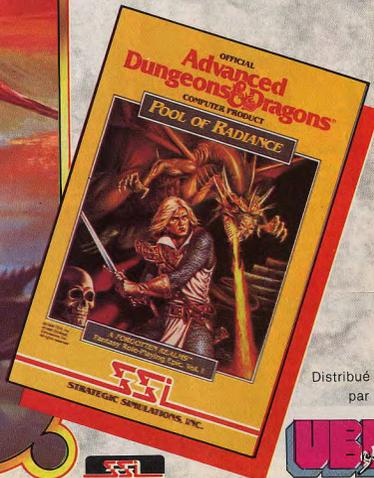
Disponible sur : Amiga, Atari ST, IBM PC et Compatibles, C64*, Amstrad, Spectrum.



JEUX DE RÔLE DONJONS ET DRAGONS

Situe sur la rive nord de la Mer de Moonsea dans les Royaumes Oubliés, la laborieuse cité de Phlan a été envahie par des monstres effrayants dirigés par un maître inconnu. Votre mission : découvrir l'identité de cette force maléfique. Ce jeu exceptionnel possède des graphiques splendides - portraits, perspective en 3D, combats tactiques et sélection personnalisée des armes - qui font de Pool of Radiance un jeu de rôle Donjons et Dragons de toute première classe.

Disponible sur : C64, Amiga IBM PC, Atari ST



Distribué par



DIFFUSION se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes. Téléphonez au 16 (1) 48 98 99 00

© 1988 TSR, Inc. All rights reserved. Advanced Dungeons and Dragons is a trademark of TSR, Inc. Lake Geneva, WI, U.S.A. and under License from SSI, Inc. Mountain View, CA, U.S.A.

* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS PTS DE VENTE ET DANS LES FNAC.



1, voie Félix Eboué 94021 CRETEIL CEDEX

Tél. 16 (1) 48 98 99 00

FORUM



INTERROGATION

Bravo pour votre Hors-Série arbitrant l'éternel combat Amiga/ST. Étant pour ma part attiré par les jeux et la CAO/DAD, je me décide pour un Amiga 500. Il me reste néanmoins plusieurs interrogations : *Script 3 D* nécessite-t-il un Mo pour tourner correctement ? Quel logiciel faut-il employer pour animer en 3D ? *Vidéo-copie 3 D* fait-il l'affaire ? L'éditeur objet est-il simple d'emploi ? Amiga Basic est-il accessible à tous et assez simple, lorsqu'on n'a aucune connaissance, pour apprendre à programmer ? Le système d'exploitation de l'Amiga est-il suffisant pour copier et formater à bonne vitesse, ou faut-il des logiciels spéciaux ? Superbase est-il indispensable pour classer ses jeux ou tenir à jour son carnet d'adresses ? [...]

Lorsqu'on achète un micro-ordinateur d'occasion, sous garantie à un particulier, peut-on profiter de cette garantie même si la facture est à son nom ?

Danien Charbonnier, Metz
Une petite mise au point, tout d'abord : Tili est toujours enchanté de recevoir du courrier et fait tout son possible pour répondre aux questions qui lui sont posées. Évitez toutefois les listes de questions. Elles prennent parfois l'aspect de catalogues interminables. Répondre à toutes entraîne l'élimination d'autres lettres tout aussi intéressantes. Il faut effectivement un Mo de RAM pour que *Script 3.0* tourne « correctement ». Avec 512 Ko, il s'il se tient que cela tourne... à la traîne. Vidéocopie 3D ou Animé 3D sont tout à fait performants pour l'animation, mais pour une animation consistante, vous risquez malgré tout de trouver insuffisant votre Mégaoctet de RAM. Quant à l'éditeur objet, vous avez raison de douter, il n'est pas réellement sim-

ple d'emploi. Il en existe, paraît-il, de plus faciles à utiliser aux États-Unis, mais ils ne sont pas encore arrivés en France. Les logiciels d'animation exigent toujours de nombreuses ressources. Un Amiga 500, même gonflé à un Mégaoctet, est insuffisant pour obtenir un résultat appréciable, surtout dans la durée de l'animation. Il devient nécessaire de le gonfler encore plus. Un Amiga 2000 avec un disque dur est la solution la plus pratique.

Le Basic de l'Amiga n'est pas le plus simple qu'on connaisse. Mais il est assez structuré pour que vous puissiez apprendre à programmer, si vous en avez le talent. Le système d'exploitation de l'Amiga formate une disquette en quatre-vingts secondes. Les « copieurs » exécutent la même opération en cinquante secondes. Ils ont l'avantage d'être plus simples d'emploi. À moins que votre carnet d'adresses ressemble au Botin et que vous ayez des jeux à ne savoir qu'en faire, rien ne vaut un bon carnet et un stylo pour gérer tout ça.

Un logiciel comme Superbase est surtout utile pour des recherches croisées. Mais si vous l'avez, utilisez-le. Vous apprendrez au moins ce qu'est une gestion de fichiers.

La garantie d'un micro-ordinateur est, semble-t-il, ouverte par la facture, quel que soit le nom qui y figure. Nous avons contacté différents constructeurs et quelques boutiques. Avec une parfaite unanimité, nous ont déclaré couvrir tout mauvais fonctionnement des machines en cas de revende, dans la limite de la garantie, bien sûr. Quoi qu'il en soit, afin de ne pas vous laisser tromper (à la mauvaise foi), vérifiez auprès du point de vente d'où est originaire le matériel que vous voulez acquérir pour vous assurer qu'il continue à être garanti.

GRAPHISMES ET PC 1512

Est-ce que les logiciels en mode graphique EGA sur les PC (Astérix chez Rahazade) sont mieux adaptés que ceux en mode VGA sur les PC 1512 ?

Directement sur les PC 1512 ? Sinon, quel faut-il faire ?

Cédric Coste, Aspasch
Les jeux pour PC sont généralement conçus pour fonctionner indifféremment avec des cartes CGA, EGA et parfois Hercules.

Lors de l'installation du jeu, on choisit le mode correspondant à la carte de son PC. C'est le cas pour Astérix chez Rahazade. Le PC 1512 est équipé d'une carte graphique qui accepte les logiciels en CGA, mais dont les performances peuvent, par certains côtés, se comparer à celles d'une carte EGA. C'est pourquoi, entre autres raisons, certains logiciels proposent une option Amstrad PC 1512. Si elle n'est pas prévue, il faut sélectionner le mode CGA. Le PC 1512 refuse le mode EGA normal.

ADAPTATION

Je possède actuellement un 70770 assorti d'un écran monochrome (réf MB 90-131) avec un LEP (lecteur de cassettes spécial à Thomson, NDLR). Après un an de pratique, je m'aperçois que mon 70770 n'est plus adapté à mes besoins et l'envisage de le remplacer par un Atari 520 ST. Je souhaiterais donc avoir l'avis de spécialistes en la matière : le 520 ST est-il compatible avec l'écran de chez Thomson ? Possède-t-il un langage intégré ou bien faut-il, comme sur le 70770, acheter un CPC 487 ? Possède-t-il le Basic et, si oui, est-il proche du Basic du 70770 ? Sur le 70770, on a accès au DOS par le biais d'une carte. Est-ce pareil avec le 520 ST ? Enfin, si je ne pouvais faire cet achat, l'envisage d'adapter un QDD à la place du lecteur de K7 sur mon 70770. Pourrais-je avoir votre point de vue sur le QDD ?

Michel Brissonnet, Aulnay
Connecter un ST à un moniteur monochrome Péritel (le vôtre), c'est faisable, mais c'est une opération délicate. Sans couleuvres, vous perdez tout son charme. Branchez-le plutôt sur la télé. Le 520 ST possède un Basic, le ST Basic, qui est fourni sur une disquette. Il est universellement décrié par ceux qui programment parce que trop « buggé ».

C'est pourquoi, presque tous s'achètent un autre Basic. Il en existe plusieurs. Celui qui se rapproche le plus du Basic Microsoft de Thomson est le STOS (chez Cedic Nathan), mais le Basic le plus utilisé est le GFA Basic : sa dernière version (3.0) est distribuée par chez Micro Application. Le système d'exploitation du 520 ST est un système graphique commandé par la souris,

le GEM. Il est résident dans une ROM interne, se charge automatiquement et ne nécessite aucune manipulation supplémentaire. Le QDD (Quick Disk Drive), mis sur le marché par Thomson, il y a deux ans et demi, représentait un compromis entre les lecteurs de cassettes, dont manifestement vous avez du mal à supporter la lenteur et la lourdeur, et les lecteurs de disquettes, dont le prix, à l'époque, était proportionnellement trop élevé. Aujourd'hui, les drives pour 5 1/4", à 1340 F, sont plus abordables et un QDD à 850 F se justifie beaucoup moins. Il est nettement plus lent que les lecteurs de disquettes et il vous semblera vite aussi peu efficace que votre lecteur de cassettes. Essayez donc de créer un fichier séquentiel pour voir ! Qui plus est, les éditeurs de logiciels se désintéressent de plus en plus de ce support spécial avec ses mini-disquettes, 2,8 pouces. Et cela ne peut qu'empêcher à l'avenir.

QUESTION CRUCIALE

J'achète régulièrement ton journal et je le trouve génial, mais là n'est pas le problème. Possède-t-il un Amstrad CPC 487 ? Désire acheter un Atari 520 STF et le brancher à ma télé. Mais celle-ci est une UHF et ne possède pas de prise Péritel. Ma télé a une prise UHF, elle est portable, couleur, c'est une Sony. Peut-on, grâce à un revendeur spécialisé dans cette marchandise, y mettre une prise Péritel ? A quel prix ? Cela nuirait-il à l'image ou au son pour la télé et pour les jeux ? J'ai entendu dire aussi qu'il y avait des adaptateurs avec entrée Péritel et sortie UHF. Quelles firmes les fabriquent ? Même question sur le prix et la qualité du son et de l'image. Merci d'avance.

Cédric Saffre, Le Pouchin
Il existe bel et bien un adaptateur permettant d'accoupler un micro-ordinateur avec sortie Péritel à un récepteur de télévision qui n'en est pas lui-même équipé. Fabriqué par la société CGV, il porte le nom de PHS 30 et est distribué par les FNAC et à certain nombre de points de vente spécialisés dans la télé et même dans certaines boutiques micro, son prix navigue entre 800 et 700 F. Ce n'est pas donné. Le système d'exploitation du 520 ST est un système graphique commandé par la souris,

Sensations Hors-Séries



VIRUS

Des vagues extra terrestres pulvérisent le paysage d'un virus rouge indélébile exterminateur. Aux commandes de votre Hoverplane, tout est possible : piquer du nez, virer de bord, accélérer. Armé d'un scanner longue portée, de missiles à très courte portée, vous devez lutter contre toutes sortes de vaisseaux ennemis : Drones, Pulvérisateurs, Mutants, Bombardiers... Le nouvel « Elite », avec décor en 3D, des étres ou formes coniques et de superbes plans indrédit et mobiles !

ATARI ST & AMIGA : 199F

© FIREBIRD

WHIRLIGIG

Kidnappez le plus moderne des vaisseaux et naviguez vers de nouveaux mondes. Emporté dans un énorme tourbillon, évitez toutes sortes de projectiles. Au hasard de vos haltes, des armes très variées pour détruire le vaisseau métré et des convois de guerriers à votre poursuite ! MARVEL est le vaisseau de l'enchanté, en rotation perpétuelle, il lance des faisceaux de lumière en 3D, créant un effet hyper réaliste de mouvement et de vitesse !

ATARI ST & AMIGA : 199 F

© FIREBIRD

G.I. HERO

Le pantagone doit retrouver des documents tombés entre les mains d'imployables guerilleros. Killer the dog est prochainement en ligne temps que vous, mais il est fait prendre. Il est emprisonné dans le camp adverse aux prises avec les pirates tortures. La première chose à faire : libérer rapidement Killer. Puis, une fois libéré que l'ennemi, utiliser des stratagèmes pour récupérer les documents TOP SECRET : Stratégie et action ! C'est la guerre ! Vous n'avez que 24 heures !

AMSTRAD 7K7DK. COMMODORE 8K7DK : 299 F & 1499 F

© FIREBIRD



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

FORUM

bien rendue sur un écran télé qui sur un autre moniteur. Le son risque même d'être meilleur. Cela dépend de la qualité des haut-parleurs. Les prix de l'adaptateur amène cependant à se poser la question cruciale : n'est-il pas temps de changer de poste TV ? A quinze ans, un récepteur de télévision a peut-être envie de prendre sa retraite.

DE BONS OUTILS

Le service que je vais vous proposer est très important. Je possède un Amstrad CPC 464 et je voudrais créer un jeu d'arcade et d'aventure... Pouvez-vous me conseiller les meilleurs programmes de dessin et de musique ?

Aurélien Lance, Saint-Vincent-Le-Touvet

Le meilleur programme de dessin pour CPC est sans conteste Advanced OCP Art Studio (Tilt n°44). L'inconvénient est d'avancer un lecteur de disquettes et une extension mémoire. Les logiciels de dessin sur cassette, tels Salut l'Artiste, Logigraph, The Image System ou La Palette Magique, sont nettement moins performants et pour compiler les choses, ils deviennent difficiles à trouver. L'outil le plus complet pour la musique s'appelle Music-Pro chez Music Logiciel (Tilt n° 51). Conçu par un « sonneur de jeu » de chez Intégrames, il convient donc parfaitement à vos besoins. Soit dit en passant, le dossier création du présent numéro vous propose Jade, un générateur de jeux qui, bien qu'il ne concerne que les jeux d'aventure, peut vous intéresser.

MICRO CONSEIL

Je t'écris pour te demander quelques conseils. D'abord, existe-t-il un kit logiciel pour Atari ST ? Ensuite, j'aimerais acheter un assembleur, mais j'hésite entre Profimat et STOS. J'hésite également pour le dessin entre Quantum et Dogas. Lequel me conseilles-tu ?

Beachboy

Fishertech annonce depuis un certain temps déjà une interface robotique pour ST permettant de piloter ses assembleurs. Elle est prête. Son prix est de 1 269 F. Livrée avec une boîte de « pierres » pour monter une quinaine de modèles de robots, elle coûte 2 325 F. Tout cela est

bel et bon, mais il va falloir attendre encore quelques semaines pour vous la procurer.

Le logiciel pilote est toujours en attente et n'attend plus que la traduction. Nous espérons un tel ou tel pouvoir bientôt vous en présenter un banc d'essai. STOS et Profimat sont tous deux de bons assembleurs. Si vous possédez déjà un Basic (GFA pour ne pas le citer), Profimat est peut-être le bon choix. Sinon, STOS est nettement plus profitable, car outre l'assembleur, vous avez, même à un temps et pour le même prix un Basic et un système d'exploitation. Quantum, plus récent, se distingue par certaines fonctions dont est dépourvu son concurrent. Dogas, par contre, est un peu plus récent, est plus répandu. Le choix est difficile entre deux bons programmes. Si vous ne pouvez pas vous le faire présenter dans une boutique pour les comparer.

EN SAVOIR PLUS

J'aimerais acheter un 520 ST mais je voudrais d'abord en savoir un peu plus. J'ai un Commodore 128 avec lecteur de K7 et donc, je ne sais rien sur les disquettes. Faut-il acheter des disquettes (vierges), simple ou double face, simple ou double densité ? Quelle différence y-a-t-il entre format et type de disquette, la protéger en emballage, sauvegarder des jeux sur disquette ? Existe-t-il un émulateur Commodore pour ST ? Ou puis-je trouver des logiciels de copie sur ST à quel prix ? A quoi sert l'interface RS 232 ? Si dans un jeu « gouverné » au joystick, on branche la souris, quel sera le résultat.

Tu publies des programmes pour Atari, mais en GFA Basic. Pourquoi ? Existe-t-il des clubs ST en Moselle ? Parfois, un jeu Amstrad est à une meilleure note que sa version ST alors qu'il est moins bien sur le plan graphique et sonore. Pourquoi ? Combien de temps mets-tu pour dessiner ta couverture ?

Un lecteur moussin

L'achat de disquettes, simple ou double face, dépend du type de drive de votre ST 520. Il semble que ceux-ci soient équipés de lecteurs double face, mais cela n'est pas officiel. Donc, à l'achat de votre matériel, vous aurez la surprise. Si, par chance, vous voulez

dans le cas le plus favorable, vous pourriez utiliser indifféremment les deux types de disquettes suivant le principe « qui peut le plus peut le moins ». Main-tenant, vous formater une disquette dite « simple face » en double face. Je vous laisse le soin d'en tirer les conséquences pénales. Eh oui, ça marche ! Pour formater une disquette, rien de plus simple : il suffit de sélectionner l'option « Formater » du menu fichier dans le bureau GEM. La sauvegarde de jeux est une autre paire de manches. D'abord, parce que l'on ne sauvegarde pas un jeu, on le copie. Il vous faut pour cela un programme copieur lequel s'occupe d'aller tritrouiller les disquettes selon des méthodes particulières. Je ne puis vous communiquer les noms, adresses et prix de copieurs parce que, malédiction, je viens de brûler la liste en voulant allumer une cigarette.

Quant à la RS 232, c'est un connecteur de type série et le rôle est d'assurer la communication entre l'unité centrale et le monde extérieur. Par exemple, des modems, des imprimantes, tables traçantes et d'autres ordinateurs. Pour ce qui est de confondre la souris et le joystick, essayez, expérimentez ! Il est vrai que les listings publiés pour le ST sont quasiment tous en GFA. Car telle est la volonté des lecteurs qui nous envoient leurs œuvres. Cela dit, nous ne sommes pas sélectifs et acceptons tous les programmes écrits dans d'autres langages. La qualité et l'originalité sont les seuls critères de sélection. Tout acte. S'il existe un émulateur C 64 ? Ce serait une bonne idée, j'y réfléchis. Mais, pour l'instant, personne ne s'est lancé dans l'aventure. Quant à votre dernière question, confiance pour votre confiance. Jérôme Tesseyre, notre préposé à la couverture, met un certain temps pour façonner ses œuvres impérisissables. « Tout dépend de la commande est arrivée très tard. J'ai soufflé à l'oreille. En tout cas, il met rarement plus d'un an et généralement plus d'une seconde !

S.A.V.

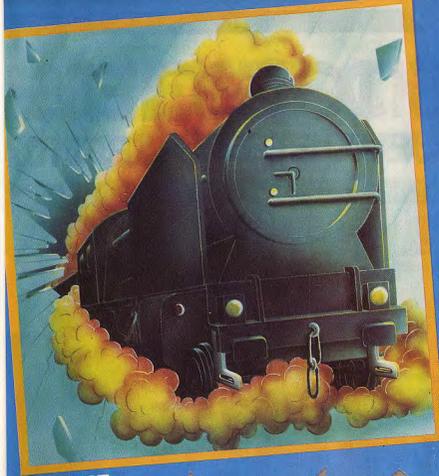
Avertissement de la Rédaction : la lettre suivante nous éclaire sur le service après-vente.

Beaucoup s'y reconnaîtront... Les noms des sociétés mises en cause ne sont pas citées pour une raison simple : nous croyons en la bonne foi de l'expéditeur de la lettre. Néanmoins, il nous est possible de vérifier ses dires, ce qui nous oblige à une certaine réserve. Je suis actuellement en conflit avec trois sociétés au sujet d'un matériel en réparation sous garantie depuis cinq mois. Le 29 mars, je rapporte à mon revendeur (situé dans les Vosges) mon monitor Atari 520X125 défectueux. Un mois plus tard, je le contacte pour prendre des nouvelles, et l'on me répond : « c'est la TH1 qui est hors service, mon grossiste attend les pièces de rechange pour réparer ». Trois semaines s'écoulent paisiblement. Je m'inquiète, recontacte le revendeur et obtiens la même réponse. En mai, j'appelle directement le grossiste, trois, quatre fois. Il me promet une prompte réexpédition sous huitaine (de jours). Début juin, je le recontacte et demande à parler au responsable technique. Réponse : « Nous avons bien commandé les pièces mais le constructeur (dont le nom commence par A et se termine par I) ne nous livre pas. »

Le 9 juin, j'envoie un courrier au constructeur lequel me répond qu'il nous livrera plus tard que prévu. Les affaires semblent d'arranger. Sur ce, je rend une petite visite de courtoisie à mon revendeur pour le supplier de me tenir au courant. Vers la mi-juillet, j'envoie nouvelles et je recontacte le nouveau le grossiste et, malédiction, tombe sur le message du répondant : « la société est en congé jusqu'au 22 août ! ». A ce jour, cela fait donc six mois, je n'ai toujours pas récupéré mon monitor. Personne ne semble vraiment concerné. D'après le constructeur, la commande est arrivée très tard. D'après la boutique, le grossiste n'a pas tous les torts, c'est le constructeur qui a laissé traîner les choses. Que puis-je faire pour récupérer mon matériel rapidement et me faire rembourser ?

Thierry Julienne (Rambevillers)

Réponse : R.I.E.N.



ATARIST

EXPRESSING

Un train d'enfer

EXPRESSING : Une course carrément folle au travers d'un réseau ferroviaire plus que chargé. Ralliez les grandes capitales européennes à plus de 300 Km/h, et surtout ne faiblissez pas... La sensation d'être suivi va vous hanter très vite et vous obligera à vivre un **TRAIN D'ENFER**.

RETROUVEZ LA FOLLE MUSIQUE D'EXPRESSING EN C.D.

Ce jeu contient un éditeur de parcours... Soyez créatifs.

UN JEU JAWX UNE EDITION SYNDROM

ENFIN DISPONIBLE !

AVANTIS COLLECTIONNEURS

AVANTIS PLATINES !!!

LA PREMIERE COMPILATION C.D. DES PLUS BELLES MUSIQUES DE JEUX "VIDEO"

BEST - P. LACOCHÉ Sachez que l'am JIM est l'un des meilleurs saxophonistes actuels.
L'EXPRESS - M. BRAUDEAU L'un des plus beaux sax qui l'on puisse se mettre dans l'oreille.
TELEGRAMA - JIM DUOMO A débute aux Etats-Unis dans le monde du jazz et de la musique électronique.
TILT MILCOLOISIRS Si vous aimez le Jazz-Rock et la micro, vous aimerez ce disque.
COMPUTE ! - R. ANDERSON GAMEPLAY brings to light music that only the best player hear...
S MAGAZINE - OISSAIF Un saxo qui a joué avec T. REX, MAJHUN, HIGELIN, CAPDEVILLE, Marianne FAITHFULL.



COUPON REPONSE : NOM PRENOM

ADRESSE

COMMANDE CD AU PRIX UNITAIRE DE 149 FR\$ (PORT COMPRIS)

CHJOINT UN CHEQUE A L'ORDRE DE PRESTASOFT

ENVOYER LE COUPON + LE CHEQUE A PRESTASOFT 321 AV. DU GAL DE GAULLE 92140 CLAMART

TOUTS LES LOGICIELS EN VENTE CHEZ NAZA

DES JEUX ET DES APPLICATIONS PROFESSIONNELLES

AMSTRAD CPC

APOCALYPSE	CD	140/220 F
AQUANAUTE	D	159 F
ARCADE ACTION	CD	119/222 F
ATOMIK	CD	119/155 F
BLACK LAMP	CD	89/143 F
BOBO	CD	149/139 F
BOBULE BOBBLE	CD	89/140 F
CAPTAIN BLOOD	C	140 F
COLLECTION KONAMI	CD	129/222 F
COMPLIATION GREMLIN	CD	129/222 F
CORPORATION	CD	89/143 F
CRASH GARRET	D	220 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE	CD	190/169 F
ERE HITS N°2	CD	150/230 F
F15 STRIKE EAGLE	CD	89/149 F
FLYING SHARK	CD	89/143 F
GEE BEE AIR RALLY	CD	129/223 F
GOLD HITS N°3	CD	199/322 F
GOLD SILVER BRONZE	CD	199/322 F
GOTHIK	CD	109/159 F
HIGH EPIDEMY	CD	109/159 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	CD	109/159 F
JUNKTER	CD	169/159 F
KARATE ACES	CD	89/149 F
KARNOV	CD	89/149 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	220 F
LA PANTHERE ROSE	CD	120/190 F
LEADER BOARD	CD	199/222 F
COLLECTION	CD	89/149 F
LE JEU DU ROY	CD	119/159 F
LES EXCLUSIFS N°1	CD	119/159 F
LES GEANTS D'ARCADE	CD	129/222 F
LES HITS DE LAVENTURE	D	250 F
LES PRIVES	CD	140/190 F
PIRATES	CD	149/149 F
PREDATOR	CD	109/149 F
PROHIBITION	CD	120/190 F
RAMPAGE	CD	89/159 F
RASTAN	CD	99/139 F
ROLLING THUNDER	CD	109/159 F
SCRABLE	CD	195/245 F
SKY HUNTER	CD	140/180 F
SUPER HANG ON	CD	99/143 F

SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
TEXTOMAT	D	390 F
THE INDICATOR	CD	119/199 F
TURBO PASCAL	D	755 F
WESTERN GAME	CD	120/190 F

ATARI ST

ALIEN SYNDROME	D	199 F
ARTIST'S	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BASIC GFA 3.0	D	750 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BLACK LAMP	CD	190 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
BUBBLE 2	D	890 F
CALCOMAT 2	D	315 F
CAPTAIN BLOOD	D	249 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CORRUPTION	D	269 F
CRAZY CARS	D	269 F
DON JOHN MASTER	D	249 F
DRIVER ATARI LASER	D	195 F
ENDURO RACER	D	249 F
ERE HITS ATARI	D	249 F
EXPLORA	D	390 F
FLEET STRIKE PUBLISHER	D	890 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GARFIELD	D	199 F
GENESIS	D	199 F
GOLD RUNNER II	D	259 F
GUNSHIP	D	249 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	D	249 F
INTERNATIONAL SOCCER	D	299 F
JUNKTER	D	149 F
KILLERS	D	249 F
KNIGHTMARE	D	199 F
L'ANGE DE CRISTAL	D	250 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LEATHERNECK	D	250 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LES GEANTS D'ARCADE	D	269 F
LES GUERRIERS	D	250 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
N 10	D	245 F
OBLITERATOR	D	259 F

OCEANS 5 STARS	D	299 F
OPERATION JUNKTER	D	249 F
OUT RUN	D	245 F
TURBO PACSCAL	D	755 F
MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST	D	1850 F
MICRO-APPLICATION	D	199 F
PREDATOR	D	495 F
PROFIMAT	D	199 F
QIN	D	249 F
RAMPAGE	D	249 F
RODY MASTICO	D	175 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SKRULL	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F
SOLDIER OF THE LIGHT	D	199 F
STAFF X29	D	220 F
STAR TRUCK	D	990 F
SUPERBASE	D	195 F
SUPERBASE PRO	D	2.490 F
SUPER HANG ON	D	199 F
UMS	D	245 F
TRUCK	D	245 F
TWIST	D	390 F
UNSUB	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
VIRUS	D	799 F
VIOLAGER 10	D	249 F
WARLOCK'S OUEST	D	220 F
WESTERN GAME	D	250 F
WIZBALL FUTURE	D	249 F
1 ST WORD	D	790 F

COMMODORE AMIGA

ALIEN SYNDROME	D	199 F
BOBO	D	249 F
BUBBLE BOBBLE	D	199 F
BUBBLE GHOST	D	250 F
CAO 3.0	D	1.400 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
LES GUERRIERS	D	250 F
EXPLORA	D	390 F
GARRISON	D	269 F
GEE BEE AIR RALLY	D	199 F

GOLDEN PATH	D	199 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JUNKTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	350 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LEADER BOARD	D	269 F
LE MANOIR DE MORTVELLE	D	259 F
LEATHERNECK	D	249 F
LES PASSAGERS	D	249 F
DU VENT 1+2	D	250 F
MACADAM BUMPER	D	350 F
OBLITERATOR	D	259 F
PHOTON PAINT	D	699 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2.490 F
UMS	D	245 F
WESTERN GAME	D	250 F
WINTER GAMES	D	269 F
WORLD GAMES	D	269 F

PC et COMPATIBLES 5 1/4 ou 3 1/2

ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOBO	D	199 F
CORRUPTION	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DUEL	D	245 F
ECHECS 3D	D	195 F
ELITE	D	249 F
FIRE AND FORGET	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GUNSHIP	D	349 F
JUNKTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	350 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	D	350 F
MALLETTE PRACTI	D	750 F
MICRO SCRABLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
PC GOLD HITS	D	249 F
PORTERUELLE BOURSIER	D	249 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICAL	D	399 F
PRACTITEXTE	D	295 F
QUATRO	D	2.959 F
RAMPAGE	D	249 F
RAPID FILE	D	2.953 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SPRINT	D	2.365 F
STARTREK	D	249 F
SUPERBASE PRO	D	2.490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TEXTOMAT	D	820 F
TREASURE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1.180 F
TURBO DRIVER	D	245 F
TURBO PASCAL V4.0	D	1.535 F
UMS	D	395 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
WORD JR	D	1.175 F
WORKS	D	2.360 F

WORD JR	D	1.175 F
WORKS	D	2.360 F

THOMSON

AQUANAUTE	CD	145/195 F
ATHLETES	CD	140/190 F
ATOMIK	CD	145/195 F
BOBO	CD	140/190 F
CRAZY CARS	CD	145/195 F
ENDURO RACER	CD	145/195 F
F15 STRIKE EAGLE	CD	145/195 F
FLASH POINT	CD	145/195 F
GAME OVER	CD	145/195 F
MALLETTE CREATION	CAR	495 F
MISSIONS EN RAFALE	CD	145/195 F
PACK THOMSON N°2	CD	145/195 F
RENGADE	CD	145/195 F
SCOLEXTRICH	C	175 F
SLAP FLIGHT	CD	145/195 F
SPORTS D'ETE	CD	145/195 F
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOP GUN	CD	145/195 F
TOUT CHUUS	CD	145/195 F
WIZBALL	CD	145/195 F

COMMODORE 64

AIR BORN RANGER	CD	149/199 F
BLACK LAMP	CD	89/149 F
BUBBLE BOBBLE	CD	89/149 F
COLLECTION KONAMI	CD	129/222 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE	CD	109/169 F
GEE BEE AIR RALLY	D	149 F
GOLD SILVER BRONZE	CD	149 F
GOTHIK	CD	89/149 F
GUNSHIP	CD	145/195 F
LES EXCLUSIFS N°1	CD	119/159 F
PIRATES	CD	149/199 F
PROJECT REALITY FIGHTER	CD	149/199 F



Cette liste n'est pas exhaustive. Les prix sont donnés à titre indicatif. Disponible dans la plupart des magasins.

75001 PARIS 31, bd de Sebastien 1 - T 37 37 74 45
 75005 PARIS 97, rue Montgoyie - T 45 35 10 33
 75006 PARIS 23, avenue de la Madeleine - T 47 85 30 00
 75009 PARIS 1, place Joffre - T 47 21 49 19
 75010 PARIS 1, rue de Valenciennes - T 47 20 21
 75011 PARIS Centre Commercial Massena - T 45 35 36 52
 75012 PARIS 86, avenue du Maine - T 47 21 31 43
 75013 PARIS 45, avenue de la Grande Armee - T 47 27 75 11
 75014 PARIS 332, rue Lavoisier - T 45 57 89 39
 75015 PARIS 46, avenue de la Grande Armee - T 47 27 75 11
 75016 PARIS 1, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75017 PARIS 1, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75018 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75019 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75020 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75021 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75022 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75023 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75024 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75025 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75026 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75027 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75028 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75029 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57
 75030 PARIS 21, rue de Belleville - T 47 27 32 57

33000 BORNEAU SUPERIEUR Centre Com. Expocentre - T 45 29 11 50
 33010 BORNEAU Centre Com. Biais Secour - T 48 43 41 31
 33020 BORNEAU Centre Com. Biais Secour - T 48 43 41 31
 33030 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33040 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33050 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33060 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33070 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33080 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33090 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33100 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33110 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33120 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33130 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33140 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33150 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33160 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33170 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33180 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33190 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33200 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33210 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33220 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33230 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33240 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33250 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33260 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33270 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33280 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33290 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33300 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33310 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33320 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33330 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33340 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33350 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33360 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33370 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33380 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33390 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33400 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33410 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33420 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33430 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33440 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33450 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33460 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33470 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33480 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33490 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33500 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33510 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33520 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33530 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33540 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33550 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33560 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33570 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33580 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33590 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33600 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33610 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33620 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33630 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33640 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33650 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33660 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33670 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33680 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33690 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33700 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33710 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33720 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33730 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33740 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33750 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33760 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33770 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33780 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33790 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33800 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33810 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33820 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33830 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33840 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33850 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33860 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33870 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33880 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33890 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33900 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33910 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33920 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33930 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33940 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33950 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33960 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33970 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33980 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 33990 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51
 34000 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH186 - T 48 88 51 51

34000 CRETEIL Centre Com. Pampoulou RH1

EXPLORATION DU COSMOS **ECHTELON** Pouvez-vous vivre avec la réalité de



Seul un nombre sélectionné se forme pour diriger le Lockheed C-104 Tomahawk le véhicule de la défense américain du 21ème siècle.

Repos sont les élus à éprouver cavitation et frissons des graphiques 3 dimensions et à tester la manœuvre spéciale et les véhicules avec pilotage à distance et les actions de combat intergraphique. Plus nombreux sont ceux qui ont la chance de diriger un véhicule de défense espère le plus perfectionné que l'homme ne connaisse. Plus nombreux sont les élus pour

GEM 64 128
Crawford/Duquette
Spectra 3
Cassini 4
Cassini 4
Cassini 4
PC/Amiga
ACCESS
Software et Hardware



TAM TAM SOFT

Salon Micro 88, où est le Sicob?

Né de l'union du Sicob Spécial Forum et du salon Entreprise & Micro, le salon Micro 88 s'est tenu du 19 au 24 septembre 1988 au parc des Expositions du Bourget. Pour la petite histoire, sachez qu'environ 160 sociétés y étaient présentes et ce sur une superficie totale d'un peu plus de 4500 mètres carrés, seulement...

Certains témoins de la micro étaient absents mais, Amstrad mis à part, les géants américains des microloisirs que sont Atari et Commodore étaient là et même bien là! Ainsi, ce salon a montré que le C 64 n'est pas mort. On sait qu'il a subi un lifting, il y a quelque temps mais mieux que cela, Commodore lance deux nouveaux périphériques pour cet ordinateur: un lecteur de disquettes au format 3 pouces et demi d'une capacité de 880 Ko. Les accès sont plus rapides qu'avec le vieux 1541, ce qui d'ailleurs n'est pas vraiment difficile! A noter d'autre part la venue d'une extension mémoire de 256 Ko de Ram qui s'enfiche sur le port cartouche. Il ne s'agit pas pour autant d'une véritable extension mémoire vive: elle s'utilise en tant que disque virtuel pour stocker des fichiers ou des images. Ce périphérique semble être une bonne idée mais sa gestion nécessite l'emploi de Poke, dans la plus parfaite tradition du C 64. Second désagrément: le port cartouche devient inutilisable. Signalement d'autre part la venue prochaine d'une nouvelle version de Geos, l'intégrateur graphique du C 64.

En ce qui concerne l'Amiga, Commodore propose quatre nouveautés. La première est une carte d'extension (A 2058) de 8 Mo pour modèle 2000. Toujours pour cette machine: un genlock et une carte accélératrice. Référencée A 2620, cette dernière permet d'accroître de 400 % la vitesse d'exécution grâce à la présence d'un microprocesseur Motorola MC 68020. A signaler qu'elle dispose de 2 ou 4 Mo de mémoire vive. Dernière nouveauté: la version 1.3 du système de l'Amiga. De son côté la société Octet d'Azur présente son incrateur professionnel qui permet de mixer des images venues de quatre sources vidéo différentes. Enfin, signalons que la carte AT pour Amiga 2000 a été présentée et sera disponible

vers la mi-octobre. Elle assure la compatibilité intégrale vers un PC AT et autorise l'installation de cartes d'extension dans les trois slots internes. On se souvient de la palette Polaroid avec laquelle on peut sortir sur papier une image issue d'un Amiga. Le Freeze Frame est similaire: il s'agit d'un nouvel enregistreur d'images fixes qui effectue des tirages ainsi que des diapositives couleurs au format 35 millimètres. Le prix de cet appareil étant prohibitif (35 000 F), une société sera prochainement en mesure d'effectuer pour vous les tirages de vos images pour un prix assez compétitif. Si les 512 Ko de l'Amiga 500 ne vous suffisent pas, Spirit Technology présente une carte d'extension mémoire interne grâce à laquelle vous pourrez atteindre les 2,5 Mo de Ram. Complexe environ 2000 F pour la carte de base sans circuits mémoire: C'est-à-dire que vous devez vous procurer les circuits intégrés adéquats par vous-même. Toujours pour Amiga, CICI propose un scanner à moins de 8000 F qui ressemble comme deux gouttes d'eau au Spat de Silver Reed.

En ce qui concerne Atari, peu de nouveautés notables ou qui ne soient déjà connues. Signalons tout de même un stand très orienté bureautique et mettant en avant le 1040 ST. Gag intéressant: le Transputer d'Inmos, fer de lance de la technologie moderne, cotoyait la nouvelle console de jeu Atari XE Game System. Comme, le haut et le bas de gamme peuvent parfois faire bon ménage. Plus sérieusement, notons la présence du CD Rom Atari que l'on pouvait voir fonctionner. L'application était en fait un dictionnaire interactif dont le principe de base n'est pas sans rappeler la méthodologie HyperText. Face à divers dessins représentant des objets les plus courants, l'utilisateur pointe ses derniers à l'aide du curseur de la souris. Et miracle! Il obtient quasi instantanément une description complète de l'objet. Enfin, signalons la venue chez Micro Application du programme de DAO GFA Ray Trace qui semble des plus prometteurs malgré quelques lenteurs à l'affichage. D'autre part, le même éditeur annonce la disponibilité du GFA Basic 3.03, version améliorée et moins buguée que l'ancienne.

Errare humanum...

Contrairement à ce que vous indiquions en page 56 de notre précédent numéro (Titl Bis n°57H), Laurant Weill n'est pas P.D.G. de Microdis mais de Loricels.

La mort du Spectrum?

Présenté en exclusivité mondiale au dernier PC Show de Londres, le nouveau PC Sinclair marque un tournant dans la stratégie de cette filiale d'Amstrad. Contrairement à ce qui avait été prétendu par certains, cet ordinateur ne vise pas le marché familial: il est en effet le premier représentant de la gamme professionnelle Sinclair. Cela voudrait-il dire que le Spectrum a encore de beaux jours devant lui? Certainement, mais en Angleterre seulement!

ST vs Macintosh

Emulateur Macintosh bien connu des possesseurs d'Atari ST, Aladin arrive en version 2.10. Livré avec divers utilitaires, il supporte le système 3.2 du Mac, prend en compte les spécificités nationales en ce qui concerne le clavier (configuration en Azeri possible) et peut être interface avec divers types d'imprimantes. Enfin, signalons qu'il est compatible avec l'ensemble de la gamme Atari ST.

Du PC à l'AT...

Spectrum Holobyte annonce la venue d'une version revue et corrigée de Falcon pour possesseurs de PC AT et modèles supérieurs. Ce simulateur de vol utilise au mieux les capacités des processeurs 80286 et 80386, propose des graphismes en mode EGA et fonctionne aussi sur les PS/2 et compatibles à base de 80286 et 80386. Enfin, Falcon dot prochainement sortir sur Atari ST et Amiga.

Upgrade: du neuf!

Upgrade annonce la venue d'un tableur pour Atari ST. Nommé LDW Power Spreadsheet, ce programme est compatible Lotus 1.2.3, tableur vedette dans l'univers MS Dos. Fonctionnant sous GEM et disposant de macro-commandes que l'utilisateur peut sauvegarder, ce tableur dot être introduit sur le marché courant octobre à un peu moins de 1500 F. Noter qu'il dispose de deux interfaces Utilizeur: environnement graphique type GEM ou bien écran similaire à celui de Lotus. D'autre part, la venue de Publishing Master (programme de mise en page) ainsi que de Reading Partner (reconnaissance de caractères) est imminente.

TAM TAM SOFT

Bon anniversaire!

Société d'édition de jeux bien connue des amateurs de micro, Loricels vient de fêter ses cinq années d'existence. La création de cette entreprise remonte en effet au 29 septembre 1983. Elle était alors spécialisée dans l'édition de programmes pour Oric. Depuis, bien des étapes ont été franchies et Loricels est actuellement considéré comme l'un des éditeurs majeurs de France et de Navarre. Cela est d'ailleurs justifié puisque cette société réalise environ 40 % de son C.A à l'étrout.

Un salon et des jeux

Les amateurs de jeux sur micro ont aussi leur salon. Le second Festival de la Micro se tiendra en effet du 14 au 16 octobre 1988 à l'Espace Champperret à Paris. Signalement qu'Atari sera présent et exposera ses ST ainsi que le XE Game System.

CHIP dément...

Editeur de programmes tels Voyage au Centre de la Terre et Jeanne d'Arc, la société CHIP dément formellement les ru-

meurs faisant état de son prochain départ de bilan. D'autre part, M. Christian Gagnère, gérant de la société, dément que des pourparlers a propos d'un éventuel rachat de la société soient en cours. Enfin, signalons que les versions Archimedes de Voyage au centre de la Terre et de Jeanne d'Arc devraient être disponibles au moment où vous lirez ces lignes.

Serveur!

L'équipe de Bistrot.com annonce la naissance de Bistrapolis, un serveur monovolume sur RTC (Réseau Téléphonique Commuté) réalisée sur Apple II C. Accessible par le (1) 42-24-51-20, il propose de nombreuses rubriques telles que messageries, sondages, forum et autres. Dernière précision: il est accessible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7.

Fanas?

Regroupement de plusieurs fanas de micro, Bokonon Corporation propose divers services à ses membres. Importation de programmes et de matériel, traduction de manuels, réalisation de démos; Bokonon a plus d'une corde à son arc. Ses membres

ont accès à une logithèque en assemblée contenant divers utilitaires. Pour plus d'informations, écrivez à: Charles Descouts/Bokonon Corporation 16, allée Henri Sallé 18000 Bourges

Tilt d'Or 88...

Le moins que l'on puisse dire est que l'année 1988 restera dans les mémoires comme un bon cru en matière de microloisirs. Cela tant par la diversité que par la qualité des titres proposés par les éditeurs de toutes nationalités. On comprend donc que le choix des Tilt d'Or ne soit pas facile... Une journée entière a en effet été nécessaire à l'établissement d'une liste préliminaire dans laquelle seront choisis les programmes dignes de recevoir la récompense la plus enviée en matière de microloisirs. Toutefois, pour faire durer le plaisir, nous avons décidé de ne pas publier cette liste dans le présent numéro. Le suspense sera cependant de courte durée: cette liste vous sera proposée dans le prochain numéro de Tilt (Tilt Bis n°58 H paraissant le mercredi 12 octobre 1988).

HIT PARADE LECTEURS

- 1-OUT RUN
U.S GOLD
- 2-DUNGEON MASTER
FTL
- 3-BUGGY BOY
ELITE
- 4-BARBARIAN
PALACE
- 5-GAUNTLET II
U.S GOLD
- 6-BUBBLE BOBBLE
FIREBIRD
- 7-TEST DRIVE
ACCOLADE
- 8-LEATHERNECK
MICRODEAL
- 9-GUNSHIP
MICROPROSE
- 10-ARKANOID II
IMAGINE

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-GUNSHIP
MICROPROSE
- 2-OUT RUN
U.S GOLD
- 3-SKRULL
1632
- 4-BARBARIAN
PALACE
- 5-STREET FIGHTER
U.S GOLD
- 6-DUNGEON MASTER
FTL
- 7-FLIGHT SIMULATOR II
SUBLOGIC
- 8-JEANNE D'ARC
CHIP
- 9-CARRIER COMMAND
RAINBOW
- 10-EXPLORA
INFOMEDIA

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade: Cero, 60500 Chantilly; Coconut Etiole, 75016 Paris; 2010 Electronics, 75008 Paris; JBG, 75014 Paris; Merce, 45140 St Jean; Micropus, 34000 Montpellier; Pixisoft, 31000 Montpellier; R.A.C., 75005 Paris; Ultima, 75011 Paris; Videoshop, 75001 Paris

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé _____
Nom du logiciel utilisé _____
Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom: _____
Prénom: _____ Age: _____

Adresse: _____ Tél: _____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois

- 1 JOUST
- 2 GAUNTLET II
- 3 TOMAHAWK
- 4 ARKANOID

Marque de votre ordinateur: ATARI 130XE

Facultatif: _____
Nom: CAPRONNIER benoit Tél: 83-940-93

Adresse: 25 allée sainte 92490 Villepinte

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS



AMSTRAD EXPO

coup de cœur pour les loisirs

MICRO,
SON,
VIDEO



DU 4 AU 7 NOVEMBRE. PARIS. PORTE DE VERSAILLES

A AMSTRAD EXPO 88, Amstrad présente toutes les innovations qui vont révolutionner les loisirs. Parmi elles, à voir absolument:

- Une station micro complète (bureau, adaptateur télé, radio-réveil AM, FM, joystick et 15 jeux) pour les possesseurs d'Amstrad 464 et 6128 couleur.
- Le magnétoscope VCR 6000 (VHS - HQ) et sa fameuse télécommande "Easy-Programmer", et le VCR 6100 à programmation code-barre. Deux révolutions dans la simplicité d'emploi.
- Le Studio 100, à la fois studio d'enregistrement multipiste, chaîne musicale et console de Disc-jockey, un must pour les amateurs de musique.
- Les intégrés télévision-magnétoscope TVR2 et TVR3.
- Et toujours, ses nombreuses chaînes Midi, classiques et à disque laser, avec les prix Amstrad, les coups de cœur, c'est pour tout le monde. Amstrad le prouve une fois encore à AMSTRAD EXPO!

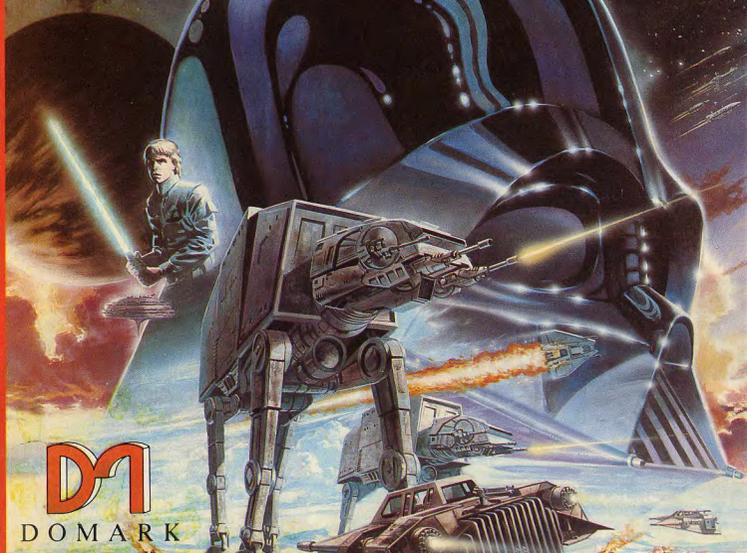


LA GUERRE

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

DES ÉTOILES

Que la force soit avec vous et pour toujours!



DM
DOMARK

SPECTRUM

ATARI ST

COMMODORE 64



Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00

DISPONIBLE POUR COMMODORE 64, ATARI ST,
AMSTRAD CPC ET AMIGA

* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC (idéalement à la sortie du produit)

THE TRAIN

AIDER LA RÉSISTANCE FRANÇAISE - D'ACCORD.
LE FAIRE PRENDRE - NON MERCI!



ENEMY FIGHTER ATTACKING FRONT



ATTACKING ENEMY
SERVING YOURS BEST

UN JEU DE GUERRE EN 3D, UN JEU DE
STRATÉGIE, UN JEU DE SIMULATION, UN
JEU DE MÉCANIQUE, UN JEU DE PAYSAN
CHINOIS ET UN JEU DE PÉRIPLÉ EN
MONTAGNE. ACCOLADE EST LE SEUL
PROGRAMMEUR VOTRE VOITURE

DISPONIBLE SUR:
AMSTRAD DISQUETTE
AMSTRAD CASSETTE
*En vente
des à présent*



Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00

VIVEZ UNE VRAIE BATAILLE AVEC
ACCOLADE™

ACCOLADE & THE TRAIN: ESCAPE TO NORMANDY SONT DES MARQUES DÉPOSÉES D'ACCOLADE, INC., CUPERTINO, CA, USA. EN EUROPE, LES PRODUITS D'ACCOLADE SONT PUBLIÉS PAR ELECTRONIC ARTS LTD. NOS LOGICIELS SONT DISPONIBLES SUR LA PLUSIÈRE DES ORDINATEURS. VEUILLEZ NOUS CONTACTER C/O UBISOFT, 1, VOIE FELIX EBOUTE, 94021 CRETEIL CEDEX, TEL. 1 48 98 99 00.

AVANT PREMIERE

15/15



Oui, il y a un bug mais il s'agit d'une préversion.



Scène finale de l'aéroport.



Nerfs d'aciers et réflexes pour vaincre.



Ne tirez pas sur les infirmières!



Plan d'animation.



Le réalisme des graphismes est fascinant: on est dans l'écran!



Admirez la taille des sprites!



Faire mouche à tous les coups!



Lancement d'une bûchette.



Gare aux roquettes!



Un rythme infernal comme dans la version arcade, pas de temps mort!



Plan d'animation des figurants.

Opération Wolf

On l'attend déjà avec impatience. Ce logiciel sera peut-être l'événement de cet hiver 88. Les limiers de Tilt, harassés par des heures de surveillances, vous présentent en avant-première cette réalisation.

Inutile de vous dire à quel point nous sommes tous emballés par ce prodigieux logiciel. Non, je ne vous présente pas des photos d'écran de la version arcade de *Opération Wolf*. Il s'agit bien de ce jeu, mais la version présentée est celle du ST! Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, *Opération Wolf* remporte un franc succès dans les salles de jeux. Le joueur est sensé être un super-soldat commandé par les États-Unis pour sauver des otages. Ces derniers sont prisonniers dans un camp de concentration d'un pays d'Amérique du Sud, soutenu par

les Soviets. Ocean France propose pour cet hiver les versions ST et Amiga de ce hit. Vous partez à l'aventure armé d'une mitraillette (la souris), quelques roquets et des munitions. La mission se divise en six étapes qui s'enchaînent logiquement. Super-soldat doit d'abord détruire le réseau de communication pour éviter d'être repéré. Ensuite, il doit trouver dans la jungle, des rebelles capables de lui donner des renseignements sur le camp de concentration. En chemin, il tombe sur un village qu'il se fait un devoir de libérer avant de récupérer

des forces. Son objectif suivant (le quatrième) est un dépôt de munitions qu'il investit pour se ravitailler. Arrive enfin le camp de concentration où il tente de libérer les otages. Le final se passe à l'aéroport où il fait embarquer les prisonniers. Pendant le déroulement de la mission, super-soldat est attaqué par toute une armée! Doté d'un scrolling horizontal, le jeu présente, selon les étapes, des décors très variés ou apparemment des hordes de soldats! Cela va du lanceur de cottelet ou grenade au barbu armé d'une mitraillette ou d'un bazooka! Ils débouchent de

la gauche ou de la droite de l'écran en courant, marchant, sautant ou en rampant. Autre détail, la distance entre les soldats ennemis et vous est très variable. Certains ne sont qu'à quelques mètres de vous (ah! la taille des sprites!) et, par conséquent, plus dangereux. D'autres sont à des dizaines de mètres de vous, donc difficiles à éliminer. Ne parlons pas des hélicoptères, des chars ou des vedettes militaires. Vos chances contre ces engins, motorisés et blindés, sont bonnes si vous avez des roquets. Elles sont minces si vous n'avez que des balles. En parlant de ravitaillement, toutes les étapes sont parsemées de munitions, rockets et autres surprises. Un handicap sérieux dans le jeu: interdiction absolue de tirer sur les civils ou les infirmières et encore moins sur les otages. Bien entendu, la préversion, au stade où elle nous a été soumise, présente quelques petits bugs (qui seront éliminés) et des éléments



Détail d'une maquette graphique.



Type d'écran à la fin d'un niveau.



Largage en zone ennemie.



Décor: la jungle au deuxième niveau.



Détail d'un sprite du deuxième niveau.



Première mission réussie!

vous subir d'importantes améliorations. La réinition de la palette de couleurs, les retouches à faire sur les sprites en sont quelques exemples. Christophe Gomez, le programmeur de ce petit jeu informatique, nous a assuré que la version définitive sera pratiquement identique à celle de la version arcade. Ce que nous pouvons dire, c'est qu'au vu de la préversion, nous nous sommes ligés devant notre petit écran! Aucune adaptation d'un jeu sur micro-ordinateur n'a atteint un tel degré de ressemblance avec la version arcade. La taille des sprites est

TomaHawk: un éditeur est né. (Bis.)

Label lancé par la société Coktel Vision, TomaHawk peut à juste titre être considéré comme une nouvelle société d'édition à part entière. L'idée de base est fort simple: il s'agit de créer une structure parallèle à Coktel Vision mais disposant de sa propre identité et d'une politique éditoriale différente de celle de cette dernière. Considérée comme éditeur de programmes éducatifs ou de jeux à prétexte culturel, celle-ci préfère conforter son image de marque plutôt que la combattre. C'est pourquoi l'identité de TomaHawk sera résolument tournée vers les jeux et plus spécifiquement les programmes pour ordinateurs 16/32 bits. Réellement opérationnelle courant octobre, cette société devrait sortir quatre programmes d'ici novembre. Le premier sera le très attendu *Emmanuelle*, prévu initialement chez Coktel Vision. Il

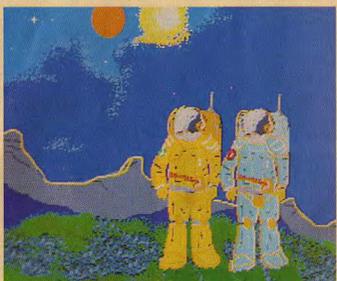


Emmanuelle sur ST.

est en fait d'ailleurs de même pour *Terrific Lamp* (un jeu d'arcade) et *Crucial Test* (un programme comparable à *Trivial Pursuit*). A terme, Coktel s'orientera donc plus vers l'édition de produits éducatifs et culturels et poursuivra son effort en matière d'adaptation de bandes dessinées. Enfin, signalons que les produits édités sous les labels Coktel Vision et TomaHawk trouveront désormais des débouchés en dehors de la France et de la RFA. Ils seront représentés en Grande-Bretagne par Acti-Software et en Espagne par Système 4.

Les graphistes

Les auteurs de ces trois dessins ne sont qu'une seule et même personne: Laurent Dégardin, 19 ans, actuellement étudiant en informatique à l'I.U.T. d'Amiens. Laurent Dégardin a utilisé le logiciel *Spectrum 512* sur Atari ST mais affirme vouloir passer prochainement à l'Amiga 500, plus performant selon lui.



Cybernoid II, Scorpion, Foft...

En vrac et sans détours, découvrez les photos d'écrans de tous les softs qui vous attendent cet automne/hiver.

HEWSON annonce la sortie de **Cybernoid II**. Ce jeu d'action se caractérise (selon l'éditeur) par de superbes graphismes et une excellente animation. Sortie fin septembre sur C64, CPC et Spectrum. **Scorpion** est un jeu d'action rapide qui sera disponible fin septembre sur C64.



Foft (ST).



Dragon Ninja (version arcade).



I.S.S. (ST).



After Burner (ST).



S.D.I. (ST).



Black Tiger (ST).

GREMLIN GRAPHICS présente **Foft**, une simulation de vol dans l'espace. Le jeu comprend huit millions de planètes à visiter dans un univers équivalent à dix milliards de milliards de kilomètres ! Sortie en octobre sur ST et Amiga. **Artura** est un jeu d'arcade/aventure où vous affrontez les forces diaboliques d'une sorcière. Sortie en octobre sur Spectrum et CPC. Les autres versions suivront. **Supersports** vous guide à travers cinq compétitions comme le tir à l'arc, la course sous-marine, etc. Sortie fin septembre sur CPC, C64 et Spectrum. GO va faire plaisir aux passionnés de jeux d'arts martiaux

avec **Thunder Road**. Sortie prévue pour octobre sur CPC, Spectrum, C64, ST, Amiga et PC. **Black Tiger** est un logiciel inspiré de Donjons et Dragons. Votre but : tuer trois dragons démoniaques. Sortie prévue fin septembre sur CPC, C64, Spectrum, ST et Amiga (label GO ! Capcom).



Thunder Blade, co-op adapté sur ST.



Thunder Blade (ST).



Thunder Blade (ST).



US GOLD va adapter le célèbre co-op **Thunder Blade** ! Nous avons vu ce jeu sur ST ! La préversion, encore très incomplète, nous permet de penser que la version définitive sera à la hauteur de nos espérances. Sortie prévue en novembre.

Sortie prévue en décembre pour les versions CPC, Spectrum, C64, et Amiga.

MEDIAGENCIS se relance sérieusement dans l'édition de softs ludiques. Commentons par **R-Type** qui, au vu de la préversion, sera de bonne facture. Sortie prévue en octobre sur CPC, C64, Spectrum, ST.

After Burner est également très attendu. Espérons qu'il sera à la hauteur des meilleures produc-



Pac Mania (CPC).



Supersports (Spectrum).

tions du moment. Sortie prévue en novembre sur CPC, C64, Spectrum, ST, Amiga. **Incredible Shrinking Sphere** (I.S.S.) est un jeu où vous aurez à combattre une sphère dévastatrice. **SDI**, un autre co-op, sera adapté sur CPC, C64, Spectrum et ST.

LOGOTRON édite une version **Star Ray** sur ST ! Sortie fin septembre, si tout va bien. GRAND SLAM revient sous les feux de la rampe avec **Pac Mania**. Sortie cet automne sur ST, Amiga, Spectrum, CPC, C64.

OCEAN FRANCE attaque toujours plus fort. Après **Opération Wolf**, dont vous pouvez voir les photos d'écran dans « Avant-première », cette société lance sa toute première : **Dragon Ninja**. La version Amiga de ce co-op est étonnante. Les sprites et le décor sont de la même taille que ceux



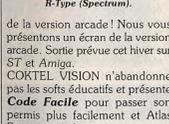
R-Type (ST).



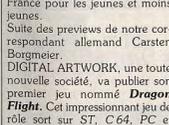
R-Type (C64).



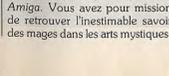
Cybernoid II (C64).



Scorpion (C64).



Artura (ST).



Black Tiger (Spectrum).

En outre, vous aurez à élucider le mystère, de la disparition des Dragons. Doté d'une gestion au joystick, ce jeu vous place à la tête d'un groupe de quatre aventuriers. Le vaste monde de **Dragon Flight** comprend des donjons et des cités. Trente sorts magiques sont indispensables pour la victoire. A noter, le superbe écran en « mode combat ». Sa sortie n'est pas encore programmée.

Master Soccer est le titre d'une simulation sportive à mi-chemin entre **Football Manager** et **International Soccer**. Prévu sur Amiga, ST, C64 et PC, sa date de sortie n'est pas encore programmée. **Simulator Construction Set** est un simulateur de vol d'un concept très original. Son éditeur vous permet de créer le décor et l'avion !

Prévu sur Amiga, C64 et PC. Date de sortie non communiquée.

Dany Booklauck et Carsten Borgmeier.



Achetez tranquillement, nous remboursons la différence !

UN SERVICE GAGNANT



LE SERVICE

FORMATION

* Pour être performants, nous remboursons la différence si vous trouvez moins cher ailleurs pendant les 15 jours suivant l'achat et vous offrons un logiciel.

Vers un nouveau GS?

Malgré sa percée dans le monde des entreprises, Apple semble vouloir renouer avec ses origines et préparer un ordinateur de la lignée des II, E, II C, dont les performances ont de quoi faire rêver!



Photo: Apple Computer, Inc.

Alors qu'Apple Expo se déroule au moment où sort ce numéro de *Tilt*, des rumeurs insistantes font état de la venue d'un nouveau Apple II GS. Notez que nous ne parlons pas ici du GS+ que nous évoquons il y a peu et dont la venue pourrait être assez rapide. Non, il s'agirait d'une machine repensée depuis le début de la compatibilité Apple IIe. Ilc avec en ligne de mire la puissance de calcul qui fait défaut au GS lorsqu'on le compare à ses concurrents les plus récents. Première modification : le microprocesseur 65C816 serait remplacé par un 65C832 à architecture interne 32 bits. La vitesse en mode natif n'est pas précisée mais devrait au moins égaler les 6 MHz. Il semble qu'Apple travaille sur un programme capable de traduire un programme écrit en Assembleur 68000 en code exécutable par le 65C832. Cela devrait favoriser la venue de programmes performants initialement développés pour Mac.

D'autre part, les capacités graphiques seraient étendues dans des proportions non négligeables. Avec 320 par 200 points et 640 par 400 en, respectivement, 256 et 4 couleurs, cet ordinateur proposerait des performances bien plus satisfaisantes que le modèle actuel et serait en mesure de rivaliser avec les ST et autres machi-

nères pour environ 2.000 F (134 dollars aux Etats-Unis). Cela permettrait à Apple de reprendre pied sur le marché européen de la micro personnelle? Cela dépend de nombreux facteurs, non forcément maîtrisables par Apple. Si la commercialisation de cette machine intervient de manière trop tardive, d'autres fabricants pourront renforcer leur présence sur le terrain ou bien s'y faire une place au soleil.

Mathieu Brisou

Commodore: l'effet de gamme

Interviewé par *Tilt*, à l'occasion de son arrivée à la tête de Commodore France, Franck Lanne avait tenu des propos remarquables. Il récidive.

— Faisons le point depuis votre arrivée à la tête de Commodore France...

— Objectivement, légitimement nous avons un certain nombre d'éléments de satisfaction. Très concrètement, nous avons l'année dernière près de 200 livraisons dont une certaine faiblesse fait partie du réseau Nasu qui remettrait alors d'une faille récurrente. Aujourd'hui nous avons plus de 500 points de vente. Second élément de satisfaction : nous avons imposé l'Amiga 500 sur le marché, ce qui n'était pas

évident l'année dernière à la fois pour le client. Maintenant, le dynamisme de la gamme Amiga ne peut être contesté. Autre point satisfaisant : la perception qui a été faite par le marché de Commodore France en octobre, un lecteur de disquettes au niveau du service après-vente.

— Mais il y a encore des vendeurs qui se plaignent de votre SAV.

— Tenez, voici une lettre que j'ai envoyée à un de nos revendeurs qui se plaignait de la fiabilité de nos machines. Cette dernière, montre que sur 70 machines livrées à ce distributeur entre septembre et décembre 1987, nous ateliers ont réceptionné quatre Amiga 500, deux Amiga 1000 et un clavier de 2000 en septembre ; en octobre, un lecteur de disquettes 3 pouces et demi (plus deux Amiga 500 non réceptionnés donc), dont les pannes n'étaient que mineures ; en novembre, pas de retour ; en décembre, pas de retour.

Cela montre que le problème de fiabilité de nos machines ne se pose pas et que l'argument de ce distributeur qui tend à dire que nous vend pas beaucoup de nos machines parce qu'elles ne sont pas fiables ne tient pas ! Autre exemple : celui de la CAMIF : depuis juillet 87 et jusqu'à fin mai 88, ce distributeur a commandé régulièrement des machines Commodore que ce soit des C64, Amiga ou PC. Or il s'avère que la CAMIF gère sur informatique tous les problèmes de SAV et je leur ai demandé de me fournir leurs données chiffrées. Le pourcentage obtenu est très très faible : 1,5 %, hors pannes au déballeage... Notez que cette information statistique peut être considérée comme fiable puisqu'elle est établie sur plusieurs centaines de machines et sur une durée de plus de neuf mois. Bref, le SAV est pour moi un autre élément de satisfaction.

(NDLR : La rédaction de *Tilt* reste à l'écoute. N'hésitez pas à nous faire part de vos expériences.)

— Y en a-t-il d'autres ?

— Oui, et notamment le fait que le siège européen de Francfort nous fasse confiance car nous sommes, en terme d'organisation, parmi les meilleurs. C'est à dire que compte tenu du nombre d'employés, de machines vendues et autres facteurs sur lesquels se mesure la performance économique d'une entreprise, nous faisons partie des trois premiers Européens. D'autre part, Francfort est convaincu que la France

va bien marcher et c'est pour ça que mon budget marketing et communication est en augmentation et s'avère, rapporté aux ventes, très supérieur à la moyenne européenne.

Pour conclure, je dirai que tous ces éléments forts positifs font que nous sommes fondamentalement très optimistes sur le futur. D'autant plus qu'en terme de rapport qualité/prix nous avons la meilleure machine du marché (NDLR : l'Amiga 500).

— Qu'en est-il du C64 à l'heure actuelle ?

Lorsque je suis arrivé chez Commodore, l'une des choses qui me navraient, était la mévente du 64 en France. Et ce d'autant plus qu'il n'y avait pas de justification rationnelle à ce phénomène... Je pense que seule la méfiance dont la distribution a fait preuve vis-à-vis de Commodore est en mesure d'expliquer cela. Toujours est-il que je m'étais promis de relancer le 64 d'où la signature d'un accord de distribution avec Conforma portant sur un pack dans lequel on trouve un C64-Péritel, un lecteur de cassettes, une compilation et

un joystick, pour 1.690 F. L'objectif est d'écouler le créneau de 1500 à 3000 F. En dessous, on trouve les consoles de jeux, au-dessus les *Amstrad 6128*, *Atari ST*, et *Amiga 500*. Or c'est un positionnement idéal pour le C64. Il peut être une magnifique console de jeux mais c'est aussi un véritable ordinateur.

— Dans cette optique, le C128 peut donc être considéré comme mort ?

— Par rapport à ce que je viens de dire et par rapport à Commodore France, il est clair que le C128 n'a pas de positionnement possible. Il faut être réaliste...

— Pour en revenir au 64 en tant qu'ordinateur, il existe des produits comme GEOS ou Becker Basic qui s'avèrent mal distribués en France. Est-ce que ce type de produits ne devrait pas disposer d'un soutien plus grand de la part de Commodore ?

— Si, automatiquement, il y en aura une. Lorsque je suis arrivé, je ne pouvais pas me focaliser sur ce genre de choses. Maintenant, c'est différent. J'ai récemment appelé

un de mes gros distributeurs qui couvrent toute la gamme Commodore. Il a été très intéressé par la signature de cet accord car cela devrait stimuler les ventes de périphériques et logiciels. Ainsi, on peut tout à fait imaginer la venue d'un pack regroupant GEOS, un lecteur de disquettes (qui est obligatoire pour utiliser cet environnement graphique) et un souris...
— Il y a quelque temps, on avait évoqué la venue d'un nouveau C64 avec drive intégré. Qu'en est-il ?

— Ce projet est abandonné.

— Montons un peu dans la gamme : parlons de l'Amiga 500. Où en est-il en France ?

— Le 500 se porte bien en France. Sur ce type de produit, il est évident que le prix compte énormément et il est évident qu'il se vend moins d'Amiga 500 que d'Atari 520 ST. Mais, le problème ne se pose pas en ces termes. Notre objectif n'est pas de baisser le prix au maximum mais d'avoir une démarche cohérente vis-à-vis du 500 et de ses qualités propres. Nous avons des solutions vidéo et musicales excellentes ; au niveau

graphisme, pas de problème : nous avons aussi une machine multi-tâche et ce tout à un prix raisonnable. Contrairement à Atari qui met en avant le futur par le biais du CD Rom et du Transporter pour masquer les faiblesses du ST par rapport à l'Amiga, Commodore met en avant le présent. Sur le plan strictement médiatique, il est évident que la stratégie d'Atari est meilleure. Mais, en terme de stratégie d'entreprise, il vaut mieux avoir un réel impact sur le marché par l'intermédiaire d'une gamme cohérente dont le suivi est correctement assuré. Et de toute façon, il faut être réaliste : comment voulez-vous que Atari puisse passer un message qui tend à dire qu'il propose la machine la plus performante, la moins chère et disposant d'une très bonne fiabilité ? Ce langage est contredit dans les faits ! La récente augmentation de prix du 520 ST le montre. J'ai toujours considéré que le but d'Atari était d'empêcher le développement de Commodore. En France, l'arme c'est le 520 ST. Mais malgré un prix très faible, ils se sont aperçus que cela ne servait à rien. ▶

400 CV SOUS LE CAPOT!

119F*

TRUCK

Vous allez vivre une compétition de Formule 1 passionnante! Votre véhicule, un énorme camion caréné et sans remorque pour une puissance maximum. Objectif : aller très vite, rouler sur deux roues latérales, zigzaguer entre les bornes pour être le premier sur la ligne d'arrivée. Attention, départ!

* Prix public généralement constaté.
(Modèle) ET PC compatible, cassette ou disquette de 119 F. 245 F.

LE FRISSON DU JEU



Franck Lanne.

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 édité;
- 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



Tél.

Langage

Machine

A retourner à **UBI SOFT** / Christine Quémard

1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX - Tél. (1) 48 98 99 00

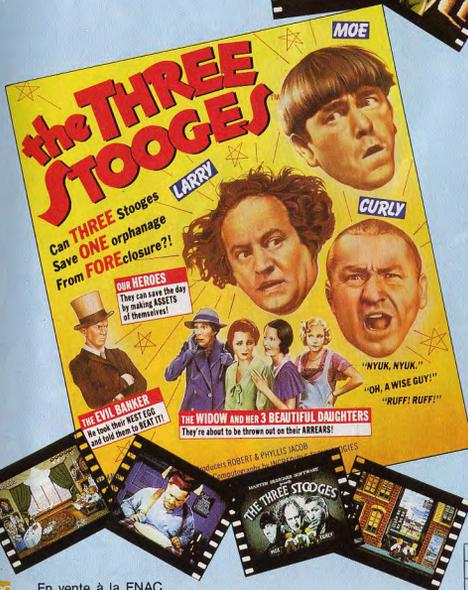
CINEMAWARE

PRÉSENTE

ROCKET RANGER

ACTION, SENSATIONS ET SUSPENS SUR FOND D'UNE IDYLLE AMOUREUSE.

Imaginez que les nazis aient gagné la seconde guerre mondiale, qu'ils aient envahi le monde et le contrôlent d'une façon démoniaque ! Non, ce n'est encore qu'un cauchemar mais il se pourrait que ce cauchemar se transforme en réalité. Retour en 1940, vous êtes le seul à pouvoir délivrer de l'emprise diabolique des nazis, une ravissante jeune fille et arrêter la menace d'expansion ultra rapide du nazisme sur le monde. Si vous voulez que le monde reste libre, il vous faudra agir vite !



THE THREE STOOGES

Nos trois héros, Larry, Curly et Moé se heurtent à un horrible banquier qui s'apprête à chasser une mère veuve et ses trois superbes filles d'un orphelinat.

Pour les sauver de cette formidable injustice, nos trois compères devront mettre tous les moyens en œuvre pour gagner suffisamment d'argent et ainsi empêcher la fermeture de l'établissement.

Nos "amis" vont passer par toutes sortes d'emplois originaux, allant de la boxe professionnelle à des concours de lançements de pâtisseries et ce ne sont que les moindres !

A nos trois compères de jouer et de bien jouer...et vous avec eux !

DISTRIBUÉ PAR

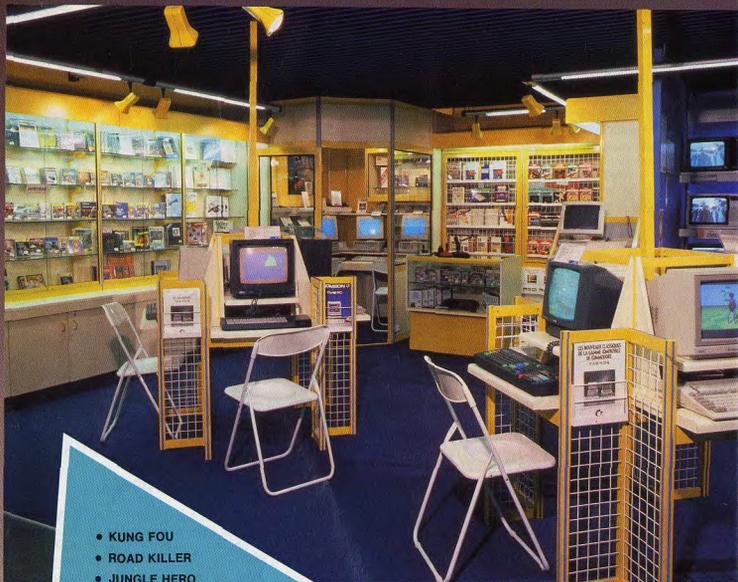


	ST	AMIGA	PC	GBM disc
Rocket Ranger	309	309	269	169
The Three Stooges	309	309	269	169



En vente à la FNAC et chez votre revendeur habituel.

les meilleurs logiciels sont à Conforama



- KUNG FOU
- ROAD KILLER
- JUNGLE HERO
- POUR 20 MILLIONS DE DOLLARS



THOMSON
CASS. + DISQ.

PACK 4 JEUX
En cassette

149F
En disquette
199F

PACK 5 JEUX
En cassette

99F
En disquette
149F

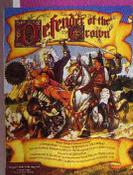
- TETRIS •
 - THUNDER CATS •
 - BEYOND THE ICE PALACE •
 - BUGGY BOY •
 - BATTLE SHIPS •
- AMSTRAD** CASS. + DISQ.
COMMODORE CASS.
SPECTRUM CASS.



DISPONIBLES DANS
TOUS LES MAGASINS

PRIX VALABLES
JUSQU'AU 30 OCT. 1988

- DEFENDER OF THE CROWN
- THE THREE STOOGES
- THE CHESSMASTER 2000



PACK 3 JEUX
En disquette

299F

5,25 ou 3,5 pouces

AMIGA DISQ.
PC DISQ.

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.



Affrontement Reine-Sorcière et Tour-Golem.



Phogostage de la Reine-Sorcière!



Moment fabuleux, la Reine battue par le Cavalier se transforme en dragon volant!

Battle Chess

AMIGA

C'est sans conteste le plus beau jeu d'échecs sur ordinateur.

Battle Chess est un jeu où la performance côtoie la fantaisie et l'humour. Cette splendide réalisation est signée Interplay.

Interplay/Electronic Arts. Conception et programmation: Michael Quarles, Jay Patel, Troy Worell, Bruce Schlickbernd, Todd Camasta.

Nous entendons déjà les amateurs de jeux d'action pousser des : « Bou ! » ou « encore un jeu d'échecs ! ». Ou, il s'agit bien d'un jeu d'échecs. Mais nous pouvons dire de façon certaine que rares sont les jeux d'échecs de cette veine. Allez, n'ayons pas peur des mots, Battle Chess est le plus beau jeu d'échecs du moment sur micro ! Qu'a-t-il de plus que les autres ? Inspiré d'une trouvaille de la « Guerre des Étoiles », il possède tout ce dont souffrent cruellement les autres. Un peu de pelfance et commençaons par le début. La lecture du mode d'emploi ne laisse rien présager. C'est néanmoins une excellente initiation au jeu d'échecs. Ensuite, le chargement de la première minutes, on est sous le charme !

Un superbe échiquier en marbre sert de champ de bataille à des pièces soigneusement dessinées et dont le style fait penser aux films de Walt Disney. Les Reines sont d'élégantes longues robes bordées d'hermine) et ravissantes femmes, les rois de bons vieux à la barbe fleurie, les Cavaliers des chevaliers tout en armure ! Bref, chaque pièce témoigne d'un étonnant souci du détail. Au commencement de la partie... surprise ! Les pièces s'animent ! Les Soldats-pions y vont de leur bruyante marche militaire, la reine se déplace en ondulant des hanches, le Bishop (le fou est un évêque chez les Anglo-Saxons) marche avec une raideur toute ecclésiastique ! La qualité de l'animation dans Battle Chess est tout



Le clin d'œil « Monty Python » !



Le Cavalier réduit à l'état d'homme-tronc.



La Reine molestée par un Soldat-pion !



Le Cavalier en danger, en sortira vainqueur.

simplement remarquable ! Quant aux bruitages, ils sont époustouflants ! Prenons la Tour comme exemple. Elle se transforme en Golem pour se déplacer (rien que cette séquence est déjà impressionnante !). Les bruits de pas pesants et tonnants de ce monstre sont si criants de vérité qu'on s'attend à voir l'Amigo vibrer sous les chocs ! Les cris d'admiration et d'étonnement de la rédaction de TR redoublent quant on procède aux échanges de pièces (en clair : attaque des pièces adverses). En lieu et place de banales substitutions, on assiste à des combats. Et quels combats ! Il faut voir la reine tuée un Bishop. Elle lève les bras, chaque



des mains deux fois ; un halo d'énergie apparaît au-dessus de sa tête qu'elle dirige ensuite sur le pauvre Bishop. Ce dernier se consume rapidement, et on voit son squelette juste avant sa disparition. Et que dire d'un combat entre un soldat-pion (pièce vainqueur) et un Cavalier-Chevalier ? Jugez plutôt. Le Soldat esquive les coups du Cavalier et, après une fente, il donne un grand coup de lance dans... les parties du Cavalier qui, torde de douleur, croise les jambes, s'agenouille et disparaît ! Le combat le plus drôle est certainement celui qui oppose deux Cavaliers-Chevaliers. La scène est directement inspirée d'une séquence du célèbre film Monty Python. Le Cavalier (pièce vainqueur) attaque brusquement et coupe le membre droit de son adversaire. Ce dernier réagit en levant son épée avec le bras gauche qui est immédiatement sectionné ! Il regarde ses bras gisant sur le sol. Rogeur, il tente de balancer un coup de pied, pied qui est aussitôt coupé ! Dépité, il sautille sur sa dernière jambe qui ne tarde pas à être fauchée ! L'homme tronc disparaît aussitôt.

La qualité exceptionnelle des graphismes, la fluidité de l'animation et la superbe bruitage (son en sté-



Un coup mortel dans les... parties du Cavalier !

reo) donnent à toutes ces séquences un impact visuel rarement atteint (jusqu'ici, Battle Chess n'est pas seulement un jeu spectaculaire et visuel, c'est également un excellent jeu d'échecs comparable à Chessmaster 2000. Le parti est désigné, radicalement à une partie d'échecs sans animation peut choisir l'option jeu conventionnel en 2D. Battle Chess comporte neuf niveaux de difficultés et son temps de réflexion dépend du niveau choisi : 5 secondes au niveau 1, 1 mn 20 au niveau 5 et 21 mn au niveau 9. L'option « Force move » peut interrompre le temps de réflexion du programme et le faire jouer. Les autres options habituelles d'un jeu d'échecs sont au rendez-vous : annulation du coup précédent, « replay », coup suggéré, etc. Le jeu à deux par modem ou par câble est possible ainsi que l'installation sur disque dur. Sur le plan technique, sachez que le programme qui tient sur une disquette contient l'équivalent de deux méga-octets de données ! En conclusion, disons que Battle Chess est le jeu d'échecs qu'il faut, à tout prix, posséder sur ordinateur ! Sa sortie est prévue pour octobre. (Disquette. Prévu pour janvier sur PC.)/Dany Booklook

Type	
Intrêt	19
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	★★★★★
	n.c.



Certains passages forcément défendus vous obligent souvent à prendre de gros risques.

Star Goose

ATARI ST

Ce jeu d'action vous plonge dans un univers dément où stratégie et réflexes sont de rigueur. Riche en couleurs et doté d'effets de relief surprenants, ce logiciel est un must pour les amateurs de shoot-them-up.

Logotron



Récupération de cristaux et de missiles.



Les fosses un danger permanent.

Pour changer, ce logiciel propose une guerre entre les humains et les Normans ! Le quartier général préconise l'affaiblissement de l'ennemi par la destruction de ses sources de ravitaillement. Ces dernières, nommées « Supply Bases » (annaux de ravitaillement), sont situées sur la planète Nom où le vaisseau mère vous dépose à bord de votre « Star Goose ». Traduction de ce scénario : vous disposez de cinq vaisseaux, armés de canons et de missiles, pour parcourir huit niveaux. Six cristaux sont à récupérer à chaque niveau afin de passer au suivant. Le décor rappelle un peu celui de Marble Madness, caractérisé par un parcours aux dénivellements soigneusement élaborés. L'intérêt du jeu vient en partie de ce parcours sinueux dont le joueur peut tirer parti pour progresser.

Votre vaisseau, un curieux véhicule muni de patentes, échappe au jeu roulant des canons ou lasers ennemis en utilisant ces fameuses dénivellements qu'offre le terrain. La survie passe également par une surveillance constante des réserves de carburant, les munitions et les écrans de protection. Ceci implique des problèmes de ravitaillement heureusement résolus par la présence de tunnels de stockage que vous devez emprunter. Une fois à l'intérieur du tunnel « fuel », par exemple, vous pouvez faire le plein de carburant en récupérant un maximum d'yeux (c'est bizarre mais c'est comme ça). Les parcours des différents niveaux témoignent

d'une excellente conception. Le joueur « bête et méchant » n'a aucune chance de s'en sortir. Si l'utilise la grande vitesse que lui autorise son vaisseau, il percute une des innombrables mines malicieusement placées ou tombe dans les « vides ». La tactique de l'attaque de front à outrance n'est pas payante non plus car le moindre coup porté par l'ennemi réduit dangereusement les écrans de protection (shields). On découvre quatre types d'armes défensives présentes sur les anneaux de Nom : des mines de toutes sortes, des robots tueurs, des lance-missiles et des canons-lasers. Les mines et les robots sont facilement surmontables. Les canons-lasers le sont déjà moins mais la configuration du terrain les



Un dépôt de missiles.



L'indispensable dépôt de carburant.



Entrée d'un tunnel de ravitaillement.

prive d'une couverture efficace de leur périmètre. Il reste les lance-missiles qui sont réellement dangereux. Ils font mouche quelle que soit la configuration du terrain. Vos moyens de rétorsion sont les missiles et les canons. Ces derniers sont efficaces uniquement quand votre vaisseau se trouve à la même hauteur que l'objectif à détruire.

Vos missiles, quand à eux, font merveille : ils ont les mêmes propriétés que ceux de l'ennemi. Plus intéressant encore, un missile tiré dans un tunnel récupère tous les yeux avoisinants ! On peut-on se ravaler en missiles ? Réponses : en passant correctement à travers les Missiles Gates. La moindre faute et c'est la destruction du Star Goose. Un petit coup de pouce : effectuez un premier passage à vitesse réduite afin de détruire tous les lance-missiles, canons et mines. Ravitaillez-vous au cours d'un deuxième passage. Le troisième passage, destiné à la récupération des cristaux, devient une promenade sans.

Star Goose est un jeu d'action très captivant. Un challenge proposé est un ton au-dessus des habitués « shoot them up ». La prise en main se fait plus rapidement avec le joystick, la souris est moins fiable. Un bon point pour la possibilité de reprendre le jeu au dernier niveau atteint quand la partie est perdue. Graphiquement, c'est superbement réalisé. Les effets de perspective et les dénivellements sont très convaincants. Un effort a été fait dans la variété des formes et le grand choix de couleurs. A propos de couleurs, un mot sur le décor qui change constamment.

L'animation est parfaitement adaptée au style du jeu ainsi que les bruitages. Bref, Star Goose plaira sans aucun doute aux passionnés du genre. (Disquette, Prêvu pour Amiga.) Dany Boolslock

Type	action
Intéret	15
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*** n.c.



Attaque d'un vaisseau ennemi avec une multitude d'armes disponibles.

Whirligig

ATARI ST

Après l'esclavage, la révolte et la fuite à travers une immense spirale temporelle. Votre salut la Terre de 1988 A.D., se trouve parmi les quatre milliards d'univers de Whirligig!

Rainbird. Conception et programmation : Maelstrom Games Ltd.

Un terrible sort est réservé aux humains du lointain futur de Whirligig, esclaves d'une civilisation dominée par des vaisseaux et à l'intelligence supérieure. Les humains sont des créatures difficilement maîtrisables et ce qui devait arriver arriva. Un esclave poins double que les autres, réussit à s'emparer d'un des vaisseaux-maîtres en neutralisant ses circuits. Privé d'intelligence, notre rebelle prend le contrôle absolu de l'appareil. Le reste est une longue fuite à la recherche de la liberté. Le chemin vers cette liberté est tortueux et extrêmement long. Vous devez remonter le temps pour revenir à une époque plus clémente pour l'homme : 1988 AD.

L'entreprise est réalisable grâce au Star Goose (des portes stellaires) permettant d'emprunter la spirale temporelle : le Whirligig ! Ces portes s'ouvrent sur trois

mini-univers nommés eigenspaces. On en dénombre quatre milliards ! Rassurez-vous, votre objectif n'est pas d'attendre le milliard ! En fait, cinq de ces mini-univers abritent chacun un Platonon, nom donné aux solides dont la forme géométrique est parfaite (par exemple, le cube). La capture des cinq solides permet d'ouvrir une porte temporelle sur notre Terre de 1988 AD. Une telle tâche serait impossible si l'ensemble des eigenspaces n'était pas un vaste réseau caractérisé par un enchevêtrement d'interconnexions.

Un exemple fidèle : l'eigenspace n°7 peut comporter trois portes stellaires donnant sur les eigenspaces n°8, 11 et 79. En outre, la documentation nous fournit les coordonnées des cinq mini-univers où se trouvent les solides parfaits. A vous de trouver le



parcours idéal. Vos soucis ne s'arrêtent pas là : vous vous doutez bien que votre vaisseau, un chasseur Meson, requiert une certaine attention. Ainsi, le fuel et l'approvisionnement en missiles sont parfois de gros problèmes car les dépôts de missiles et de carburant ne sont pas disponibles dans tous les eigenspaces. Sachez qu'« 115 » sont au courant de vos agissements et patrouillent chaque eigenspace afin de vous détruire. Une situation difficile, mais vous avez de quoi vous défendre : votre vitesse et deux types de fusées à litres chacheuses.



De superbes graphismes et animations !

La première est un missile classique, relativement efficace mais dangereux dans certains cas. Si vous lancez un missile alors qu'un ennemi n'est dans les parages, il se dirige sur vous ! Par contre, la seconde arme est une sorte de torpille ultra-sophistiquée (chaff pod), d'une redoutable efficacité.

Le jeu se résume à une recherche des solides parfaits, ponctuée de combats et de ravitaillement. Le pilotage du vaisseau à la souris pose certains problèmes liés au fait que le jeu est en 2D. Certes, la maniabilité est excellente mais la souris est, à mon sens, inadaptée pour ce type de guidage. Capable de faire des virages à 360 degrés, le vaisseau, du fait de l'hypermotilité des commandes, devient difficile à contrôler. Je trouve plus pratique de pousser un manche de joystick que de faire glisser une souris. A souligner également le trop long temps mort entre la sortie et l'entree d'un eigenspace.

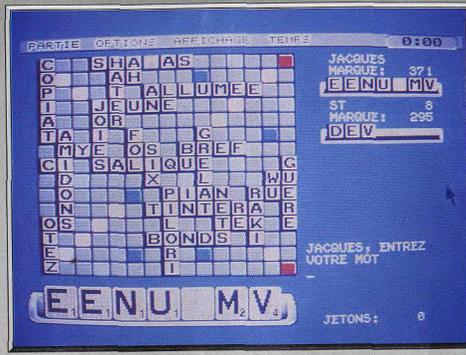
Dans l'ensemble, Whirligig est un jeu d'action intéressant du point de vue scénaristique et bien réalisé. Les graphismes, supportés par une excellente animation et un bon bruitage, sont très agréables. Encore une fois, je regrette la mauvaise traduction française de la notice. Un bon sort malgré tout. (Disquette, Prêvu pour Amiga.) Dany Boolslock

Type	action
Intéret	15
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*** C

Version Amiga

Cette version n'a fait une bonne impression. Peu de différences la séparant de la version ST. La musique de fond est plus fournie et les couleurs sont plus sobres. Un bon sort. D.B.

Type	action
Intéret	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*** C



Tous les mots avec lettres à points sont bien connus du programme.

Scrabble

ATARI ST

Fanas de scrabble, réveillez-vous. Ce programme, en français, respecte toutes les règles de la F.F.S., et vous donnera du fil à retordre, quel que soit votre niveau.

Leisure Genius. Adapté par Gang of Five.



Ces mots existent bien dans le dictionnaire.

Les jeux de lettres classiques ne sont pas légion sur ST, c'est le moins que l'on puisse dire. Depuis l'excellent Jeu des chiffres et des lettres (excellent quant au niveau tout au moins), les pauvres joueurs se sentaient bien délaissés. Aussi c'est avec un intérêt tout particulier que j'ai entrepris de tester ce logiciel. Dans un premier temps, vous resterez le roi des joueurs (jusqu'à quatre). Chacun peut être simulé par l'ordinateur qui propose huit niveaux. Les niveaux 1 à 4 n'utilisent qu'une partie du vocabulaire, tandis que les niveaux 5 à 8 mettent à profit vos connaissances étendues à plus de 20 000 mots. Il faut cependant préciser qu'il ne s'agit pas vraiment de 20 000 mots différents. Les conjuguations d'un verbe et les genres d'un même mot comptent.

Il n'en reste pas moins que le vocabulaire comprend un grand nombre de mots peu usés, en particulier avec des lettres « chères ». Vous forez des découvertes. Ce dictionnaire semble vraiment exempt de fautes d'orthographe. Je n'ai pas pu le mettre en défaut au cours des très nombreuses parties que j'ai disputées contre lui. Continue il est pas complètement épuisé (ce qui est dommage, la capacité mémoire du ST lui aurait permis de l'être avec un bon compactage), il peut arriver que le programme doute d'un mot pourtant valable. C'est le cas, en particulier, avec un mot qui contient un nombre important de voyelles. Ainsi le programme ne reconnaît pas le courant « allumée » et le moins courant « saquis », ce qui est plus étonnant car ce mot contient une lettre « chère ».

Ce n'est cependant pas un réel problème. Le programme vous demande tout simplement de vérifier la validité de votre mot puis de le confirmer. L'accepte alors sans discussion. L'écran représente le plateau de jeu, la règle du jeu, le joueur courant ainsi que les scores respectifs et le nombre de jetons restants. Indépendamment des niveaux choisis au départ, il est possible de sélectionner les temps de réflexion, depuis la partie écarté (30 secondes par coup) jusqu'à la partie longue (5 minutes par coup) en passant par le mode tournoi (deux minutes par coup). Ces temps sont approximativement dans l'option normale et totalement respectés dans l'option chronométré où le joueur doit jouer dans le temps imparti.



sous peine de perdre son tour. Le programme joue très correctement. Il utilise au maximum les données ou trilles disponibles tout en évitant de les libérer lui-même et maçonner (accouplement de deux mots sur plusieurs lettres consécutives) pour gagner des points supplémentaires. En revanche, il joue parfois à l'économie, privilégiant le rapport nombre de



« Wu » : le mot le plus court pour placer le « u ».

lettres placées/points rapportés. Cela le conduit à placer des mots rapportant un peu moins que ce qu'il avait déjà trouvé (on peut observer sa réflexion à la demande). Surtout, il peut rater un scrabble car le placement de toutes ses lettres n'est pas un objectif prioritaire. Ces regrettables : les 50 points d'un scrabble ne sont pas à dédaigner.

La gestion du jeu est bien réalisée. Vous pouvez changer une ou plusieurs lettres, les permuer et même demander de l'aide (cette aide est souvent rudimentaire). Après avoir tapé votre mot (le programme refusant d'embles si vous utilisez une lettre ne se trouvant ni sur votre tablette ni sur le plateau), vous indiquez à l'aide de la souris la case de départ, puis le sens horizontal ou vertical. Le programme place le mot et affiche les points obtenus. Il vous propose ensuite de conserver ou de changer de mot. Quoi que vous répondez, il l'enregistre et donne la main au joueur suivant. C'est là l'ogic du programme ! Il est possible à tout moment de sauvegarder le jeu sur disquette. En conclusion, ce logiciel de scrabble est bon mais doit être encore amélioré sur plusieurs points : vocabulaire encore plus étendu, meilleur algorithme de recherche des scrabbles et possibilité de réintégrer des problèmes. Mais même ainsi, il donnera du fil à retordre à bien des joueurs. (Disquette.) Jacques Harboun

Type	scrabble
Intéret	16
Animation	★★
Graphisme	★★★
Brutalité	★★★
Prix	C

Version Amiga II

Cette version présente une petite anomalie d'adaptation. En effet, si le jeu et le dictionnaire sont en français, la distribution des lettres est celle du jeu anglais. C'est bien dommage. Par ailleurs, la recherche des mots se fait sur le disque, ce qui risque à la longue de fatiguer le lecteur et surtout la disquette. Le niveau de jeu est correct pour cette machine. (Disquette.) J.H.

Type	scrabble
Intéret	14
Animation	—
Graphisme	★★★
Brutalité	★★★
Prix	D



Impossible de mieux faire pour les couleurs !



En anglais, dur, dur, mais on y arrive.

Version Amiga

Cette version se distingue de la précédente par quelques points.

Tout d'abord le jeu est en anglais. A moins d'être un anglophone averti, cela risque de poser certains problèmes. De plus, aux utilisateurs le choix des temps de jeu se fait une fois pour toutes au début de la partie. Il ne peut plus être modifié par la suite, contrairement à la version Atari ST qui autorise le changement des temps et la mise en route ou l'arrêt de la pendule.

Le plateau de jeu est plus coloré, ce qui est paradoxalement un désavantage car le choix d'un

moment de sauvegarder le jeu sur disquette. En conclusion, ce logiciel de scrabble est bon mais doit être encore amélioré sur plusieurs points : vocabulaire encore plus étendu, meilleur algorithme de recherche des scrabbles et possibilité de réintégrer des problèmes. Mais même ainsi, il donnera du fil à retordre à bien des joueurs. (Disquette.) Jacques Harboun

AMIGA
Rainbird. Conception : Jez San.
Starglider II repousse plus loin les frontières du possible sur micro. Avec des graphismes et des animations ahurissantes, ce logiciel dépasse nos plus folles espérances.

L'impossible existe, je l'ai rencontré en jouant à Starglider II. Ce type d'affirmation doit susciter chez vous, cher lecteur, un peu de scepticisme. Mais Starglider II constitue vraiment une exception de taille. Déjà le premier Starglider donnait aux graphismes vectoriels, une vitesse d'animation et un réalisme jusqu'alors inconnus (rotations multidirectionnelles, poursuite des appareils ennemis). On crut que les progrès ne se feraient plus que sur des points de détail. C'était parler sans avoir vu Starglider II. Reprenant la trace de Starglider, le logiciel nous met aux prises avec des impérialistes égrégories qui, cette fois, s'attaquent à un système solaire tout entier. Ils sont aidés en cela par la multiplicité et l'efficacité des armes de guerre qu'ils ont et du loisir de mettre à

départ de couleur pour le haut du plateau n'apporte rien, bien au contraire. Par contre, un excellent programme au demeurant à réserver aux anglophones avertis. (Disquette.) J.H.



Diable, que placer avec toutes ces ovelles ?

Type	scrabble (anglais)
Intéret	14
Animation	—
Graphisme	★★★
Brutalité	★★★
Prix	C

Comparatif

Scrabble (Spectrum) édité par Psion : ce scrabble est assez étonnant vu les capacités de la machine. Le dictionnaire est quasiment aussi complet qu'à celui de la version ST. Le programme dispose de quatre niveaux et joue très correctement, tout en étant moins fort que sur ST. En revanche les temps de réflexion deviennent un peu long au niveau 4 : quatre minutes en moyenne. (Cassette.) J.H.

Type	scrabble
Intéret	15
Animation	—
Graphisme	★★★
Brutalité	—
Prix	B

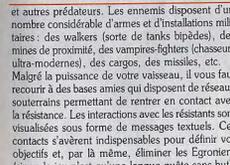
moderne, Icarus. Votre mission : anéantir l'armée d'agonisme. L'armement de votre appareil est varié : des cubes d'énergie, des bombes à neutrons, un canon à faisceaux de particules. Nombre de ces armes ne sont acquies qu'en cours de jeu. Posséder le réalisme dans ses derniers retranchements, les concepteurs ont intégré un système soléil dont les cinq planètes possèdent des satellites lunaires. Vous pouvez ainsi quitter l'une des planètes à bord de votre Icarus, traverser l'espace et atterrir sur une planète ou une lune. Chaque planète possède son propre environnement. Celles qui sont proches du soleil abritent très peu de forces égrégories et une faune animale mutante (l'effet des radiations). Ses voyages ne sont pas de tout repos ; vous subissez constamment l'attaque des pirates de l'espace



En race-mottes sur l'une des planètes, vous affrontez les créatures biomécaniques (ci-dessus un tank bipède).



L'Icarus traverse le système soléil.



Les pirates de l'espace ne cessent de vous harceler.



L'exceptionnelle qualité 3D surface pléine.



Une base amie, porte d'entrée d'un réseau souterrain.

et autres prédateurs. Les ennemis disposent d'un nombre considérable d'armes et d'installations militaires : des walkers (sorte de tanks bipèdes), des mines de proximité, des vamps-fighters (chasseurs ultra-modernes), des cargos, des missiles, etc. Malgré la puissance de votre vaisseau, il vous faut recourir à des bases amies qui disposent de réseaux souterrains permettant de rentrer en contact avec la résistance. Les interactions avec les résistants sont visualisées sous forme de messages textuels. Ces contacts s'avèrent indispensables pour définir vos objectifs et, par là même, éliminer les égrégories (inson le jeu n'est qu'une longue quête sans but). Mais l'intérêt de ce logiciel n'est pas vraiment dans son scénario. Il réside surtout dans l'interface entre Starglider II et le joueur. Pour commencer, les graphismes utilisent une technique récente dite de « 3D surfaces pléines ». Les vecteurs ont fait leur temps. Les créatures — installations, vaisseaux, missiles — présentent toutes les caractéristiques d'objets solides. Ce type de traitement graphique ne devrait pas permettre des animations aussi rapides que celles de Starglider : la masse de calculs nécessaires pour les déplacements d'objets en surfaces pléines est beaucoup plus importante que pour les graphismes vectoriels. Il en est rien. Malgré son réalisme graphique, Starglider II emporte le joueur dans une sarabande enlaidie

sans nulle autre pareille (si vous pensiez avoir tout vu avec F-18 Interceptor, vous vous êtes trompés). Reprenant une technique issue des simulateurs de vol, le logiciel vous permet de visualiser votre vaisseau sous différents angles en temps réel. En cas d'explosion, vous assistez à la dislocation, avec rotation, de l'Icarus. D'autres détails donnent au



Faisceau d'énergie dans le dédale souterrain.

logiciel ce cachet particulier propre aux chefs-d'œuvre. On constate ainsi le changement de couleur du ciel dû au déplacement du soleil. Les brulages ne sont pas en reste, ils semblent directement issus des studios Lucas : les bruits d'explosion, les croisements de trajectoire avec un vaisseau ennemi, le son qu'émettent les appareils égrégories devaient convaincre les sceptiques. Rainbird, jamais à court d'inspiration, propose ce logiciel sur une disquette ST. Ceci grâce à une astuce de formatage. Malheureusement, la version qui n'est éditée n'aurait pu pouvoir être lue que par un Amiga. D'après cer-



Un logiciel de dessin ? Non

taines raisons, la version ST, n'a pas grand-chose à envier à celle de l'Amiga. D'autre part, le programme dispose dans son menu, d'une procédure-gadget qui permet de visualiser séparément, et sous tous les angles, chacun des éléments stratégoiques (vaisseaux, bases, tanks, missiles). Vous pouvez même les utiliser comme curseur pour faire des dessins. Starglider II fait donc dans l'exceptionnel. Il devient sans l'ombre d'un doute le meilleur jeu d'arcade spatial 3D... En attendant Starglider III, bien entendu ! (Disquette.) Eric Cacherion

Type	action
Intéret	19
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	C

Comparatif

Starglider II / Star Wars : inspiré du célèbre film de Georges Lucas, Star Wars est demeuré longtemps la référence en ce qui concerne le réalisme pour



Les graphismes « fils de fer » de Starblades sont.



Star Wars, l'illustre ancêtre a rejoint Pac-Man.

jeux d'arcade spatiaux. Starblades avait réussi à effacer cette prééminence en proposant une plus grande liberté de déplacement dans un univers plus cohérent (rotations et trajets multidirectionnels, course poursuite, grande variété des agresseurs). Avec Starblades II, Star Wars rejoint définitivement les vertes prairies des illustres ancêtres. E. C.

Albedo

ATARI ST

Premier jeu de la jeune société toulousaine Myriad, Albedo propose une succession d'épreuves variées et difficiles, dans un univers fantastique.

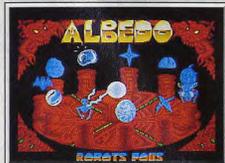
Myriad. Graphismes et scénario : Didier Guillion ; programmation : Didier et Olivier Guillion, Jean-Michel Georges ; musique : Gilles Soulet.

Si le manque d'originalité est la chose du monde la mieux partagée par les jeux d'action, Albedo se démarque du conformisme dominant grâce à quelques innovations dignes d'intérêt. Sa relative richesse est perceptible dès l'apparition des écrans de sélection des épreuves et de configuration du système, très éloignés des habituels menus (voir photo). La « bande son » digitalisée bénéficie d'une attention particulière, et la partition musicale à quatre voies peut être jouée sur un synthétiseur MIDI polyphonique ou sur quatre synthétiseurs en monophonie via la prise MIDI de l'Atari ST. Albedo se joue aussi avec un moniteur monochrome — possibilité assez rare pour être signalée — sans que les graphismes soient pour autant dans la confusion. Albedo comporte une dizaine d'épreuves pour un

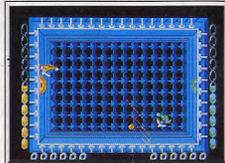
seul joueur, dont quatre seulement sont accessibles aux novices, et quatre épreuves de jeu à deux (l'adversaire peut être l'ordinateur). Toutes les épreuves reposent sur le même principe. Le personnage, muni d'un arc orientable qui tire des rayons destructeurs, évolue en état d'apesanteur dans des salles (généralement, une seule par épreuve) et peut, d'une simple flexion des jambes commandée au joystick, s'arrêter à l'attraction des parois auxquelles se rattachent des semelles magnétiques. Les deux dimensions du jeu sont pleinement exploitées : la réflexion des rayons contre les parois permet d'atteindre les objets « par la bande », comme au billard. Nous avons apprécié le « photo-palet », épreuve dans



L'arc tire des rayons lasers qui se réfléchissent sur les bords : un point commun aux épreuves.



L'originalité est au menu d'Albedo.



Le « photo-palet », un sport pour deux joueurs.



laquelle chaque joueur doit amener une balle dans les buts de l'autre en dirigeant à coups de rayon. Également intéressante, l'épreuve des « tores magnétiques » consiste à atteindre le centre de la cible de l'adversaire protégé par un cercle discontinu d'éléments magnétiques. Les autres tableaux du jeu sont plus banals — il s'agit de tirer sur tout ce qui bouge — et ne diffèrent généralement que par leurs décors et le type d'objets rencontrés. L'accès aux « jeux interdits » est conditionné par l'obtention de scores suffisants lors des premières diapos. La barre est placée



But de cette épreuve : crever les bulles.

très haut, mais un code d'accès direct délivré en cas de réussite dispense le joueur de subir à nouveau les premières épreuves. Le contrôle, au joystick ou à la souris, des déplacements du personnage, de la visée et du tir n'exige pas de contorsions particulières, et l'animation répond bien. (Disquette. Notice en français.)

Jean-Philippe Delalandre

Type _____ action
Intéret _____ 14
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

ELECTRON

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

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

La passion... Les prix !

FESTIVAL DE LA MICRO DU 14 AU 16 OCTOBRE A
L'ESPACE CHAMPERRET, ELECTRON VOUS INVITE!
200 places gratuites à gagner.

AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR + 3 JEUX
6490 Frs

Super!

5205TF
+ MONITEUR COULEUR
+ 3 JEUX
4990 Frs

OUVERT 7 Jours / 7

POUR TOUTE COMMANDE OU DEMANDE DE RENSEIGNEMENT TELEPHONEZ AU : 16 (1) 42 27 16 00
- VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS -

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Sub Battle Simulator Apple II GS, disquette Epyx

Ce simulateur de sous-marin réalisé par Epyx se veut le successeur de *Silent Service*. Un quart de l'écran sert à afficher la vision qu'on obtient du périscope, des jumelles, et du kiosque ou bien celle venant du radar et du sonar. Le reste représente un tableau de bord de sous-marin simplifié. Quatre cadrans vous permettent de choisir la direction de votre périscope, celle de votre sousmersible, sa vitesse et la profondeur à laquelle il navigue. Le reste du tableau de bord propose diverses options.

Type — simulat. de combats sous-marins
Intérêt — 15
Graphisme — ★★
Animation — ★★
Bruitage — ★★
Prix — C



The Ancient Art of War at Sea PC (CGA, EGA, Hercules), disquette Broderbund

Voici la suite du très réussi *Ancient Art of War* dont il a d'ailleurs conservé l'ergonomie et l'ambiance. Seul le cadre a changé. Il s'agit de simuler des conflits navals contre l'ordinateur. Celui-ci peut incarner divers officiers célèbres, de Bonaparte à Nelson. Chacun d'eux dispose d'une stratégie propre. Choisissez le scénario et son environnement (mer houleuse ou non, vent capricieux ou non, fréquence de ravitaillement des ports...) et votre adversaire. Une carte grande échelle du théâtre des opérations apparaît alors. Décidez de la route de vos bâtiments en fonction de la position de vos adversaires.

Les navires peuvent être des frégates, des navires de ligne ou des vaisseaux amiraux. Ces derniers constituent l'enjeu de la simulation. Autant une frégate est maniable et rapide, autant la puissance de feu d'un navire de ligne est dévastatrice. Prenez le

temps d'évaluer votre adversaire. Ici un de vos navires se trouve au même endroit qu'un ennemi, le mode de représentation change. Manœuvrez avec précision, en anticipant les effets d'un changement de cap. Attention à ne pas vous exposer au



flanc de l'ennemi, sinon une bordée sanctionnera cette erreur. Plus la silhouette d'un bateau est nette, meilleur est son état. En cas d'abordage, une vue en coupe des deux navires et des équipages dont vous contrôlez les actions, décide de l'issue du combat. Un jeu admirable, qui possède aussi un éditeur de scénarios (luxeux manuel en anglais). Olivier Rogé

Type — wargame animé
Intérêt — 17
Graphisme — ★★
Animation — ★★
Bruitage — ★
Prix — C

Jet Atari ST, disquette Sublogic

Suivant une évolution constante, les simulateurs de vol deviennent de plus en plus ambitieux. Pour preuve, *Jet*, qui tente de dépasser son mytique prédécesseur *Flight Simulator II*. Des missions aussi nombreuses que différentes vous sont proposées telles que le combat aérien (contre des avions soviétiques MiG), la destruction d'objectifs stratégiques (bases de munitions), le vol d'entraînement, la neutralisation de navires militaires et l'entraînement à l'apontement à l'aour

un porte-avions. Pour parvenir à vos fins vous disposez de deux types d'avions de chasse, le F-16 (le chasseur tactique le plus sophistiqué du monde) et le F-16 Hornet (particulièrement adapté aux porte-avions). Le côté adverse n'est pas sans débâcle puisque il dispose de Mig 21 et de Mig 23 qui concurrencent parfaitement vos appareils du point de vue technique. Vous disposez comme moyens de destruction d'une palette aussi large que complète de missiles et autres objets de destruction.

Ultime luxe, vous pouvez jouer à deux simultanément en connectant votre ordinateur à une autre machine par la prise RS-232 (un combat aérien par chacun des joueurs contrôle son propre avion en temps réel). Le logiciel dispose d'une interface graphique extrêmement sophistiquée qui

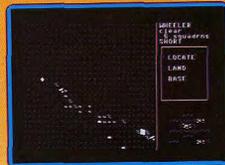


vous gratifie d'une convaincante représentation en 3D, avec multifréquence. Cette dernière fonction, spectaculaire, vous permet de voir simultanément à l'écran différents points de l'espace, en particulier les évolutions de votre appareil tel que vous le verriez si vous voliez à ses côtés. Cette débâche de possibilités ne peut cependant cacher une chose : la lenteur de l'animation. Cette dernière est en effet sacrifiée plus qu'il n'est permis et gâche beaucoup du plaisir que procure le simulateur. On note d'autre part une étrange aberration : en cas de crash (collision brutale avec le sol), vous êtes systématiquement déjecté et votre parachute s'ouvre même à zéro mètre d'altitude !

Les graphismes des décors sont assez convaincants (les grandes pyramides sont très réussies). Les paysages, sans être exceptionnels, rendent bien compte des évolutions des jets. Un logiciel qui aurait

peut-être gagné à être moins sophistiqué mais avec une animation plus rapide et une finition plus soignée. (Voir aussi les « Scenery Disk », p. 57.) Eric Cabéria

Type — simulation de vol
Intérêt — 12
Graphisme — ★★
Animation — ★★
Bruitage — ★★
Prix — C



Carriers At War C 64, disquette SSG

Nouvelle version de ce wargame paru sur Apple II y a deux ans (TIT 37). Réservé aux passionnés du genre, *Carriers at War* retrace cinq célèbres combats maritimes qui eurent lieu dans le Pacifique entre les années 1941 et 1945. La prise en main est assez ardue. La notice en anglais est complexe, les menus et options particulièrement nombreux.

Le joueur sélectionne un scénario, examine ou redessine la carte, consulte l'état et la puissance des troupes en jeu (air, mer, terre), lance ses offensives. Le jeu est ralenti sur C64 par les très nombreux accès disquette que nécessite la complexité du soft. Les tableaux sont heureusement toujours clairs à l'écran. Un tel programme ne séduira bien sûr que les adeptes de stratégie pure. Ceux-ci seront à coup sûr étonnés par la richesse du logiciel. Olivier Hautefeuille

Type — Wargame
Intérêt — 14
Graphisme — ★★
Animation — —
Bruitage — —
Prix — C

Pow

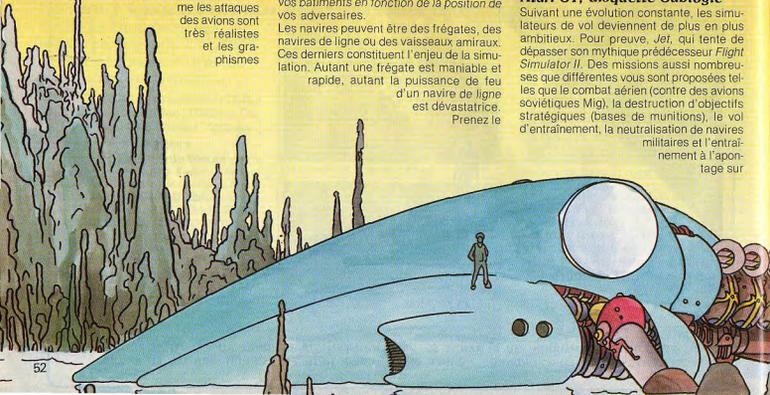
Amiga, disquette Actionware

Après le fameux *Capone*, Actionware nous offre un nouveau jeu de tir. Comme le précédent, celui-ci peut être joué à la souris ou au pistolet. Capone était plus facile avec la souris, mais cette fois-ci c'est le contraire. En effet, le pistolet fonctionne comme une mitrailleuse et le tir continu est bien utile pour venir à bout de la multitude d'adversaires qui vous attaquent.

Votre mission consiste à vous infiltrer dans les lignes ennemies et à leur infliger le plus de dégâts possible. Entre deux secteurs, la carte des opérations apparaît sur l'écran et vous avez le choix de l'étape suivante. Vous traversez des rivières avant d'attaquer une garnison ou un aéroport. Le carnage est



permanent et vous détruisez indifféremment soldats, parachutistes, hélicoptères et tanks ennemis. Mais n'oubliez pas, pour autant, de tirer sur les chargeurs qui apparaissent afin de relâcher le plein de munitions, ou sur les trousseurs ▶



ROLLING SOFTS

médicales qui ont le pouvoir de faire remonter votre niveau d'énergie.

Pow est un bon jeu de tir qui n'est pas sans rappeler le fabuleux *Opération Wolf* des salles d'arcade. Sa principale qualité réside sur sa compatibilité avec le pistolet. Un bon programme qui nous permettra d'attendre l'adaptation d'*Opération Wolf*.

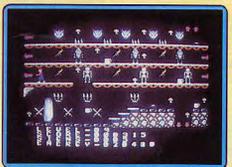
Alain Huyghues-Lacour

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

Station 62

Atari ST, disquette Station

Cette disquette de freeware contient quatre programmes. *Score 42* est un classique Puissance 4. Deux niveaux sont proposés. Le premier jeu déjà correctement et le second est nettement plus difficile à battre, tout en gardant des temps de réflexion très courts. Le graphisme est simplifié à l'extrême mais il est suffisant. Le jeu se pratique confortablement à la souris. *Firestorm* est un petit jeu d'action sans prétention. A bord d'une soucoupe, vous devez aller récupérer les rescapés en évitant les météores qui traversent les écrans successifs. Les graphismes sont simples mais agréables et une petite musique sympathique présente et anime le jeu. Le contrôle à la souris est sans surprise. *Azarian* est un mélange de *Space Invaders* et d'*Asteroids*. Naviguant dans l'espace, vous vous trouvez confronté à des aliens variés tant en taille qu'en aspect et en résistance à vos tirs. Le graphisme des vaisseaux est assez réussi mais les décors sont limités à leur plus simple expression. L'animation est un peu sommaire. Les bruitages sont corrects mais aucune musique n'agrè-



mente le jeu. *Haunted* est le plus travaillé de ces quatre programmes. Il s'agit d'un classique jeu de collecte. Ascenseurs, tapis roulants et escaliers sont là pour vous permettre de vous déplacer entre les différents écrans. Mais les nombreux blocages les passages stratégiques. Les écrans sont nombreux et assez variés. Le graphisme des salles et des créatures est correct bien que les couleurs soient assez ternes. L'animation est simple mais fluide. Une agréable musique présente le

programme et continue tout au long de l'action. Ces logiciels sans prétention pourront cependant vous faire passer de bons moments pour un prix modique.

Jacques Harbonn

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

Mewlio

Amiga, disquette Coktel Vision

mini-révolution incontestablement une mini-évolution. Il sort des éternels sentiers battus (la sempiternelle princesse à sauver d'un sombre château entouré de dragons). Balayant les traditionnels et lourds clichs



qui poursuivent les Antilles (créatures naïves mais dansantes), le programme fait une réelle plongée dans l'âme antillaise irrémédiablement marquée par les griffes de son histoire, l'esclavage. Le scénario prend place en Martinique, le 7 mai 1902 à Saint-Pierre. Le complexe hiérarchie sociale et les rapports de forces entre les différentes communautés ethniques (Créoles, Békés) sont dévoilés avec adresse.

Vous tenez le rôle d'un détective engagé par des Békés (descendants de colons blancs), afin de les délivrer des manifestations surnaturelles qui hantent leur demeure. La version Amiga garde l'agréable savoir tropical de la version ST. Il aurait été intéressant de rendre encore mieux compte de la splendeur des paysages avec les possibilités graphiques étendues de l'Amiga.

Eric Cabéria

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

Colonial Conquest

Apple II, disquette SSI

A la tête d'un véritable empire, vous partez à la conquête des colonies. Vous usez de différents moyens, comme la diplomatie, l'espionnage ou la subversion. Mais c'est la stratégie qui reste l'accès le plus direct à la victoire lors des mouvements de flottes et d'armées. Le plan d'attaque de



chacune de vos batailles doit être soigneusement préparé selon un certain nombre de critères. Ne vous lancez pas dans une bataille sans connaître la force armée de l'ennemi. Comme dans *UMS*, trois scénarios vous sont proposés, les batailles variant de 1880 à 1914.

Six personnes peuvent jouer simultanément mais la phase de jeu de chacun reste inconnue des adversaires. Vous avez aussi la possibilité de jouer contre l'ordinateur. Dans ce cas, choisissez modérément en choisissant le niveau de la partie, vous pourriez vite vous retrouver encerclé. La présentation est soignée. Lors du jeu, vous évoluez sur l'image d'une carte du monde, de quatre écrans de large et de deux de haut. Pour donner des instructions, vous utilisez seulement la manette de jeu et le clavier. Les graphismes sont très schématiques mais suffisent pour une simulation de ce genre. Le jeu vous est livré avec une carte du monde réduite et colorée selon les différents pays en guerre. Au bout d'un certain temps, elle vous paraîtra indispensable tellement elle facilite la tâche.

Colonial Conquest est un jeu assez bien construit et agréable à jouer, surtout dans les premiers temps. Ensuite, vous vous apercevrez que les tactiques utilisées reviennent souvent. De ce fait, il deviendra assez facile d'aboutir à la conquête coloniale. (Notice en français.)

Laurent Lenchantin

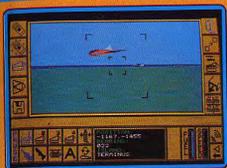
Type	simulation / stratégie
Intérêt	13
Graphisme	---
Animation	---
Bruitage	---
Prix	C

Carrier Command

Amiga, disquette Rainbird

Ce logiciel nous a déjà totalement séduit sur *ST* (voir *TIT* n° 56, page 28). Pour rappel, ce simulateur de guerre graphique vous place aux commandes d'un porte-avions du futur entièrement automatique. La mission comprend la conquête de soixante-quatre îles et la neutralisation d'un porte-avions ennemi. La version Amiga ne déçoit pas, bien qu'elle ne soit qu'une simple adaptation de la version *ST* avec quelques petits plus en prime. L'environnement sonore est plus riche et l'animation plus fluide.

Ne revenons pas sur les graphismes pleins



en 3D qui sont très bien réalisés. *Carrier Command* est un de ces logiciels qu'il faut absolument posséder. (Notice en français.)

Dany Boaluck

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

Aztec Adventure

Console Sega, cartouche Sega

Au fin fond de la jungle d'Amérique Centrale se trouve le légendaire paradis azèque. La seule manière d'y arriver consiste à franchir un immense labyrinthe hanté par des démons. Vous tenez le rôle de Nino, un



grand explorateur. Onze secteurs vous séparent de votre but. Les créatures que vous abattez laissent apparaître des sacs d'or ou des armes dont vous vous emparez. L'argent vous permet d'embaucher des aventuriers qui combattront à vos côtés pendant un certain temps. Les bombes que vous ramassez vous ouvrent un chemin quand vous êtes bloqué par la végétation. Les graphismes, assez pauvres, sont le talon d'Achille de ce programme. L'action n'est pas sans intérêt mais, l'exploration étant longue, elle devient vite lassante. Malgré quelques bonnes idées on ne se laisse pas prendre au jeu bien longtemps. (Notice en français.)

Alain Huyghues Lacour

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

Gunship

Amstrad CPC, cassette ou disquette Micropro

L'association sur *Amstrad CPC* de cet excellent simulateur de vol et de combat en hélicoptère réjouira à juste titre les adeptes de cette machine, et ceci d'autant plus que le niveau de qualité du logiciel est tout à fait remarquable. Certes, *Gunship* sur *ST* est venu porter ombrage aux adaptations destinées aux ordinateurs huit bits, mais les versions *CPC* et *C64* font pratiquement jeu égal - elles partagent des graphismes en trois dimensions avec représentation filaire des éléments de relief et une animation relativement fluide et rapide. La disposition des instruments de contrôle sur le tableau de bord varie peu d'une version à l'autre, et le pilotage de *Gunship* sur *CPC* est tout aussi réaliste que sur *C64*. Les combats font toujours le sentier de cette simulation et les scénarios proposés



vous enrôlent dans l'armée américaine aux USA (mission d'entraînement), en Europe de l'Ouest, en Afrique Centrale, au Moyen-Orient et Asie du Sud-Est. La nostalgie amarienne. (Notice en français.)

Jean-Philippe Delalage

Type	simulateur de vol et de combat
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B/C

ROLLING SOFTS

Revenge II

Atari ST, disquette Mastertronics

Jeff Minter, le babaa-cou de l'informatique, a encore frappé. Ses fans retrouveront avec un plaisir certain ses chameaux-fétiches et les autres découvriront un shoot-them-up loufoque qui ne manque pas d'attraits. Vous guidez un chameau qui doit survivre aux attaques des objets les plus divers (monstres, révéli, slip, cataine téléphonique, etc.) venant de toutes parts.

Pour se défendre, il dispose de balles qu'il peut tirer dans toutes les directions et de petits chameaux qui, une fois largués au sol, se mettent à courir, défrisant tout sur leur passage. Entre deux vagues d'attaque, vous vous retrouvez sur une grille. A chaque case de cette grille correspond une vague plus ou moins difficile que vous devez apprendre à connaître. Si vous mûrez pendant une vague, vous perdez une vie, mais le jeu continue jusqu'à ce que vous ayez épuisé toutes. Si vous parvenez à rester en vie après une vague



d'un des ballons. Il est donc nécessaire de faire preuve d'anticipation en adaptant votre vitesse de déplacement à celle de l'adversaire.

Votre action n'est pas essentiellement défensive puisque, pour obtenir des bonus, vous devez attendre certains objets en mouvement tout en prenant garde aux dangers qui ne vous donnent aucun répit. Les graphismes du logiciel sont agréables et les décors variés. Les animations sont fluides et le scrolling horizontal lui aussi d'excellente qualité. L'environnement sonore donne satisfaction. Un jeu agréable, d'une prise en main rapide, qui nous change des sempiternels jeux de tir.

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



d'attaque, vous validez la case correspondante et surtout, vous gagnez un certain nombre de crédits qui vont vous permettre d'acheter des équipements supplémentaires. La stratégie n'est pas absente et cela à deux niveaux. Tout d'abord, il vaut mieux varier les équipements achetés car leur prix de base croît à chaque sélection. Ensuite, il est préférable de se garder en réserve quelques cases faciles pour se refaire une santé dans les situations critiques.

Les décors sont assez variés et bien dessinés. L'animation est très rapide et particulièrement fluide. De bons bruitages animent le jeu mais la musique s'arrête après la présentation. Un bon shoot-them-up, varié à souhait, qui peut se jouer à plusieurs niveaux et se met du même coup à la portée tant du débutant que de l'expert.

Jacques Harbnon

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

Hoppingmad

C 64, cassette Elite

Les thèmes les plus simples sont peut être les meilleurs. En effet, le scénario de ce

Version CPC

Le programme perd beaucoup de ses qualités esthétiques. Moins de couleurs, une animation moins réussie, et des bruitages largement en dessous de la version C 64 font que cette adaptation ne peut donner les satisfactions que l'on pourrait s'attendre.

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

Street Fighter

Spectrum, cassette Capcom

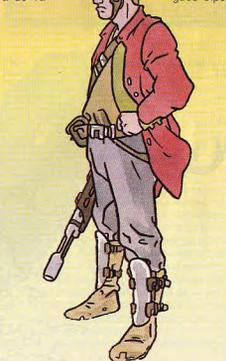
Vous affrontez une série de dix adversaires dans cinq pays différents. Chaque combat se déroule en deux manches gagnantes en temps limité. Si le temps s'écoule avant le K.O. d'un adversaire, la victoire est attri-



buée à celui qui a marqué le plus de points. Les possibilités de combat sont vastes puisqu'on ne compte pas moins de huit mouvements et de neuf attaques. La puissance du coup porté dépend du temps d'appui sur le bouton de tir : plus il est court, plus le coup sera violent. Entre deux pays, se place une séquence de bonus où vous devez briser le plus de pavés en béton possible.

A mesure de votre progression, les adversaires se montrent plus dangereux, non pas tant par leur intelligence de combat que par la force des coups assénés et les armes supplémentaires dont ils disposent. Les graphismes sont bien faits et variés et l'animation des protagonistes (de grande taille), fluide et rapide. Cette version dispose même de la possibilité de changer les couleurs.

En revanche, les bruitages se limitent à de vagues bips



sans aucune musique d'accompagnement. Un bon jeu cependant, assez facile puisqu'il est possible d'aller jusqu'au bout dès la première partie. (Notice en français.)

Jacques Harbnon

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

Version Amiga, disquette

Capcom

Face à la version C 64 (Titl 57 bits), ce combat est un peu décevant. Les deux guerriers sont en effet animés avec lenteur. Les actions sont pourtant réalistes. Au joystick, le joueur déclenche des coups de pied ou coups de poing et surtout s'élance dans les airs dans de superbes chassés. La version

Amiga est donc top lente. Elle permet en revanche d'entraîner les actions et d'élaborer des stratégies d'attaque complexes. De plus, vous pouvez sélectionner un des quatre pays affichés à l'écran : le combat est plus facile en Angleterre qu'en Thaïlande !

Street Fighter possède enfin un défaut de taille : pas un seul bruitage pour appuyer



vos coups, tout juste une musique d'accompagnement, efficace mais finalement lassante. Soutenu par un graphisme bien meilleur que ceux des versions hit bits, ce combat, face aux possibilités de l'Amiga, ne n'est pas assez nouveau pour dérocher la palme.

Olivier Hautefeuille

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

L'Empire contre-attaque

Atari ST, disquette Domark

Poursuivant la saga de Star Wars, Domark présente le second volet de cette trilogie.

Ce second épisode, qui s'inspire du film du même nom, est construit de la même façon que le précédent, sur une série de scènes dans lesquelles vous affrontez les troupes de Darth Vader. Comme dans le film, l'action commence sur la planète de glace où se trouve la base secrète des rebelles. Votre première mission consiste à détruire les robots de l'Empire avant qu'ils ne signalent, par radio, la position de votre base. Lorsqu'ils y parviennent, détruisez le plus grand nombre possible de robots d'attaque ennemis. Vous les abattez en tirant dans la fenêtre située sur leur tête ou bien en lançant des câbles dans les jambes des chameaux métalliques. Ensuite, il est temps de vous enlir dans l'espace en affrontant les ennemis de l'Empire, puis en vous frayant un chemin au milieu d'un champ d'astéroïdes.

Au niveau de la réalisation, on retrouve également l'esprit du premier programme : les graphismes en vecteurs et une animation rapide au service d'une action prenante et variées. La scène la plus réussie est celle du combat contre les chameaux. En revanche, la dernière partie n'est guère passionnante et rappelle beaucoup le volet initial.



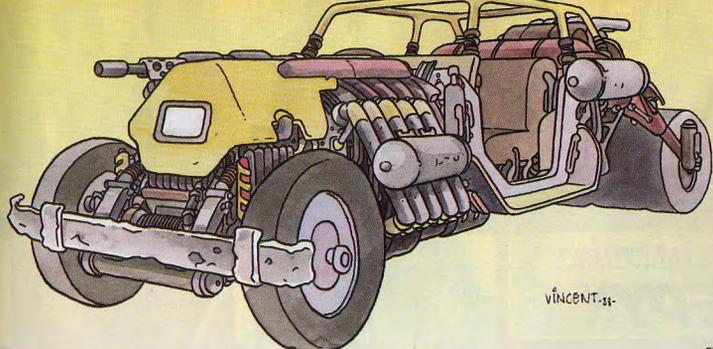
L'Empire contre-attaque est moins bien réussi que l'excellent Star Wars, qui offre l'avantage d'être la conversion d'un grand jeu d'arcade. Mais on continue quand même l'aventure avec plaisir. Un honnête shoot-them-up pour ceux que les graphismes en vecteurs ne rebutent pas. (Notice en français.) Alain Huygheues-Lacour

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

Version C 64

Le C 64 se prête moins bien que le ST à une animation rapide en graphismes vecteurs.

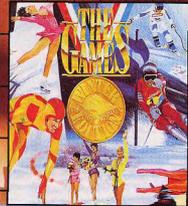
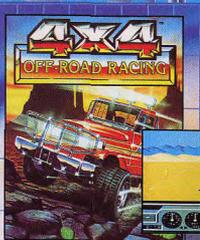
En revanche, cet épisode est le mieux réussi que le premier et



VINCENT-15

PARTAGEZ LE REVE AMERICAIN

4X4 OFF ROAD RACING™
4X4 (etc...) est un test de vitesse et de survie. Personnalisez votre véhicule et affrontez les pistes les plus difficiles au monde.



THE GAMES WINTER EDITION™
Affrontez les plus grands de ce monde dans sept jeux-vidéo qui testeront votre habileté et votre courage jusqu'à la limite.

IBM, NATL 68030

EPYX L'EXCELLENCE



U.S. Gold (France) SARL, B.P. 23 Z.A. de Mousquetière, 06740 Châteaufort de Grasse, Angleterre, Tél. 0342 7144.

CALIFORNIA GAMES™
"C.G. mérite tous les compliments et tous les prix qu'il obtiendra cette année." C + VG.



THE GAMES WINTER EDITION et CALIFORNIA GAMES™ - Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad, MSX.
4X4 OFF ROAD RACING™ - Amiga, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.
IMPOSSIBLE MISSION II™ - Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.

ROLLING SOFTS



les olages prisonniers des différentes marines. Tous ces jeux jouissent de graphismes de qualité (excepté *Convoy Raider*) et d'une animation au moins correcte (en dehors de *Samurai Trilogy*). Les bruitages sont souvent agréables. Un bon choix à un prix ajusté. Jacques Harbonn

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



les amateurs du genre se laisseront facilement prendre au jeu par cette version de l'Empire. (Notice en français). A.H.L.

Type	shoot-then-up
Intérêt	12
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	****
Prix	B

10 jeux fantastiques Spectrum, cassette Gremlin

Cette compilation est intéressante. *Avenger* est un bon jeu d'aventure-action style *Gauntlet*, qui est pourtant loin de valoir le premier volet: *The Way of the Tiger*. Dans *Future Knight*, vous volez au secour de votre bien-aimée. Armé de votre fusil, vous devez vous frayer un chemin à travers les vingt niveaux. *Krakout* est un casse-briques qui a la particularité de se jouer avec une raquette verticale. *Thing Bounces Back* est un classique jeu d'obstacles avec soufflerie, tapis roulant, ressort, bref tous les éléments d'un jeu de qualité. Dans *Samurai Trilogy*, vous combattez des ennemis toujours plus experts aux arts martiaux dans trois décors biens réalisés. Malheureusement, l'animation ne suit pas. *Convoy Raider* est un petit jeu d'action assez varié, aux graphismes succincts mais auquel on peut se laisser prendre. Au revers *Monty* est un jeu de collecte assez bien rendu. Les tableaux sont variés et les difficultés progressives. Dans *Jack the Nipper*, vous incarnez un méchant garnement dont le seul but avoué est de faire le plus de balles possible en un minimum de temps. *West Bank* vous plonge en plein Far West. Vous devez protéger une banque en tirant sur les bandits, sans toucher les honnêtes gens. Enfin, *The Final Matrix* vous met dans la peau du pauvre Nimrod qui doit délivrer

The Collected Works Spectrum, cassette Ultimate

Cette compilation propose onze titres déjà anciens sur Spectrum. La première cassette regroupe des jeux d'action pure: *Pssst*, *Cookie*, *Tranzam*, *Atic-Atac*, *Jet Pac* et *Lunar Jet Man*. Ces jeux paraissent dépassés sur le plan de la réalisation, mais restent toujours agréables à jouer. La seconde cassette comprend des jeux d'aventure-action: *Sabre Wolf*, *Knight Lore*, *Alien 8*, *Night Shade* et *Gunfront*. Les graphismes et l'animation sont ici de bien meilleure facture, mais les bruitages se limitent à quelques bip, quand ils existent. Une compilation qui ne manque pas d'intérêt, tant pour les fauchés que pour les nostalgiques. Jacques Harbonn

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

Prestige Collection Spectrum, cassette Activision

Derrière ce titre se cache une compilation de quatre jeux d'Activision, tous plus intéressants les uns que les autres. Dans *Rescue on Fractalus*, vous pilotez un avion aux commandes simplifiées. Votre mission est d'aller secourir les différents pilotes qui se sont écrasés à la surface de la planète. Vous évoluez dans un paysage de montagnes fractales très bien rendues. Au fur et à mesure de votre progression, les choses se compliquent: canons de défense, attaque de sauvecoupe, vol de nuit. *Koronis Rift* vous met dans la peau d'un robot chargé d'explorer la surface accidentée d'une planète (représentée à l'aide en

fractales), de récupérer les éléments utiles des différents robots abandonnés, et de faire face aux attaques des vaisseaux ennemis. Dans *The Eldolon*, vous contrôlez un curieux véhicule et devez explorer une série de galeries souterraines aux embranchements multiples. L'effet de relief est bien rendu et les monstres très bien dessinés. *Ball Breaker* est un jeu de sport futuriste. L'ordinateur y est un partenaire de taille. L'animation est fluide et très rapide. Ces quatre jeux disposent de graphismes de qualité et d'une animation de bon niveau. Le côté sonore est le plus souvent laissé à l'écart. Une excellente compilation à un prix très raisonnable. Jacques Harbonn

Type	compilation
Intérêt	14
Graphisme	****
Animation	****
Bruitage	****
Prix	A

Bomb Jack Atari ST, disquette Elite

Elite metraie en testés des reprises de jeu d'arcade, a annoncé la conversion sur seize bits des titres les plus prestigieux de son catalogue. On attend *Paperboy* et certains parlent du génial *Ghost n Goblins*. Mais ceci est une autre histoire. Aujourd'hui voici *Bomb Jack*, qui ouvre cette série. *Bomb Jack*, sorte de croisement entre *Superman* et *Batman*, doit désamorcer des bombes à travers le monde. Dans chaque tableau, il voit ramasser les explosifs en évitant les sympathiques monstres dont le contact est pourtant mortel. C'est un jeu d'une grande simplicité, mais qui offre une action aussi rapide que prenante. La réalisation est tout à fait honnête, mais Elite nous a habitués à un tel niveau de qualité que l'on est quand même un peu déçu.



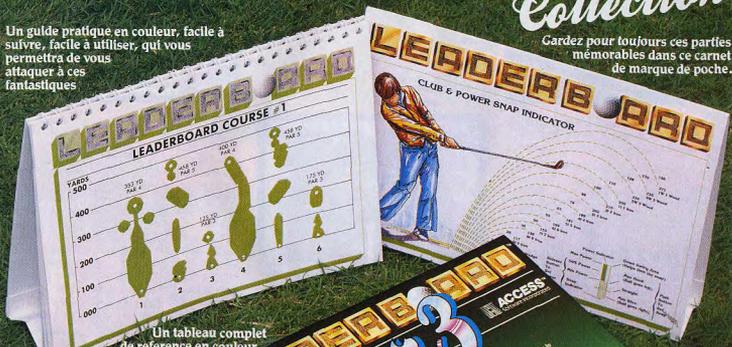
CLASSIQUES DE JEU SIMULATION DE GOLF DANS UN CHALLENGE INTERNATIONAL

LEADERBOARD

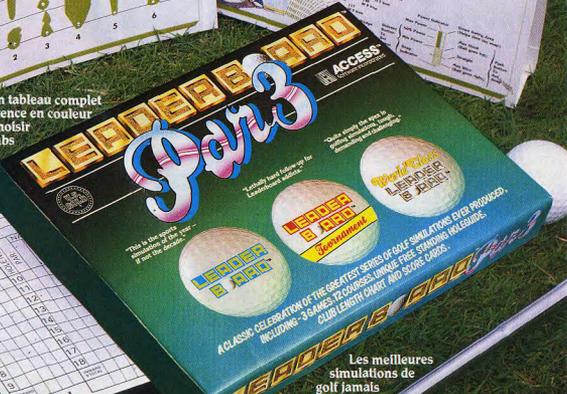
Collection

Un guide pratique en couleur, facile à suivre, facile à utiliser, qui vous permettra de vous attacher à ces fantastiques

Gardez pour toujours ces parties mémorables dans ce carnet de marque de poche.



Un tableau complet de références en couleur vous aide à choisir rapidement vos clubs et à calculer les vents.



Les meilleures simulations de golf jamais produites, maintenant en vente dans une collection inoubliable.

chaque moment aussi passionnant que les plus grands tournois dans lesquels les vrais pros s'affrontent tous les ans.



PAR 3
(LEADERBOARD, TOURNAMENT LEADERBOARD, WORLD CLASS LEADERBOARD)
SPECTRUM & AMSTRAD
cassette et disque

BIRDIE
(LEADERBOARD, TOURNAMENT LEADERBOARD)
ATARI ST disque
AMIGA & PC disque



U.S. GOLD (FRANCE), S.A.R.L., B.P. 3 Zac de Mousquette, 05740 Châteaufort de Grasse, Tel: 9342 7144

Description complète sur 3615 MICROMANIA. Revendeurs, pour connaître les dates de sortie, téléphonez au 16/9342 7144



ROLLING SOFTS

Cela vient peut-être du fait qu'une partie de la programmation a été confiée à la société Paradox. Celle-ci est l'une des premières à avoir développé des programmes d'action sur ST. Elle ne nous a jamais offert de chefs-d'œuvre. Néanmoins, ce remake offre un avantage par rapport aux versions huit bits : le contrôle du personnage a encore été amélioré et il présente une souplesse d'utilisation très appréciée. Un classique de l'arcade que l'on retrouvera avec plaisir. (Notice en français.)

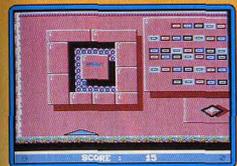
Alain Huygheues-Lacour

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



— Laissez tomber !
— Un soft du Domaine Public.
— J'aurais le deviner.
— Il est retavaillé par Application Systems.
— Que font-ils dans cette galère ?
— Le programme est original, ses cinquante niveaux se parcourent avec plaisir.
— Impossible !

— Si, la balle à les plus étranges comportements jamais pratiqués sur micros. Parfois immobile, perturbée par de puissants champs de force, parfois...
— Tu ne vas pas en faire le soft de l'année ?
— Non, mais *Bolo* vaut le détour, car il est original, jouable et rigolo. » Denis Schärer



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

Jinks

C 64, quittance GO !

De l'originalité dans un casse-briques, voilà qui n'est guère fréquent, mais c'est pourtant le cas de *Jinks*. Vous guidez une balle à travers un paysage, qui défile en un scrolling horizontal, jusqu'à un but. En chemin, vous évitez le contact avec des objets mobiles qui peuvent réduire la taille de votre balle ou la détruire. Lorsque la balle touche d'autres blocs, vous obtenez des bonus, des balles ou des raquettes supplémentaires. La réalisation est soignée, avec de beaux décors, un scrolling fluide et des effets sonores de qualité, agrémentés d'une voix digitalisée. C'est un jeu amusant auquel on se laisse prendre. Son seul défaut est que parfois la balle échappe à votre contrôle et qu'il ne vous reste plus, pendant un moment, qu'à la regarder évoluer. Un programme distrayant. Alain Huygheues-Lacour

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

Bolo

Atari ST, disquette Application Systems

« Un casse-briques.
— Encore !
— Sur ST. Monochrome, même son moniteur couleur.



graphique : 320 sur 200 points. Les brutaques rendent bien compte des changements de régime de votre engin, mais font penser à un bourdonnement de mouche (le CPC fait ce qu'il peut). Un programme plaisant pour ses animations. Eric Cabrera.

Type simulateur de quad
Intérêt 12
Graphisme *****
Animation *****
Bruitage ****
Prix A

Scenery Disk 7

Atari ST, disquette Sublogix

Les Scenery Disk sont le complément indispensable pour les mordus de simulateurs de vol de Sublogix (*FS II et Jet*, testés en



page 52). Celui-ci permet de visiter la région sud-est des États-Unis (Washington, Charlotte, Miami, etc.). Le programme reproduit les infrastructures les plus représentatives en leurs lieux et place (aéroports, autoroutes, villes, radio-balises). Les graphismes, bien que simplifiés, peuvent faire illusion. Cependant on regrette qu'au contact des Scenery Disk, *Jet* perde encore un peu de réalisme. En effet, en cas de crash, vous avez l'impression que l'appareil n'est pas détruit mais rebondit purement et simplement sur le sol.

Eric Cabrera

Type complément de simulateur
Intérêt 13
Graphisme *****
Animation *****
Bruitage ****
Prix C

Scenery Disk : Western Europana Tour

Cette disquette garde les mêmes caractéristiques que la précédente. Elle innove



LA GUERRE DU 21^{eme} SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE



ENFIN SORTI SUR AMSTRAD CPC, 17 et DK

DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI ST

MICRO PROSE

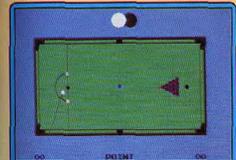
MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009, PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

dépendant en un point: son théâtre d'opération est l'Europe de l'Ouest (sud du Royaume-Uni, nord de la France, sud-ouest de l'Allemagne). Les Scenery Disk sont fournis avec une importante documentation (plaines de données cartographiques). Cependant le manuel aurait gagné à être traduit en français. Eric Cabilia

Type	complément de simulateur	15
Intérêt	_____	_____
Graphisme	_____	_____
Animation	_____	_____
Bruitage	_____	_____
Prix	_____	_____

Professional Snooker Simulator

C 64, cassette Code Masters
Classique mais bien conçu, ce billard met en place un écran de jeu très simple et du même coup très lisible. La table est grande, bien dessinée. Aucun choix d'option avant le début de la partie, toutes les manipulations s'effectuent (au clavier) en cours de partie. *Professional Snooker* oppose deux joueurs: chacun règle tour à tour l'angle de la canne, l'effet donné à la boule et la force du tir. Ces manœuvres profitent d'une représentation judicieuse. La canne apparaît « en



clair » à l'écran et une vue « osil du joueur » permet d'estimer au mieux l'alignement des balles lancées et frappées. Ajoutez à cela de très pratiques options de jeu: retour en arrière d'un coup, reproduction du dernier tir à l'écran, option « ralentit » pour mieux suivre le trajet des boules, etc. Seuls points faibles de ce soft: son animation saccadée lorsqu'un grand nombre de boules sont en mouvement et le contexte sonore. Il reste heureusement son prix d'achat pour passer l'éponge!

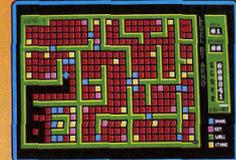
Type	billard	_____
Intérêt	_____	13
Graphisme	_____	***
Animation	_____	**
Bruitage	_____	**
Prix	_____	A

Simple Amiga, disquette Degal

Vous dirigez une pièce à travers des labyrinthes dans lesquels sont disposées des

ROLLING SOFTS

cléfs, des portes et des pierres. Vous devez ramasser tous les joyaux pour que s'ouvre la porte qui mène au niveau suivant. Il y a juste le nombre de clés nécessaires et il faut suivre le bon ordre pour effectuer chaque parcours. A vous de trouver la solution, sans commettre d'erreur, car il n'y a qu'un



parcours possible pour terminer chaque tableau. Ce programme fait uniquement appel à la réflexion; l'adresse n'y tient aucun rôle.

La réalisation n'est guère impressionnante et l'on est surpris de voir qu'un tel jeu a été développé sur l'Amiga. Pourtant, il est managés pas d'intérêt. La difficulté est progressive et les solutions à trouver de plus en plus compliquées. Heureusement, vous avez la possibilité de mettre en mémoire le niveau où vous êtes arrivé. Un bon programme pour les amateurs de casse-tête. Alain Huyghues-Lacour

Type	réflexion	_____
Intérêt	_____	13
Graphisme	_____	***
Animation	_____	***
Bruitage	_____	*****
Prix	_____	B

Krabat

Atari ST, disquette Stan
Le nom peu évocateur de ce logiciel cache un programme d'échecs du domaine public.



d'origine allemande. La documentation sur disquette est d'ailleurs dans cette langue, mais le programme lui-même a été entièrement francisé. L'échiquier est représenté en deux dimensions, les pièces sont très lisibles à défaut d'être jolies. Un éditeur de pièces, pour créer ses propres figurines, est fourni mais ne fonctionne qu'en monochrome. Leur déplacement s'effectue simplement à la souris. Ce logiciel offre un cer-

tain nombre de fonctions utiles, pendules pour les deux camps, arbre de recherche avec nombre de variantes restant à examiner, évaluation des positions en décimal, retour arrière sans limitation, avec possibilité de rejouer les coups repris et de se déplacer directement en début de partie. Il propose sept niveaux de jeu. Les 48 ouvertures, que l'on doit charger séparément, sont classiques mais n'offrent pas un choix suffisant, d'autant que les interventions de coups ne sont pas recommandées. En milieu de partie, le programme est très moyen. Il anticipe mal les fourchettes des cavaliers et se livre parfois à des déplacements aberrants quand il ne sait pas quoi faire (déroquage gratuit). De plus, il n'est guère agressif. En finale les choses s'arrangent et il se montre un partenaire correct. Il propose même l'abandon quand il entrevoit un mal imparable. Ce logiciel ne peut soutenir la comparaison avec les deux grands titres qui sont *Chess* et *Chess Master 2000*. Il peut cependant offrir une alternative intéressante au débutant ou au joueur occasionnel peu fortuné. Jacques Harbourn

Type	échecs	_____
Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	**
Animation	_____	**
Bruitage	_____	_____
Prix	_____	A



Amiga Protector

Amiga, disquette Prism Leisure
Ce programme a été l'un des premiers shoot-them-up parus sur ST, il y a presque deux ans. Il fait un surprenant retour sur Amiga. On pourrait penser que ce jeu a été amélioré. Eh bien, non! Il est absolument identique au précédent, c'est-à-dire des graphismes lamentables et pauvres en couleurs, une animation lente et un intérêt de jeu qui brille par son absence.

Protector est un remake de *Defender*, mais on l'imagine mal concurrencer *Star Ray* (Titl Parade n° 56) qui est un jeu du même type. A propos de *Protector*, c'est plutôt l'Amiga qu'il faudrait protéger contre des programmes aussi nuls que celui-ci. Un flop exemplaire. Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up	_____
Intérêt	_____	5
Animation	_____	**
Graphisme	_____	**
Bruitage	_____	***
Prix	_____	B

LES AS DU



COMPILATION DE SIX JEUX

SIX DES MEILLEURS SIMULATEURS DE VOL DU MONDE

AIR TRAFFIC CONTROL • ACE • SPITFIRE
TOMAHAWK
ADVANCED TACTICAL FIGHTER • STRIKEFORCE
HARRIER

Envoyez dans les

fnac

Distribué en EXCLUSIVITE par

INNELEC

110 BIS AVENUE DU GENERAL LECLERC BLOC 1, 93506 PANTIN
CEDEX FRANCE TEL (1) 48 91 00 44
TELEX 201867 TELECOM (1) 48912912



ROLLING SOFTS



Phantasm

Atari ST, disquette Exocet

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous explorez les nombreux secteurs d'une Lune lointaine, à la recherche de huit générateurs que vous avez pour mission de détruire. De votre poste de pilotage, vous voyez les décors défiler en 3D. Bien sûr, au cours de votre mission, vous affrontez toutes sortes d'engins ennemis qui tirent sur vous au laser ou vous envoient des missiles téléguidés. Généralement, vous devez détruire vos agresseurs, mais n'hésitez pas à prendre la fuite lorsqu'ils sont trop nombreux et qu'ils vous noient sous un déluge de feu. Pour cela, vous pouvez utiliser vos boosters pour fuir plus vite, mais n'en abusez pas car ils consomment beaucoup de carburant.

Phantasm est un programme honnêtement réalisé sans être impressionnant. Les graphismes 3D sont pleins, mais assez simples et pauvres en couleurs. L'animation est satisfaisante et la bande sonore offre le choc entre un thème musical et des effets. C'est un programme intéressant, qui n'est pas sans rappeler l'excellent Driller sur huit bits. Les amateurs d'explorations y trouveront leur compte, mais les joueurs d'arcade ne l'apprécieront pas vite. La notice, en anglais, n'est pas d'une grande clarté. Cette difficulté est compensée par un mode d'entraînement qui vous renseigne sur les constructions et les différents engins ennemis.

Alain Huyghues-Lacour

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

Version Amiga



Cette version est identique à celle du ST, à quelques détails près. Les couleurs sont plus nuancées. En revanche, il n'y a pas d'effet sonore et on doit se contenter du thème musical. Un honnête programme pour les amateurs de longues explorations.

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



Army Moves

Atari ST, disquette Imagine

Vous êtes membre d'un régime de spécialistes triés sur le volet pour leurs exceptionnelles aptitudes et leur sang-froid. Votre mission est simple : il vous faut récupérer loin derrière les lignes ennemies, des documents confidentiels qui, s'ils tombaient dans les mains adverses, pourraient changer le cours de l'histoire. C'est en utilisant toutes sortes d'armes (les attaques ennemies sont incessantes) et de nombreux moyens de transport que vous parviendrez à vos fins. Vos modes de transport sont successivement une jeep, un hélicoptère, et vos pieds... Les graphismes sont de bonne qualité, fins et hauts en couleur. On peut noter la troublante ressemblance de la partie en hélicoptère avec le bon vieux Chopin. Les scrollings sont lisses et contribuent à donner de l'intérêt au jeu. Les bulletages sont absents, remplacés par une bande musicale qui s'avère fatigante à la longue (Le Pont de la rivière Kwai). Adaptation d'un logiciel huit bits, le programme ne dispose pas d'un scénario étoffé. Mais il ramène à la tradition du shoot-them-up, ou réfléchir est interdit.

Eric Caberia.

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

Better Dead than Alien

Atari ST, disquette Exocet

Ce programme est un shoot-them-up qui ne brille pas par son originalité. Jugez-en par vous-même. La recette est la suivante :

deux doigts de Space Invaders, un doigt de Galaxian, une pincée d'Asteroids et un soupçon de Nemesis. Mélangez bien le tout et vous obtenez un programme qui finalement n'est pas si mal que ça.

Tout d'abord, c'est la déception devant le nième shoot-them-up dans lequel il faut détruire des vagues d'Aliens. D'autant plus qu'au niveau de la réalisation on a déjà vu mieux. Les graphismes, pour leur part, ne sont guère impressionnants et l'animation n'a rien de franchement exceptionnel. Et pourtant, la recette fonctionne et on se laisse prendre au jeu.

Après la première partie, on en refait tout de suite une autre pour aller plus loin, encore et encore. Better Dead than Alien est loin d'être le meilleur shoot-them-up sur le marché, mais c'est un petit jeu agréable pour passer un moment qui ne l'est pas moins. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★★

Version Amiga
Cette version de Better Dead than Alien est rigoureusement identique à la précédente tant au niveau du graphisme qu'à celui de l'animation.

Seule différence notable : la qualité des effets sonores qui, sur l'Amiga, s'accompagne de digitalisations. L'intérêt de jeu reste le même. Un petit jeu agréable, ni plus ni moins.

Type	shoot-them-up
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★★



2^e FESTIVAL DE LA MICRO

Le salon de l'informatique de loisirs

OCTOBRE

VENDRE

14

SAMEDI

15

DIMANCHE

16

FESTIVAL
DE LA MICRO

ESPACE
CHAMPERRET
10 H - 19 H

Entrée 25 F

Voir, choisir,
comparer

Votre ordinateur sait tout faire : jeu, musique, graphisme, texte, comptabilité, etc. L'informatique de loisirs méritait bien son salon.

Après le succès du 1^{er} Festival de la Micro ne manquez pas sa seconde édition.

Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération) !

Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer !

Espace Champerret. Métro Porte Champerret. Paris 17^e

Organisation : NEO MEDIA 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé - tél. : 43.98.22.22 - télécopie : 43.28.72.12

ROLLING SOFTS



Target Renegade

Amstrad CPC, disquette Imagine

La suite de *Renegade* nous offre de nouveaux combats de rue. Cette fois ce n'est plus pour délivrer sa fiancée mais pour venger son frère assassiné que le héros s'attaque aux nombreux gangs qui font régner la terreur dans la ville. On retrouve une bande de motocyclistes, mais également des nouveaux venus comme d'agressives filles des rues et leurs protecteurs, des bulldozers et de non moins féroces skinheads. C'est dire qu'il y aura de la bastonnade en ville ce soir et qu'il faudra être efficace et sans pitié pour survivre à cinq longues séries de combats avant d'affronter l'ignoble Mr Big. La réalisation est irréprochable et procure des graphismes encore meilleurs que ceux du premier épisode, une excellente animation et une bande sonore agréable. Et puis cette fois tout se contrôle au joystick, ce qui procure un meilleur confort d'utilisation. Indispensable aux amateurs de plaies et de bosses. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

World Darts

Amiga, disquette Melbourne House

Vous participez à un grand tournoi de fléchettes, en quart de finale. Si vous ne jouez pas à deux, vous affrontez l'un des nombreux joueurs contrôlés par l'ordinateur. Sur l'écran, vous voyez la cible tandis que vous dirigez, par l'intermédiaire du joystick, une main qui tient la fléchette. A vous de



tirer quand votre main est à la bonne place et que l'orientation du projectile est satisfaisante. Ce mode de contrôle est agréable.

Après quelques tirs, on parvient assez souvent à faire des doubles. Mais la partie n'est pas gagnée pour autant car l'ordinateur est un redoutable adversaire. *World Darts* fait partie des programmes de salles d'arcade développés par Acadia sur Amiga. Les graphismes sont réussis, particulièrement lorsque vous voyez votre adversaire tirer. Un bon thème musical ouvre la partie et ensuite le jeu s'accompagne de bruitages sobres, mais réalistes. Je ne suis pas très convaincu par le jeu. Fléchettes sur micro, mais *World Darts* est une simulation assez agréable. Alain Huyghues-Lacour

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



World Tour Golf

Amiga, disquette Electronic Arts

L'adaptation de *World Tour Golf* sur Amiga est une pleine réussite. Si cette nouvelle version reprend globalement la présentation du jeu sur C64 et PC, sa qualité graphique a été mise au niveau des performances de l'Amiga. La représentation du terrain et de la végétation gagne en détails et en couleurs pour mieux rendre compte de la dimension bucolique de ce sport. La partie gauche de l'écran livre au joueur une vue aérienne du terrain sur laquelle il dirige le curseur indiquant la direction de tir. La portée maximum du club choisi est, en outre, figurée par un cercle centré sur la balle. A droite, une splendide vue en perspective, instantanément calculée en fonction de la direction de tir choisie, montre le golfeur en action. Un indicateur circulaire permet de doser à la fois la force du tir et l'effet donné à la balle. Les mouvements du joueur sont restitués avec réalisme mais la trajectoire et la vitesse apparente de la balle sont assez approximatives. C'est le seul point critiquable. (Notice en français.)

Jean-Philippe Delaigand

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



The World's Greatest Atari ST, disquette Epux

Une super compilation ! Elle comblera de joie ceux qui en feront l'acquisition. Chacun des programmes qui la composent a fait, séparément, l'objet d'excellentes critiques dans nos colonnes. En effet que dire du désormais mythique *Winter Games* qui se propose, avec des graphismes et des animations de bonne qualité, de vous faire vivre les émotions d'athlètes aux Jeux Olympiques d'hiver ! *Supercycle* constitue la meilleure course de motos sur ST. La fluidité de l'animation est remarquable. En dernier lieu, l'humour et les qualités graphiques de *Championship Wrestling* (logiciel de catch) ne peuvent que confirmer ce programme dans le paléon des meilleurs logiciels de combat sur ST. Une compilation d'excellent niveau.

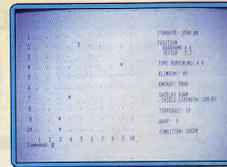
Eric Caberia

Type	logiciel sportif
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Station 81

Atari ST, disquette Station

Cette disquette de freeware contient cinq programmes. *Lain* est un classique jeu de rôle. Vous explorez un volcan et un donjon rempli de monstres redoutables. Le jeu dispose de possibilités correctes mais la part de hasard est trop importante, surtout au début. *Night Crawlers* est un jeu de stratégie original qui se joue seul ou à plusieurs (jusqu'à quatre). Vous parcourez un plateau de 400 cases à six issues. Votre but : emprunter la dernière issue sans vous trouver bloqué. *Ogre* est un classique wargame assez facile pour l'initiation mais suffisant.



LE 1^{er} DISTRIBUTEUR AMIGA PAR CORRESPONDANCE

COMPUTER CONCEPT



21, rue Tournefort - 75005 PARIS
ALLO CATHERINE (1) 47.07.57.15

POURQUOI COMMANDER

- Nous faisons profiter aux particuliers de notre expérience de grossiste.
- Choisissez chez vous avec le catalogue Computer Concept, comme dans un magasin spécialisé Amiga et ce, où que vous soyez.
- Des prix sans surprise exprimés TTC, pas de promo tapageuse, mais la garantie d'un rapport qualité-prix constant.
- Nous vous offrons les frais d'envoi, si vous commandez avant le 20 septembre. Si vous commandez 3 articles différents, en cadeau au choix : Sky Fox - Plutos - Jeanne-d'Arc.

COMMENT COMMANDER

- Au téléphone Allo Catherine (1) 47.07.57.15 de 9 h 30 à 19 h du lundi au vendredi - samedi de 15 h à 19 h.
- Par courrier. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous commandez 3 articles et plus, un cadeau. Frais de port gratuits pour une commande avant le 20 septembre.
- Règlement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre de Computer Concept.
- Adressez le tout, bon de commande + chèque, à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris.

AMIGA 2000

AMIGA 2000 S	UC 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, souris	11.500
AMIGA 2000 SM	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris	14.500
AMIGA 2000 DM	U.C. 1 Mo, 2 lecteurs 3"1/2, moniteur couleur A 1084, souris	16.300
AMIGA 2000 20	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris	20.700
AMIGA 2000 XT	U.C. 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, 1 lecteur 5"1/4, carte XT, D-Dur 20 Mo, moniteur couleur A 1084, souris	26.400

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA*

- 1 Page Flipper + 1 Manuel Amiga
1 Amazing Computing Rom Kernel Exec
1 Tapis souris + 1 Manuel AmigaDos
1 Joystick

GRATUIT

AMIGA 500

AMIGA 500 UC 512 Ko Ram souris	
1 lecteur 3"1/2 + Textcraft + Superbase	4.590
AMIGA 500 1 Moniteur coul. A 1084	
1 lecteur 3"1/2 + Textcraft + Superbase	7.390

DEMANDEZ NOTRE
CATALOGUE AMIGA GRATUIT

GRAPHISME

Aegis Animator	950
Aegis Draw	850
Aegis Draw Plus	1.750
Aegis Impact	990
Aegis Video Titler	1.400
Animate 3D	1.450
Butcher	339
Calligrapher	895
Cao 3 D	1.490
Deluxe Paint I A 1000	890
Deluxe Paint II Pal	990
Deluxe Print	950
Deluxe Vidéo Pal	990
Digi Paint	630
Dynamic CAD	4.950
Express Paint	1.250
Font Set	350
Grabbit	299
Huge Print	450
Interchanger	525
Page Flipper	410
Photon Paint	995
Pixmate	490
Print Master Plus	550
Prism	650
Pro Vidéo	5.920
Pro Vidéo 5 Polices Sup.	3.260
Sculpt 3D	899
Silver	1.790
The Director	650
TV Text Pal	750
TV Show	1.250
Videoscape 3D	1.540
Zuma Font 1.2 ou 3	350

BUREAU

Laserscript	750
Logistix	1.450
Maxiplan Français	1.990
Pagesetter Français	1.650
Pro Write	1.100
Professional Page	3.490
Publisher	1.600
Scribble	760
Superbase Français	950
Superbase Professionnel	2.490
Textcraft Plus Français	300
VIP Professional	1.495
Visawrite Français	1.450
X-CAD Designer	4.450

IMPRIMANTE

Commodore MPS 1250 N et B	2.000
Commodore MPS 1500 Couleur	3.190
Facit B 1100 N et B	2.990

TABLETTES GRAPHIQUES

Easyl de Anakin Research la nouvelle tablette graphique sensitive pour l'Amiga. Easyl A 500 doc. et manuels français 4.590 Easyl A 1000/A 2000 doc. et manuels français 5.390

DIGITALISATION

Digiview 3.0.	1.995
Digiview Adapt A 500/2000	290

GENLOCK

GENLOCK FRANÇAIS manuel français... NC le moins cher du marché - connexion rigie possible. GENLOCK interne pour A 2000 ... 2000

LECTEURS

A 1010 lecteur supp. 3"1/2 externe	1.290
A 2020 lecteur supp. 3"1/2 interne	1.529

EXTENSIONS MEMOIRE

Extension 512 K Ram Amiga 500	1390
Extension 2 Mo Amiga 2000	5390
Extension pour Amiga 1000	NC

VIDEO

Modulateur Pal A 500	190
Câble Peritel A 500	190
Carte vidéo Pal A 2000	930

JEUX

Arkanoid	359
Balance of Power	390
Barbarians	235
Battle Ships	235
Bmx Simulator	235
Chess Master 2000	315
Crazy Cars	395
Crystal Hammer	245
Cube Master	335
Defender of the Crown	355
Ebonstar	395
Ferrary Formula 1	395
Flight Simulator II	385
Gee Bee Rally	495
Guerre des Etoiles	315
Hollywood Poker	250
Hunt for Red October	345
Into the Eagle's Nest	290
Karate Kid	254
King of Chicago	350
Leader Board	309
Marble Madness	259
Mercenary	345
Mindwalker	490
Obliterator	345
Plutos	290
Shangai	390
Silent Service	249
Simbad	390
Sky Fox	290
Starglider	239
Strip Poker 2	239
Super Huey	290
S.D.I.	349
Test Drive	375
The Way of Little Dragon	245
Voyage au Centre de la Terre	350

MUSIQUE

Aegis Audio Master	545
Aegis Sonix	750
Deluxe Music	805
Drum Studio	450
Dynamic Drums	750
Future Sound	2.250
Instant Music	293
Instant Music Rock & Roll	250
Interface Delux Midi	499
Interface Midi Gold	980
Interface Midi Simple	580
Keyboard Control Sequence	2.750
Music Mouse	NC
Music Studio	375
Perfect Sound A 1000	990
Perfect Sound A 500/2000	990
Sound Sampler A 1000	1.200
Sound Scape	2.650
Synthia	990
X Music	NC

COMMUNICATIONS

Amiga Link	NC
Composeur Mini 16	16.011
Emulateur Flamitel, câble	1.490
On Line	690
Amiga Tel A 1000 + câble	1.400
Amiga Tel A500/2000 + câble	1.400

BONNES IDEES

PACK EXTENSION	
Extension mémoire 512 Ko pour A 500 + A 1010 lecteur externe 3"1/2	2.450
PACKAGE BUREAUTIQUE	
Maxiplan + Superbase + Prowrite en français avec manuel et pochette spéciale	2.890

INCROYABLE

Amiga A 1010 lect. supp. 3"1/2 externe	1290
--	------

DERNIER ARRIVAGE

Q. ball	
Project D	
Amazing	Computing 40
Ebonstar	395
Amiga Sounds and Graphics	240
Sublogic Scenery disk	
Interceptor	265
Jeanne d'Arc	280
Gomf !	
Centerfold Squares	
Vampire's Empire	
Phanta Vision	

LIVRES

Amiga Sounds and Graphics	245
Amiga System	NC
Manuel Amiga Dos	300
Manuel Amiga Hardware	300
Manuel Amiga Intuition	300
Manuel Rom Kernel Device	450
Manuel Rom Kernel Execs	300
Programmer's Guide	245
Programmer's Handbook Ref	300
Bien débuter sur Amiga	149
Trucs et Astuces	199

UTILITAIRES

Face Floppy Accel.	350
Project D	495
The Demonstrator	395

BON DE COMMANDE COMPUTER CONCEPT

Envoyez avec votre règlement à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris

Je désire un catalogue Amiga oui non

Nom _____
Prénom _____
N° _____
Rue _____
Ville _____
Code Postal _____
Tél. : _____
Signature : _____

QTÉ	REFERENCE	DESIGNATION DE L'ARTICLE	PRIX UNIT. T.T.C.	PRIX TOTAL T.T.C.
1	Cadeau	En cadeau pour 3 articles	00.00	00.00
1	Catalogue	Amiga	00.00	00.00
		Port		GRATUIT*
		Total		

Si 3 articles différents mon cadeau au choix Jeanne d'Arc Plutos Skyfox

* Port gratuit si vous commandez avant le 30 octobre.

ment complet pour ne pas lasser trop rapidement. *Twixt* est un autre jeu de stratégie à deux où, en déplaçant un pion à la manière du cavalier aux échecs, vous devez constituer une ligne continue et empêcher votre adversaire de se rendre à son but, tout en réussissant vous-même à y parvenir. Ce jeu autorise des stratégies assez variées. *Atar-trek* est un classique *Star Trek* bien réalisé avec plusieurs niveaux de difficulté. Tous ces logiciels souffrent cependant de graphismes quasi inexistantes et de bruitages absents ou réduits. De plus, seuls *Night Crawlers* et *Twixt* se gèrent à la souris, les autres se jouent au clavier. Malgré ces défauts, ces programmes ne sont pas sans intérêt.

Jacques Harbonn

Type	rôle/stratégie
Intérêt	11
Graphisme	★
Animation	—
Bruitage	★
Prix	A



Strip Poker II + Atari ST, disquette Anco

Ce strip-poker vous entraîne dans une partie acharnée contre deux superbes créatures. Chaque joueur dispose au départ d'une somme de 100 dollars. Après avoir pris connaissance de ses cartes, chacun va miser tour à tour. Vient ensuite le moment de changer ses cartes. Une nouvelle série d'enchères prend place, limitée à trois tours. A chaque fois que l'un des participants perd ses 100 dollars, il se voit dans l'obligation de retirer un vêtement. Cet effeuillage s'effectue sur un petit dessin en incrustation pour vous et en images digitalisées de bonne qualité retravaillées pour vos partenaires. On peut regretter cependant de ne pas avoir utilisé une routine de changement de palette pour accéder à des images encore plus naturelles. Vos deux adversaires jouent correctement, abandonnant facilement avec une mauvaise main mais sachant bluffer à l'occasion. Par contre, elles ont nettement plus de mal à détecter votre bluff. Tout le jeu est géré de manière agréable à la souris. Un bon strip-poker.

Jacques Harbonn

Type	strip-poker
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	B



Strip Poker

Apple II GS, disquette Artworks

La version GS n'apporte rien à la pléthore de jeux qui existe déjà sur *Amiga* ou *ST*. Le logiciel vous propose deux adversaires : Melissa ou Susy. L'écran est divisé en deux parties : les trois quarts de l'écran représentent votre adversaire allongée, plus ou moins vêtue suivant votre habileté au poker. Le bas de l'écran vous montre votre jeu ainsi que diverses options (augmenter les paris, laisser tomber, passer son tour...). Le jeu est assez simple d'emploi car toutes les actions s'effectuent à la souris. Techniquement, *Strip Poker* n'est pas très difficile. Bien souvent, il suffit de bluffer pour remporter la victoire.

Ce logiciel, comme tous ses concurrents, est d'un intérêt réduit qui se résume à la qualité (mis à part le physique de votre adversaire !) de la digitalisation. Et sur ce point *Strip Poker* n'est pas à la hauteur. Les digitalisations sont décevantes tant par le manque de finesse des contours que par les couleurs qui ne sont pas toujours des plus nuancées. Un soft peu intéressant et décevant dans sa réalisation.

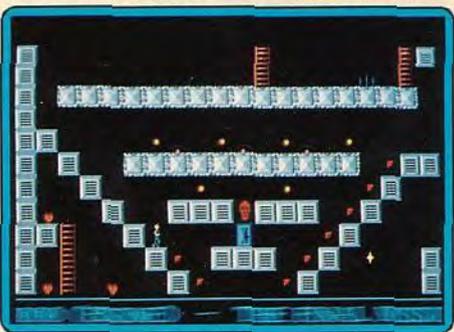
François Hermellin

Type	strip poker
Intérêt	6
Graphisme	★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	D

Final Mission

Amiga, disquette Reline/
Infogrames

Ce petit jeu de plates-formes rappelle un peu le célèbre *Lode Runner* que les possesseurs de huit bits ne sont pas près d'oublier. Mais *Final Mission* est loin d'avoir la



richesse stratégique de ce dernier. Dans un immense enchevêtrement de plates-formes et d'échelles, vous courez et sautez rapidement en ramassant au passage de nombreux objets. Bien sûr, vous n'êtes pas seul dans ce labyrinthe et vous devez éviter les nombreux monstres qui rôdent autour de vous.

La réalisation est indigne de l'*Amiga* avec des graphismes pauvres et peu colorés, servis par une animation guère impressionnante. L'action est très répétitive et dès la première partie, on s'ennuie déjà ! D'excellents jeux d'action sur *Amiga* nous arrivent d'Allemagne, mais ce programme de Reline fait exception à la règle. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	plates-formes
Intérêt	7
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



Road Blasters

C 64, disquette US Gold

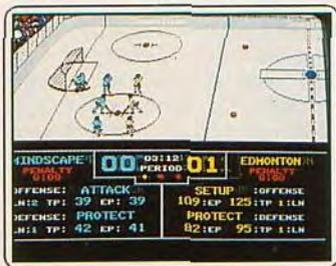
Ce programme est la conversion sur micro du jeu d'arcade *Road Blasters* qui a déjà inspiré d'autres jeux tels *Fire and Forget* et *Overlander*. Il s'agit d'une course du futur dans laquelle vous foncez sur la route en tirant sur les véhicules ennemis, tout en évitant toutes sortes de pièges mortels. Vous devez absolument ramasser les globes de ravitaillement disposés le long de la route, faute de quoi, c'est la panne et la fin de la partie. Au cours de cette épreuve, un avion vient vous parachuter de précieux équipements qui augmentent votre vitesse, votre puissance de tir, ou bien vous rendent temporairement invulnérable.

Le concept est intéressant mais, hélas, la réalisation apparaît particulièrement lamentable. Les graphismes sont indignes du C 64, avec des décors pauvres et des sprites affreux. L'animation ne vaut guère mieux et on n'éprouve aucune impression de vitesse. C'est dommage de gâcher ainsi un jeu qui aurait pu être passionnant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

RAPIDO



Superstar Ice Hockey

Très bien réalisée sur PC (Tilt 56) cette partie est franchement décevante sur Amiga. L'animation et les bruitages sont, pour tout dire, semblables à ceux décrits dans Tilt 56, ce qui ne veut rien dire face aux possibilités de la présente machine. Aucun plaisir en perspective pour les as du joystick ! (Disquette Databyte pour Amiga.)

Olivier Hautefeuille
Type hockey sur glace
Intérêt 7
Graphisme ★★★
Animation ★★
Bruitage ★
Prix B



Jinxter

L'adaptation sur Atari XL/XE de ce jeu s'est faite (presque) sans douleurs. Tous les lieux sont présents, et c'est un plaisir de découvrir les superbes graphismes de l'aventure. Un petit reproche : où sont passées les couleurs ? Le dialogue est au niveau des épisodes précédents, c'est tout dire ! Magnifique. (Deux disquettes Rainbird pour Atari XL/XE.)

Laurent Tournade
Type aventure
Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation -
Bruitage -
Prix n.c.



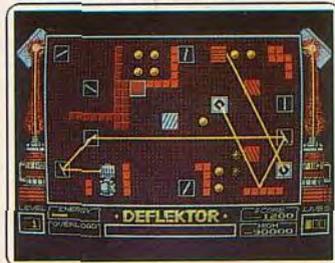
Blacklamp

Injouable, adjectif de 1767 ; de in et jouable. Qui ne peut être joué. « La pièce est injouable avec les acteurs que nous avons » (Voltaire), malgré une réalisation honnête, est injouable du fait de la lenteur du personnage que l'on dirige : on ne peut réagir aux attaques des trop nombreux assaillants. (Disquette Firebird pour Amiga.)

Acidric Britzou
Type action
Intérêt 5
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix B

Les Gremlins

Sept jeux composent cette compilation : Deflektor, un excellent jeu de réflexion ; Trailblazer, célèbre dans l'action ; Coconut Capers, la suite de Jack the Nipper ; Mask 1 et 2 qui ne sont pas des chefs-d'œuvre de l'action ; et Deathwish 3, de l'action à

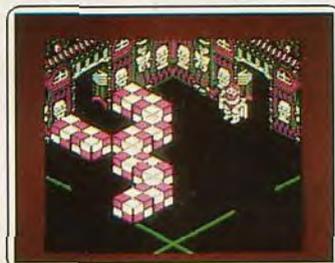


New York. Variété et qualité moyennes. (Disquette Gremlin pour Amstrad CPC.)

Alain Huyghues-Lacour
Type compilation
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★
Prix B

Super Hero

Un jeu très classique, dans lequel vous explorez un labyrinthe de salles en évitant diverses créatures. Vous devez trouver différents objets qui vous donneront des pouvoirs indispensables à la réussite de votre mission. Une réalisation correcte, pour un



jeu réservé aux inconditionnels du genre. (K7 Code Masters pour Amstrad CPC.)

Alain Huyghues-Lacour
Type arcade/aventure
Intérêt 10
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★
Prix B

American Road Racer

Réédition d'un programme vier de trois ans (Road Race, Tilt d'or 85), cette course de voitures a vieilli. Elle bénéficie pourtant de la vitalité qui nous avait séduits autrefois. Le graphisme n'a subi aucune modification (dommage !) et seule la rapidité et la



difficulté suscitent encore de l'intérêt. Pour les nostalgiques. (K7 Activision pour C 64.)

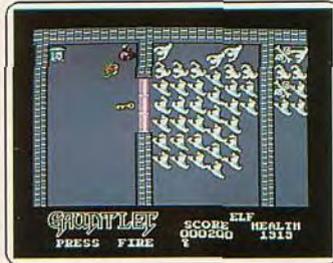
Olivier Hautefeuille
Type course de voitures
Intérêt 11
Graphisme ★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★
Prix A



War Zone

Cet honnête shoot-them-up se déroule dans un monde d'après la bombe. Vous devez affronter les armées d'un dictateur à bord d'un véhicule blindé. L'action est prenante bien que peu originale. On aurait souhaité que les graphismes et l'animation soient améliorés par rapport à la version précédente sur ST. (Disquette Prism Leisure pour Amiga.)

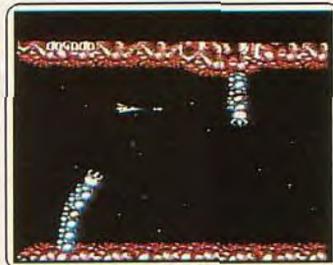
Alain Huyghues-Lacour
Type shoot-them-up
Intérêt 11
Graphisme ★★★★★
Animation ★★
Bruitage ★★★★★
Prix B



Gauntlet

Le PC n'a décidément pas de chance : à l'heure où apparaît Gauntlet II sur un grand nombre de machines, lui n'en est qu'au premier volet de la série. Cette réalisation est de piètre qualité puisque même en mode EGA, les graphismes sont simplifiés au maximum et les animations guère plus convaincantes. Une réalisation médiocre. (Disquette US Gold pour PC.)

Eric Caberia
Type action
Intérêt 7
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix C



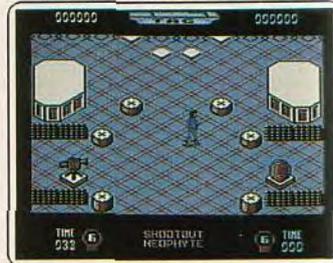
Salamander

Space Invaders énième version. Un jeu de Konami adapté par Image. Un comble tant le jeu manque d'imagination. Programme jouable, graphismes assez clairs, son archaïque, animation sans éclat. Trente-deux voire quarante-seize programmes ont précédé Salamander. Salamander n'est pas trop cher, il est de trop. (K7 et disquette pour C 64.)

Denis Schulfuric
Type space invader
Intérêt 6
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★★
Prix A/B

Lazer Tag

Vous êtes le gibier d'une véritable chasse à l'homme. N'hésitez pas à profiter de votre arme pour vous débarrasser de vos assaillants. La réalisation est honnête mais le jeu n'offre aucun intérêt. L'action est lente et très (trop ?) répétitive. Ce qui fait qu'on



s'ennuie ferme en jouant avec ce programme franchement médiocre. (Disquette GO pour C 64.)

Alain Huyghues-Lacour
Type action
Intérêt 8
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★
Prix B

Professional BMX Simulator

Une simulation de vélo-cross qui ne vous offre pas moins de quinze parcours différents avec une grande variété d'obstacles. Chose rare : quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément. Une excellente réalisation, de superbes graphismes et une



parfaite utilisation des couleurs, mais un jeu très difficile. (K7 Code Masters pour Amstrad.)

Alain Huyghues-Lacour
Type simulation sportive
Intérêt 13
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★
Prix B

Fury

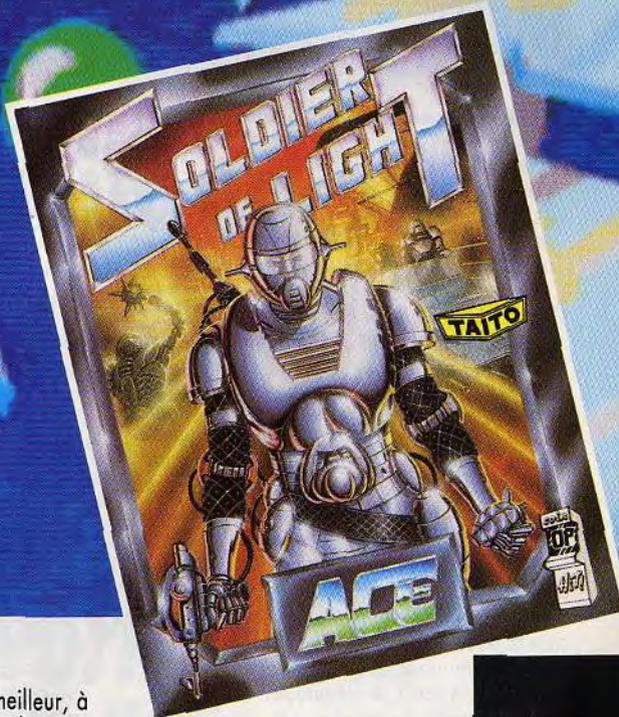
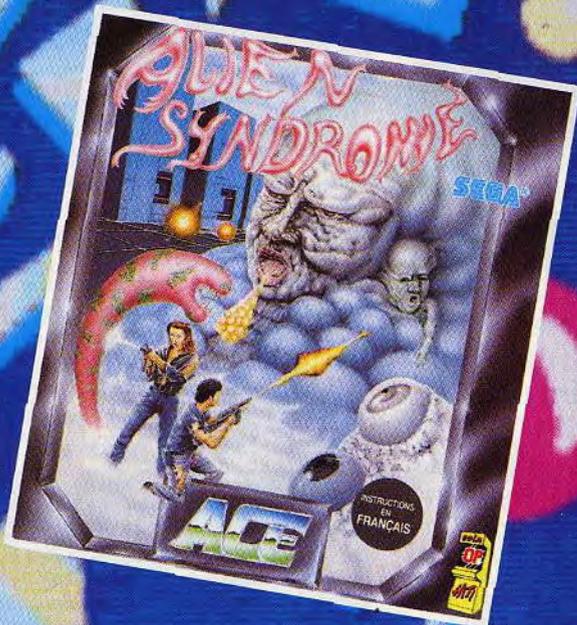
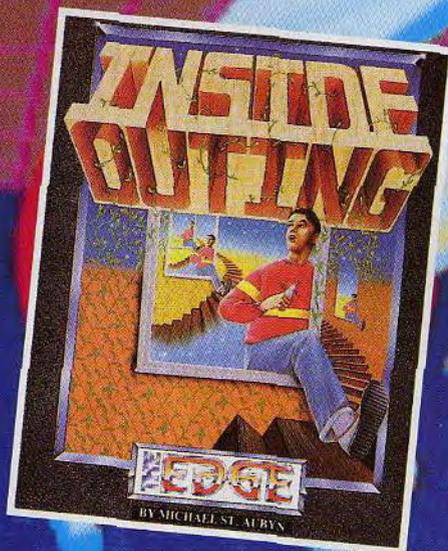
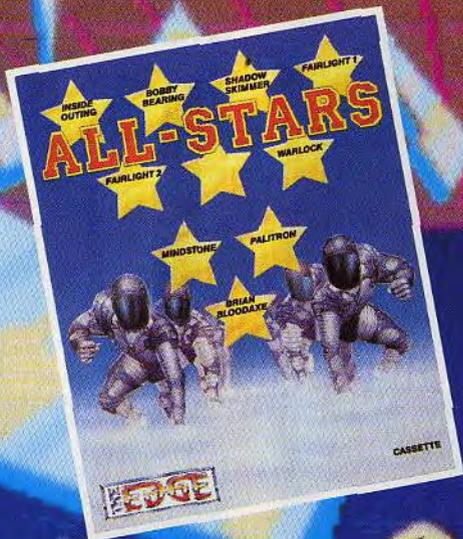
Cette course de voitures en deux dimensions au graphisme rudimentaire et à l'animation minimaliste, sur une piste qui se déroule latéralement, semble être une survivance de la glorieuse époque des premiers logiciels sur C 64. La dimension guerrière du jeu ne



le sauve même pas de la banalité. (Cassette Martech pour Commodore C 64. Notice en français.)

Jean-Philippe Delalandre
Type action
Intérêt 6
Graphisme ★★
Animation ★★
Bruitage ★
Prix A

EMOTIONS EN DIRECT!



SOLDIER OF LIGHT

Xion, un mercenaire intergalactique, doit affronter la plus dure des épreuves jamais rencontrée dans sa carrière : débarrasser toutes les planètes de la galaxie des envahisseurs qui ne cessent d'affluer. Une adaptation brillante du jeu de café.

AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK,
SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA, PC de 79 à 199 F *
© TAITO-ACE.

ALIEN SYNDROME

D'horribles aliens ont envahi toute une colonie spatiale et ont pris comme otages tous les ambassadeurs terrestres. Votre mission : exterminer ces monstres repoussants et sauver tous les otages avant que la bombe nucléaire, déclenchée par les aliens, n'explose ! Une adaptation du jeu de café qui vous fera frémir !

AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK,
SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA, PC de 89 à 199 F *
© SEGA-ACE.

INSIDE OUTING

Vous êtes un voleur réputé comme le meilleur, à la recherche des trésors cachés dans la demeure d'une vieille veuve. L'action se déroule dans un décor surprenant de réalisme : tous les objets peuvent être déplacés. Bonne chasse aux trésors !

AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK,
SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA, PC de 99 à 199 F *
© EDGE.

ALL STARS

Une superbe compilation qui regroupe neuf hits de la micro : le splendide Fairlight 1 suivi de Fairlight 2, Warlock, Brian Bloodaxe (un jeu de plate-formes), Mindstone, Palitron, Bobby Bearing, Shadow Skimmer et Inside Outing. Une très bonne sélection qui passionnera pendant des heures les amateurs d'arcade-aventure !

AMSTRAD K7 et DK de 89 F à 149 F *
© EDGE.

* PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ



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

CREATION



Jade, un générateur de jeux d'aventure qui mêle intimement texte et graphisme.

Jade, un bijou sur CPC

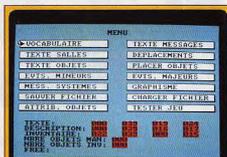
Joueur lassé de délivrer toujours la même princesse, vous rêvez de vous changer en créateur. Mais vous reculez devant le travail de programmation. Jade vous permet à votre tour, et sans effort, d'en faire baver les autres.

Le joueur pur et dur est l'être pour qui le clavier de l'ordinateur tient lieu d'accèssoire, le joystick demeurant l'unique instrument de dialogue avec la machine. A l'inverse, le programmeur passe le plus clair de son temps à instruire la machine en lui dictant par le menu les tâches à effectuer. Lorsque les deux individus se confondent, nous avons affaire au créateur de jeu micro. Si l'on en reste à cette classification sommaire, les choses paraissent fort simples. Et pourtant, il existe encore une variante : prenons le cas du joueur qui, à force de débambuler dans des univers peuplés de monstres, de succomber au hasard des rencontres sous les coups d'ennemis d'adversaires redoutables, rêve de concevoir son propre jeu. Il imagine des belles héroïnes, des personnages énigmatiques évoluant dans les décors fantastiques cachés sous son cortex filandreur. De toute évidence, il sera le héros de l'histoire, il devra accomplir une mission très périlleuse soumise à épreuves. Son rêve s'estompe peu à peu. La réalité est dure : pour donner corps à ses idées, il lui faut passer par la programmation. Or, avec ses maigres connaissances du Basic, il arrive tout juste à effectuer des additions et à dessiner des cercles. C'est bien peu en regard à la complexité du problème. Existe-t-il un moyen de signer son jeu d'aventure sans le recourir à quelconque langage de programmation ? Si la réponse était négative, on se demanderait quelle mouche a piqué l'auteur de ces lignes.

Le moyen se nomme Jade ; c'est un générateur de jeux d'aventure conçu à l'intention des non-programmeurs. La version testée ici tourne sur Amstrad CPC et est une version pour Atari ST devant bientôt arriver. De quoi s'agit-il précisément ? Si l'on examine attentivement la construction des jeux d'aventure, on constate qu'ils présentent des caractéristiques communes, indépendamment de l'histoire ou du scénario : l'univers se compose de lieux distincts (pâces, souterrains, etc.) dans lesquels évoluent des objets et des personnages. La communication entre le joueur et son environnement s'effectue à l'aide de suites de mots, généralement un verbe suivi d'un complément, par exemple « Prends épée ». En fonction de l'endroit où se trouve le héros et de son état, le héros peut ou ne peut pas faire telle action. On ne ramasse pas une clef si on est pendu par les pieds au sommet d'un arbre ! Une aventure consiste à atteindre un but ou à résoudre une enquête, sans quoi le héros serait une espèce de touriste éternel, le baluchon sur l'épaule, dans des régions peu recommandées. La pratique de Jade est un jeu d'enfant si l'on a pris soin de coucher sur le papier le scénario. Il est impératif de bien penser chaque étape, d'esquisser les décors et de donner une consistance aux personnages. Jade se charge de gérer la construction du jeu. Au départ, vous êtes devant le menu principal qui affiche toutes les options possibles. Le seul inconven-

conerne la description de tous les éléments des décors. En effet, vous devez les créer à part à l'aide d'un logiciel de graphisme, puis vous récupérez sous Jade. Pour donner une idée de scénario, nous allons reprendre celui qui est indiqué dans le manuel, même s'il ne trille pas par son originalité. Le jeu consiste à libérer une princesse retenue prisonnière à l'intérieur d'un château. Un garde vigile est posté à l'entrée. Pour compliquer l'affaire, un dragon sommeille devant la porte de la prison avec la clé accrochée autour du cou. Afin de mener à bien l'opération de sauvetage, nous devons d'abord croiser le fer avec le garde et le tuer. Nous devons ensuite plonger le dragon dans le sommeil du juste en lui faisant ingérer un flacon d'éther (bière) pour lui subtiliser le sésame libérateur.

À ce stade, nous avons défini, sur papier, tous les objets ainsi que les personnages. Du point de vue du scénario, nous n'avons envisagé que le cas favorable, celui qui mène Gérôme Holot, notre héros, droit au but. Il reste à formuler les situations d'échecs pour chaque étape. Si Gérôme Holot essaye de pénétrer dans le château sans combattre le garde avec l'épée, il est tué. Si l'entre de ouvrir la porte de la cellule sans clef, il risque de perdre quelques roubles. Nous allons fournir à Jade tous les éléments de l'aventure, sans trop nous occuper de l'ordre. Commençons par établir le plan géographique des lieux en choisissant l'option « Déplacements » un petit bonhomme coiffé d'un casque colonial est placé à la croisée de six flèches dont les extrémités pointent des numéros. Ils correspondent aux numéros des salles auxquelles il peut accéder à partir de sa position. Par exemple, il se trouve dans la salle numéro 1 (c'est indiqué à gauche de l'écran).



Création et affichage des messages.

Les directions désignent les quatre points cardinaux : Nord, Sud, Est et Ouest — les deux dernières étant le bas et le haut. Pour qu'il puisse accéder à la salle 2, on se dirigeait vers le Nord, nous indiquons le nombre 2 sur la case pointant par la flèche Nord. Et ainsi de suite pour chaque pâce. Au bout d'un moment, on ne sait plus très bien qui relie quoi et comment. C'est pourquoi il est très important de dessiner le plan géographique sur papier. Si l'on respecte notre scénario, il doit y avoir sept salles : la forêt, l'entrée du château, la cour, l'entrée, la pharmacie (pour l'éther), une salle vide et la prison. Il paraît curieux de dire que la forêt est une salle. C'est, en tout cas, le terme employé dans Jade sans « lieu » plus approprié. L'univers



Une fin vraiment originale !



L'éther est fait pour endormir l'ennemi.

Étant créé, voyons le vocabulaire qui est l'ensemble des mots employés pour effectuer les actions possibles. Il comporte des verbes et des noms d'objets : monte, boire, cherch, épée, etc. Jade ne traite que les cinq premières lettres mais, en revanche, il autorise les synonymes comme N pour Nord, auquel cas les deux mots doivent porter le même numéro. Lorsqu'on crée le vocabulaire, il faut penser à tous les actions du joueur. Jade se réserve les quatorze premiers mots correspondant à des actions de base telles que les déplacements ou la prise en main d'objets. L'ordinateur, ou plutôt le programme, a besoin de répondre à certaines de vos requêtes en fonction de votre état et des mésaventures que vous vivez. Cela implique qu'il faut lui entrer les textes des messages de la même façon que pour le vocabulaire. Exemples de textes : « Vous êtes mort », « la porte est fermée à clef ». Ces deux phrases indiquent bien l'état actuel de l'aventure. Avant de passer à l'organisation du jeu, il reste à voir encore d'autres types de messages. Notamment les « textes salles » qui viennent se placer à côté des images et servent de légendes : « je suis dans la cave », « vous la tour du château ».

La description des objets s'effectue de manière identique et ajoute des renseignements sur leur état. Ainsi, l'image représente un coffre fermé mais le texte d'accompagnement fournit l'indice précieux, « le coffre est rempli de pièces d'or », sans que nous voyions les espèces somnolentes. Pourquoi est-il nécessaire de fournir autant de messages ? Si vous êtes un acharné, vous allez rapidement développer un jeu très complexe. Et, vous n'aurez pas le temps de préparer tous les graphismes liés à chaque situation. Jade possède une option de test du jeu sans l'affichage des graphismes par souci de gain de vitesse. C'est pourquoi vous apprécierez d'avoir débrouillé soigneusement tous les textes. En fait, la première phase de construction du

jeu concerne la description de tous les éléments. La deuxième commence par le placement des objets à l'aide de l'option « Placer objets ». L'écran se divise en deux. En haut s'inscrit le numéro de l'objet et son texte, et, en dessous, le numéro de la salle. À vous de répartir judicieusement les objets dans les bons endroits. Le gros défaut de Jade est de ne pas éditer un tableau des opérations réalisées. On peut ne plus se souvenir de ce qui se trouve dans la salle 7. Une fois que les personnages et que les objets sont correctement placés, nous allons générer les événements qui sont le sel de la chose. C'est là partie la plus délicate. Pour bien comprendre le concept d'événement dans Jade, il faut se souvenir que Gérôme Holot est un héros qui doit prendre des initiatives. Il se déplace, ferraille, prend des objets, etc. En somme, il est amené à modifier le monde qui l'entoure et ces changements doivent être interprétés correctement. Comme le cheminement jusqu'à la princesse se pratique au clavier en tapant des phrases simples, Jade décrypte vos dire. Ensuite, il vérifie leur véralité. Par exemple, si Gérôme allume une bougie, il faut que vous ayez une boîte d'allumettes dans votre poche. Et qui connaît le jeu ? C'est vous. Donc si vous incombent la pénible tâche d'instruire Jade de tous les événements susceptibles de se produire. En pratique, un écran complexe divisé à cet effet. Chaque événement se décompose en trois parties : vous précisez quelle est la phrase (verbe + complément) à l'origine d'une action : « Allumer bougie ». Nous cherchons dans le vocabulaire le numéro du verbe « allumer » puis celui de l'objet « bougie » et nous les inscrivons. La deuxième partie consiste à évaluer la loi des conditions qui nous autorisent à passer à l'acte. Primo, la bougie doit être éteinte (on n'allume

pas une bougie déjà allumée). Deuio, vous devez des allumettes en main. On pourrait ajouter d'autres conditions mais cela compliquerait. Pour rendre les conditions, Jade impose de se servir de celles qui sont prêtes à l'emploi. Elles sont affichées dans la fenêtre au centre de l'écran (voir illustration p. 68). Il faut piocher les bonnes. Nous allons employer « Objet n en man ». La lettre désigne le numéro de l'objet « briquet ». Pour exprimer la seconde condition, « objet n en inventaire » suffit. Dans ce cas, la lettre n correspond à « bougie allumée » et nous devons préciser la valeur de n, par exemple 003. Au fur et à mesure que l'on formule les conditions, Jade affiche la liste au bas de l'écran. La dernière étape, plus simple, vous demande quelles actions doivent se produire si les conditions sont vérifiées. La plus simple se traduit par le message « OK ». Mais vous pouvez déduire un objet par « détruit objet n ». Le nombre et la complexité des événements testés sont les gages de la qualité du jeu. De beaux décors graphiques sont les bienvenus. L'option « Graphisme » autorise pas, comme son nom l'indique, la création d'images. Elle sert uniquement à charger des fichiers et à positionner les différents messages sur l'écran, c'est un peu mince. L'inconvénient qui se révèle à la pratique est l'obligation de jongler sans cesse avec les numéros des objets plutôt qu'avec leur nom. Objet 003 est moins parlant que moutonnette. Cela dit, le problème est de savoir si effectivement l'utilisation de Jade est plus simple que l'écriture de son propre programme à l'aide d'un langage traditionnel. A première vue, oui. Ensuite, il faut se souvenir que Jade possède des animations, un combat ou une explosion, Jade dévoile ses limites. Sur la page de 46 du manuel, il est stipulé que vous êtes libre de faire éditer votre jeu créé avec Jade. Toutefois, la société éditrice veut à changer les données de votre jeu jusqu'à 55 % des bénéfices de la vente de votre jeu édité. Rien n'empêche le commerce !

Ivan Roux

Paintworks Gold

Apple II GS

Loupe baladeuse, animation, perspectives, dégradés : puissance et convivialité mariées pour le meilleur (et pas le pire) font de Paintworks Gold un utilitaire graphique indispensable.

Paintworks Gold est une sorte de « GS Paint N°2 » réalisé par Version Soft (auteur de GS Paint vendu aux U.S.A.) avec le nom de Paintworks, pour le compte du géant américain Activision. GS Paint, le premier programme de dessin apparu sur l'Apple II, était très proche de Mac Paint. Il reprenait toutes ses fonctions, tout en traitant par exemple des pages de GS à l'aide d'un module d'animation et de la possibilité de travailler en couleurs. Il utilisait les menus déroulants propres à l'interface - utilisateur Apple. L'écran était divisé en trois parties : une zone en bas pour les couleurs et les trames, la partie visible de dessin, et une dernière zone à gauche constituée par les icônes des différents menus. Ce logiciel a connu alors un succès important, tant en France qu'aux États-Unis, car il fournissait toutes les fonctions de base d'un soft de dessin (couper-coller, découpage d'une forme, rotations, pinçage, etc.) et permettait de travailler et qu'il était réellement enfantin à utiliser, toutes les fonctions étant présentées à l'écran. Mais bien vite, l'apparition de concurrents tels que The Graphic Studio (et Tilt parade n°55), 816 Paint et Surtout Deluxe Paint II, ont

CREATION



"QUE LES MICROLOISIES SOIT AVEC VOUS !"

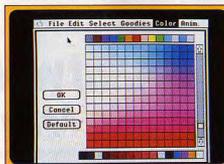
Paintworks Gold : une multitude de fonctions, mais pas de correcteur orthographique !

soulèvent les limites de GS Paint, notamment dans le domaine de la manipulation de l'image (déformations, rotations, cyclages, etc.). Ses concurrents bénéficient en effet d'une puissance inégale bien qu'au détriment de la facilité d'utilisation. C'est ainsi que Paintworks Gold est le résultat d'un double challenge : il fallait améliorer les capacités de GS Paint tout en conservant son point fort : la convivialité. Et Paintworks Gold a remporté ce double pari. Sur le plan de la simplicité, il reprend exactement la même présentation que son prédécesseur : une barre de menu en haut, les couleurs et les trames en bas et les outils de travail à gauche de l'écran. Mais il innove également.



Fond en perspective et dessin rajouté.

Il permet de « détacher », déplacer et superposer ces deux zones à n'importe quel endroit de l'écran. De plus, il est possible de faire disparaître les différents menus et de travailler en plein écran. C'est sans aucun doute l'un des logiciels le plus conviviaux, notamment grâce à l'interface-utilisateur Apple et à un menu d'aide toujours présent dans le menu-programme, qui détaille les différentes options et donne leurs raccourcis clavier.



Palette avec dégradés automatiques.

autres, soit séparés par un damier à la trame noire ou blanche. Cette loupe peut se déplacer à l'intérieur du dessin sans qu'on ait besoin de sortir du mode loupe. En sélectionnant une icône en forme de curseur, il est possible de vérifier la couleur utilisée dans un dessin en cliquant dessus. La couleur de la palette correspondante se met alors à clignoter. De même, on peut savoir à quel(s) endroit(s) de l'image on a utilisé une certaine teinte de la palette : les zones du dessin correspondant à la couleur sélectionnée clignotent. Mises à part ces fonctions, Paintworks Gold propose des options spécifiques. Ainsi, il est

possible de passer de la résolution 320 à celle de 640 à tout moment de l'élaboration du dessin, et vice versa, en sélectionnant simplement une option du menu-programme. Comme dans Deluxe Paint II, on peut sélectionner une partie de l'image (avec la possibilité de ne garder que ce que l'on a dessiné, c'est-à-dire sans prendre en compte le fond) et la réutiliser comme « pinceau ». Cette fonction est très utile : associée au travail, sur deux pages graphiques, elle permet de construire une image comme on construirait un mécanisme. La première page sert à créer le fond du dessin. Puis, dans la seconde page, il suffit de dessiner un par un les éléments sans se soucier ni du fond ni de la place qu'ils occupent dans le dessin final. On les transfère grâce à cette fonction qui permet de cerner selon un contour approximatif à l'aide du « lasso », sans avoir à découper l'élément en suivant sa forme, pixel



Gros plans pour graphismes élaborés.

après pixel. Le logiciel se charge de séparer automatiquement la couleur du fond de celle du dessin. Il ne reste plus qu'à disposer les différents éléments qui composent le dessin final. Et le logiciel permet d'ajuster automatiquement les couleurs si une forme découpée provient d'une image qui possède une palette différente de l'image sur laquelle on veut la placer. La fonction de perspective est particulièrement puissante et simple à utiliser. Il est possible de situer le point de fuite n'importe où à l'écran.

Paintworks Gold autorise toutes les déformations : on peut modifier la taille d'une image à volonté, la déformer par un ses côtés ou bien n'importe quels points de la figure : les algorithmes ont été un peu optimisés par rapport à Deluxe Paint. Le menu couleur offre des options intéressantes : la création de masques qui « verrouillent » certaines couleurs, ou parties de l'image, et empêchent qu'on puisse les modifier. On verra alors un fond que l'on trouve particulièrement réussi. Si l'on ajoute un objet par-dessus puis que l'on souhaite le retirer, il suffit de donner de grands coups de gomme sur la zone concernée. Seules les couleurs de ce que l'on a ajouté après avoir verrouillé le fond seront effectivement effacées. Le logiciel crée des couleurs transparentes et forme des dégradés très facilement. L'une des fonctions les plus pratiques et originales est la création d'une palette de 196 couleurs dégradées à partir de quatre couleurs (et non de deux comme le font la plupart des logiciels concurrents). A l'aide d'une palette de départ, il suffit de sélectionner quatre couleurs que l'on

Amstrad se déchaîne !

...avec une nouvelle gamme qui balance



Spécialiste de la chaîne compacte à l'échelle européenne, Amstrad Fidelity vous propose cinq nouvelles chaînes "mini" sur le même concept : le plus grand plaisir musical dans le plus faible encombrement et au prix le plus compétitif.

Chaîne MX 100 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 x 5 watts, égaliseur graphique 2 x 3 bandes et enceintes.

MX 100 : 1 190 F

MX 100 T** : 1 390 F

Chaîne MX 200 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 10 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes et enceintes.

MX 200 : 1 890 F

MX 200 T** : 2 090 F

Chaîne MX 300 : tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 20 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes, enceintes et télécommande.

CDX 400 : 2 490 F

CDX 400 T** : 2 690 F

Chaîne CDX 400 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 x 10 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes et enceintes.

CDX 500 : 3 990 F

Chaîne CDX 500 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 20 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes, enceintes et télécommande.

*** Prix publics généralement constatés.**

**** Présentation en meuble haut à roulettes et porte vitrée permettant le rangement des disques.**



La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur les chaînes compactes AMSTRAD

Nom _____

Adresse _____

Tel. _____

Code Postal _____ Ville _____

Renvoyer ce coupon à :

Amstrad France

B.P. 12 - 92312 Stèvres Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Tapez 3615 Code AMSTRAD

88-2-11-10



Et maintenant, musique !

CREATION

place aux quatre angles d'un quadrillage comptant 196 cases. Le programme crée alors des dégradés entre ces quatre couleurs avec, au centre, la teinte la plus claire qui mixe ses différentes couleurs en proportions égales. Ainsi si l'on choisit comme couleurs un vert clair, un vert foncé, un bleu clair et un bleu foncé et qu'on les place à chaque angle, en suivant des diagonales, on obtiendra un dégradé, entre les deux bleus par exemple. Et sur cette dominante de bleus, les nuances centrales du dégradé seront influencées par les teintes vertes provenant du dégradé que forme l'autre diagonale.

Le dégradé obtenu sera composé de bleus, mais les bleus du milieu tireront sur le bleu-vert. De plus, il est possible de modifier ces teintes dégradées à l'aide d'un curseur qui permet de changer rapidement les quatre couleurs de base en les éclaircissant ou les assombrissant, sans avoir à les redessiner une par une. Une palette permet de mémoriser les teintes choisies.

Enfin, une option autorise des cyclages de couleurs et des animations en utilisant le processeur graphique spécialisé du GS (le VGC). Celui-ci enregistre une succession d'images en ne retenant à chaque fois que ce qui a été modifié d'une image à l'autre, ce qui donne des animations compactes. Les principaux reproches que l'on pourrait faire à *Paintworks Gold* concernent son manuel, qui bien que très clair, est en anglais et le fait qu'il faille impérativement un méga de mémoire pour l'utiliser. Il est possible d'obtenir ce logiciel contre 20 dollars et la couverture de *GS Paint* auprès d'Activision. *Paintworks* est un utilitaire indispensable. François Hermelin

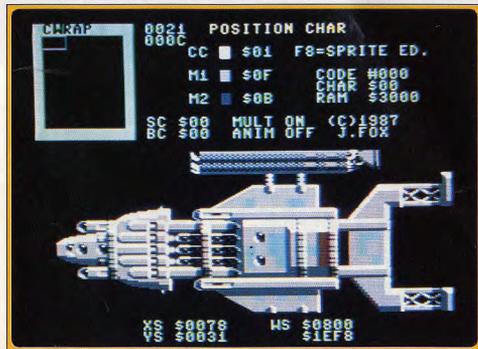
Type	création
Intérêt	18
Animation	—
Son	—
Difficulté	—
Langue	anglais
Prix	£

Graphic Editor C64

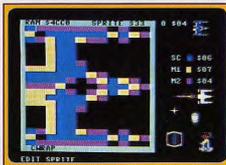
Sprites, fonds et scrollings vite faits, bien faits. Avec *Graphic Editor*, finies les heures perdues à aligner des données pour créer les graphismes de vos programmes !

Graphic Editor est un utilitaire de graphisme pour *C64* qui intéressera surtout les programmeurs. Il ne s'agit pas d'un logiciel de dessin au sens classique avec des fonctions de tracés de cercles, de rectangles, etc. C'est un programme de création de sprites, bien conçu et facile d'emploi. Mais son principal intérêt se

situe ailleurs : il permet de redessiner tous les caractères du *C64*, le but étant de créer des objets et des décors sous la forme de caractères. Le *C64*, à l'instar d'autres ordinateurs comme les *Thomson*, gère l'affichage de différentes façons : si l'on veut allumer un seul point de l'écran, un pixel, le mode adéquat est de type



Ecran texte recomposé avec la fenêtre de redéfinition des caractères.



L'éditeur de sprites. haute résolution. Mais ce mode est lourd à gérer et ne permet pas d'animer correctement des icônes à cause de la lenteur décevante du microprocesseur. Un exemple : essayez de programmer en assembleur un scrolling horizontal en haute résolution. L'effet est catastrophique et le dessin se déplace par saccades. Pourtant, il existe bel et bien des jeux sur *C64* (*Boulder Dash*) où l'on voit des scrollings parfaits et rapides. Comment est-ce possible ?

Pour cela, les programmeurs utilisent le mode caractère activé, par défaut, à l'allumage de l'appareil. L'écran se divise en 40 colonnes de 25 lignes. Lorsque vous appuyez sur une touche du clavier, l'image de la lettre vient s'inscrire à l'endroit du curseur. Cette image est contenue dans une table particulière installée dans la mémoire ROM. L'avantage de cette méthode d'affichage est d'être très rapide. L'astuce consiste à redéfinir chaque caractère à son gré.

En procédant judicieusement, on arrive à dessiner des objets de taille plus imposante que les simples sprites du contrôleur vidéo. Chaque caractère est un élément de la mosaïque, il suffit de les assembler correctement.

C'est précisément la possibilité qu'offre *Graphic Editor*. La page de travail se découpe en deux zones : l'une petite, est destinée à la définition du caractère, en pointant le joystick à l'intérieur ; l'autre affiche le dessin en cours d'élaboration.

Le soft travaille indifféremment en mode monochrome ou en quatre couleurs. Une fois que votre dessin est terminé, vous pouvez sauvegarder sur disquette le nouveau jeu de caractères ainsi que votre dessin. En pratique, ce sont surtout les décors de fond qui bénéficieront de ce type de création graphique. En ce qui concerne les petits objets animés (des vaisseaux intergalactiques), il est préférable de les créer en sprites. *Graphic Editor* dispose d'un éditeur de sprites performant : les deux tiers de l'écran sont affectés au traçage des points, toujours à l'aide du joystick ou avec les touches de déplacement. Sur la partie droite, le matériel est affiché à sa dimension réelle. Certaines touches du clavier font office de touches de fonction. En appuyant sur « X », on obtient par exemple une inversion du sprite. Le manuel fourni avec la cassette n'indique pas l'attribution des touches. Heureusement, le soft est muni d'une fonction d'aide qui affiche toute les commandes.

Ce programme n'a rien de révolutionnaire en soi. Il a sans doute été écrit par quelque développeur pour son usage propre, puis commercialisé. Ivan Roux

la télé vue sur le micro!

1290^{FTC*}
plaisir compris



Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464*) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction rétro-réveil,
- 15 cassettes ou disquettes de jeux,
- Une manette de jeux.
- Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre un superbe bureau.

* Prix public généralement constaté comprenant la station sans l'ordinateur.
** Si votre moniteur est un C7M 644 équipé de la prise 12 V.D.C.

Micro-maniques, tous à vos postes!



La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

Nom _____
Adresse _____
Tel. _____

Code Postal [] [] [] [] Ville _____
Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 12 - 92312 Sevelles Cedex.
Lignes commerciales : 01 46.26.08.83
Tapes 3615
Code AMSTRAD 88.21

Sang, violence et fantaisie

L'Heroic Fantasy ne souffre pas la fantaisie : nerfs d'acier et joystick tranchant sont indispensables. Les plus timorés se changent en cruels aventuriers, les premiers de la classe en barbares sans peur et sanguinaires. Sus aux Trolls, dragons, reptiliens et mygales!

Cheveux blonds ou bruns, muscles d'acier proéminents, de très grande taille, le héros de l'Heroic Fantasy est le surhomme par excellence. Sans peur, pas toujours sans reproches, il combat les irris dangers, magiques ou non, avec une arme blanche à la main. Issu de ces célèbres nouvelles anglo-saxonnes, de l'entre-deux-guerres, l'Heroic Fantasy (H.F.) a envahi avec succès le cinéma (Conan, Dar l'Invincible, Kaldor, etc.). Il prend maintenant d'assaut les micro-ordinateurs. Très populaires auprès de joueurs, l'H.F. est à l'aise dans plusieurs types de jeux tels que l'aventure, le jeu de rôle et l'action.

De leur côté, les programmeurs affectionnent ce genre qui laisse une certaine marge de liberté à leur imagination. En effet, magie et science-fiction et même érotisme s'y croisent sans problèmes. Ce curieux mélange, toujours accompagné de violence, ce peut-être l'explication du succès d'un tel genre car chaque type de joueur y trouve son compte. Dans la sélection que nous avons réalisée pour ce dossier, vous retrouverez, à divers degrés, tous les ingrédients cités plus haut. Violents, tous ces jeux sont d'excellents exutoires!

Skrull : fils bâtard de la nuit et du jour, vous entreprenez de détruire les forces du mal en pénétrant dans l'antre des démons qui sont la source de tous vos maux. Ce scénario ne brille pas par son originalité, le logiciel non plus. Dès le chargement, le programme fait penser au désormais mythique *Barbarian*. Vous incarnez un barbare au look asiatique et votre champ d'action se situe en milieu souterrain. Chaque tableau peut cacher un piège (plancher qui s'écroule, plafond qui vous écrase). Il faut faire preuve de prudence à chaque tableau afin de ne pas tomber dans un traquenard imprévu. Si vos précautions vous permettent d'échapper aux pièges de construction, elles ne sont pas d'un grand secours quand il s'agit de contrer les attaques imprévisibles des animaux cauchemardesques qui se cachent dans chaque recoin. Dans ce cas, l'épée dont vous disposez et un bon « timing » sont beaucoup plus adéquats pour occire les ennemis.

Les créatures sont diverses puisque la faune de *Skrull* passe du reptile volant à la mygale géante ou au scabotelet à quatre. Pour parvenir à vos fins avec ce logiciel, il vous faut donc disposer d'une bonne mémoire visuelle. L'essentiel de votre odyssee constitue un parcours imposé, où l'oubli les positions des ennemis sont curieux et représentent autant de points à mémoriser) est puni de mort. *Skrull* peut dans ces conditions être considéré comme un jeu inhabituel (comme *Barbarian*), où seule l'expérience permet de progresser. Vous devez penser aussi à ramasser les items traînant de part et d'autre : une clef peut s'avérer indispensable pour l'ouverture d'une porte. Le mode de gestion de votre territoire reprend la technique employée dans *Barbarian* de Psychosis, à savoir l'utilisation

DOSSIER

d'icônes symbolisant l'action permise. Il suffit de cliquer sur l'option choisie pour voir aussitôt obtempérer votre personnage. L'ergonomie des icônes a été améliorée par rapport à *Barbarian*.

Les concepteurs de *Skrull* font une utilisation intelligente de la souris, en se servant de chacun de ses deux boutons comme indicateur de direction pour l'action en cours. Cette astuce permet aussi d'enrichir la palette des coups d'épée possibles et, en dernier de désenclaver l'écran d'un trop plein d'icônes (grâce au double emploi de certaines). Les graphismes du logiciel sont

trop penser à *Barbarian*. Bien que rattaché par certaines trouvailles, pour ce qui se rapporte aux pièges et à l'originale utilisation de la souris, il ne peut cacher un relatif manquement à l'initiation de ce qui concerne les brutaiges et la cohérence de certaines actions : pour ouvrir une porte, il faut déposer la clef devant elle. Cette procédure n'est pas expliquée dans la notice et elle diffère sûrement de la méthode classique. Si vous possédez déjà *Barbarian*, *Skrull* ne vous sera pas indispensable.

Beyond The Ice Palace : à une époque reculée, bien avant que les gobins, les trolls et les génies n'aient disparu de la surface du globe, existait une terre où tout n'était qu'harmonie et beauté. Jusqu'au jour où l'équilibre brisa, le bien et le mal fut rompu. Les vieux sages décidèrent alors d'envoyer un jeune homme dans l'antre des forces maléfiques afin de rétablir l'équilibre du monde. Le logiciel se présente sous la forme d'un jeu de plates-formes classique, où vous devez faire preuve de coordination motrice et d'anticipation afin d'éviter ou de détruire les myriades d'ennemis. Maintes fois proposé, sur des micros 8 bits, ce type de logiciel parvient à retrouver un second souffle sur 16 bits.

Des créatures aussi diverses qu'agressives se ruent continuellement sur votre personnage afin de lui faire passer l'envie de changer l'état des choses. Leurs déplacements sont souvent imprévisibles, ce qui rend ce jeu très difficile. Heureusement vous disposez d'un grand nombre de vies (sept), d'armes que l'on trouve durant la progression et de deux talismans, qui s'ils sont innocents, vous protègent tous les ennemis dans le périmètre de votre personne. Les reptiles volants en souffrent beaucoup... Pour parvenir au terme du premier niveau (après beaucoup d'entraînement), vous devez franchir un précipice en sautant au moment adéquat sur des blocs de pierres en mouvement. Tout cela, sous les lirs et morsures des monstres vivevolants. Les graphismes sont de qualité, fins et colorés. Ils utilisent une palette de couleurs du ST. Les animations sont rapides et d'une fluidité exemplaire (chevelure au vent de votre personnage). On peut cependant remarquer que les auteurs du logiciel n'ont pas fourni de certains efforts concernant les animations internes de créatures ennemies (très peu de mouvements en dehors des déplacements). Les brutaiges et l'environnement musical sont eux aussi de bonne qualité. On se demande toutefois si les auteurs ont joué avec ce soft tant il est difficile à prendre en main. Il en existe une très bonne adaptation pour CPC malheureusement très dure à jouer, elle aussi. Un programme réservé aux aas du jeu d'action rapide.

Barbarian : comment être un surhomme, aux muscles d'acier, à la détermination farouche, qui ne craint ni dieux, ni hommes et encore moins les lols pas par ces derniers, quand on vit dans une grande métré



Skrull (ST)



Beyond The Ice Palace (ST)



Barbarian de Palace Software (ST)

en général de bonne qualité, on ne peut en effet qu'admirer le soin apporté à certains décors et à certains sprites (la taille de la mygale est exceptionnelle). Les animations n'ont rien d'original, compte tenu du mode de gestion du personnage (par icônes, donc pas en temps réel) et du faible nombre d'animations simultanées (un ennemi par tableau). Les brutaiges sont le point le plus critiquable du logiciel : ils manquent de variété.

En définitive, *Skrull* laisse perplexé, alternant l'originalité la plus agréable avec le conformisme le plus sordide. Ce soft fait



Vicon (ST)

pole du vingtième siècle, que l'on doit acheter sa carte orange mensuelle (mille excuses pour ce parisianisme !), ne pas faire trop de bruit pour ne pas déranger les voisins et craindre le percepteur ? La solution est d'une simplicité enfantine : il suffit de disposer d'une de ces étranges petites machines que l'on appelle micro-ordinateur et de l'imagination (non conformiste) des concepteurs de Palace Software. Rompant délibérément avec le moralisme dégoûtant de la grande majorité des logiciels de jeu, les auteurs du programme ont donné à naissance à un jeu d'action « adulte ». Intégrant tous les ingrédients des films d'action (sex, violence, hémoglobine), ce soft extirpe le monde du logiciel de son interminable infantilisme. La plongée brutale dans l'univers des anges farouches semble faire l'objet d'une demande importante (assidue) devant les scénarios de science-fiction pour étioles trop lointaines, puisque ce n'est pas seulement Palace Software qui s'est élané dans l'avenure barbare-ornématique, mais aussi Psychosis qui, comble de coïncidence, a donné le même titre à son logiciel. Bien qu'homonyme le *Barbarian* de Palace Software

ne s'affuble pas des grands sentiments de l'objet logiciel (vengeance du père). Votre but est de délivrer une jeune femme aux attributs mammaries importants des griffes d'un gros et vieux frustré. Le logiciel traite d'une manière jusqu' alors inédite le jeu d'action avec pour axe le duel. La devise du programme semble être en effet l'hyperréalisme. Ce n'est qu'une fois la séquence de lutte engagée que le programme déploie sa cruelle efficacité. La morale et l'honneur n'ont pas de place dans cette lutte à mort qui vous oppose à l'ordinateur ou à un partenaire humain (au choix).

Tous les coups sont permis grâce à une palette impressionnante de mouvements (plus de treize), parmi lesquels des coups de pied, des roulés-boués, des bonds, des coups de tête et d'innombrables coups d'épée. Là, nous assistons au clou du logiciel dans toute son amoralité. Il est en effet possible (si vous disposez de l'adresse suffisante) de trancher net la tête de votre adversaire. Aucun détail ne vous est alors épargné, vous pouvez même voir un fillet de sang jaillir de l'arbre carotide. Le crâne et le corps s'écroulent lourdement et séparément sur le sol. Une petite créature aux allures reptiliennes vient alors remplir son office d'éboueur en « shootant » violemment dans la tête et en entraînant le corps au loin. Au fur et à mesure de vos victoires les combats et les adversaires deviennent de plus en plus ardu. Le programme ne fait pas dans la dentelle. Les graphismes sont moyens (les sprites semblent être repris de la version C64) mais d'une grande efficacité. Les animations sont riches et fluides, elles présentent un nombre considérable de détails d'une aversité cruaute. Les bruitages, quant à eux, semblent avoir fait

l'objet de soins particuliers (crix gutturaux, choix métalliques des épées). Ce programme donne l'impression qu'une étape vient d'être franchie. Désormais les critères de réalisme ne s'appliquent plus seulement aux prouesses (vitesse et souplesse des déplacements) mais aussi à l'horreur de la mort. Palace Software, conscient d'avoir ouvert une brèche, est sur le point de commercialiser le deuxième volet de *Barbarian*, avec des graphismes tirant davantage parti des capacités graphiques du ST. Un logiciel de référence. Saissant de cruaute.

Vicon : quelque part dans notre galaxie sur la planète Granath, un terrible combat oppose depuis des siècles les reptiles aux mammifères. Ces derniers ont pour le plus part succombé devant la férocité de leurs adversaires. Dinosaures et autres ptérodactyles sont donc les maîtres incontestés de la planète. Pourtant une jeune femme (dernière survivante de l'humanité) ose contester cette suprématie grâce à de mystérieux pouvoirs. Elle peut sous certaines conditions, se transformer en renard et pour ainsi dire de la souplesse et de l'agilité du canarrier. Notre walkyrie n'est cependant pas sans atout quand elle n'adipose que de sa forme humaine. Outre ses charmes, elle possède un fouet qui lui permet de détruire, si elle agit rapidement, la plupart des prédateurs.

Dans la luxuriante végétation, des créatures répugnantes rampent, se tortillent ou volent inlassablement vers notre belle guerrière. Cette dernière doit tenir compte des difficultés topographiques (danger du terrain et dénivellements) lors de sa progression, d'autant plus qu'elle ne dispose que d'un temps limité à chaque niveau. Four se transformer en renard, elle frappe avec son fouet sur des têtes de renard accrochées

en des lieux plus ou moins accessibles (ce qui constitue la difficulté majeure du logiciel). Si elle parvient à en toucher un certain nombre lors de son parcours, elle se transforme alors et se joue ainsi de certains obstacles naturels, qui si elle avait gardé sa forme humaine lui auraient posé les plus grands problèmes. La jeune guerrière ne peut rester qu'un temps limité sous sa forme de canarrier, aussi ne doit-elle pas laminer, afin de parcourir la distance le plus vite possible.

Les graphismes présentent une tonalité exotique plaisante (palmiers, verdure), les couleurs sont bien utilisées et donnent à l'ensemble une atmosphère pleine de suspens. Les animations semblent avoir fait l'objet d'un soin particulier. Les déplacements de votre chasserresse sont d'un réa-



Gauntlet II (ST)

lisme torride : son déhanchement est des plus voluptueux. Les phases de métamorphoses sont aussi d'une grande qualité et rendent compte de la surprenante transformation. Le scrolling d'écran bien que légèrement saccadé est rapide et efficace. Les phases d'attaque (à coup de fouet) sont rapides et donnent un jeu d'une grande efficacité. Quant aux bruitages, ils sont d'une manière générale corrects. Ce logiciel

bénéficie de nombreuses adaptations plus ou moins heureuses sur d'autres machines. On citera pour les meilleures, celles du *Spectrum* et du *CPC*. Un jeu rapide et amusant dans la version ST.

Gauntlet II : parvient à faire du neuf avec du vieux en éliminant la majeure partie des défauts du premier volet. Ici pas de « scénario tarabiscoté » ni même de but clairement défini. Vous devez ramasser le plus de trésors possible et trouver le moyen d'accéder au niveau suivant malgré les attaques incessantes dont vous faites l'objet. Ce logiciel constitue néanmoins l'une des plus belles adaptations d'un jeu de trésors possible et trouve le moyen de quatre aventuriers mythiques (Thor, le guerrier ; Thyra, la walkyrie ; Merlin, l'enchanteur et Questor, l'elfe), vous vous lancez à l'assaut des multiples pièces et couloirs d'un donjon infernal. Comme son homologue des cafés, *Gauntlet II* permet à quatre personnes de jouer simultanément grâce à une petite interface (moins de 100 F) branchée sur le port RS 232C. Chaque joueur choisit ses caractéristiques et pouvoirs de son personnage (en cas de choix similaire, la couleur des personnages permet de s'y retrouver). De très nombreux monstres hantent chacune des cent pièces qui constituent le jeu. Ardu quand on ose s'y aventurer seul. C'est là tout l'intérêt de *Gauntlet II* : l'oblige le joueur à casser sa gangue de solitude en conviant des amis à jouer avec lui.

Autre avantage importante, ce n'est pas une logique d'opposition mais de collaboration entre joueurs qui est proposée. En fonction des pouvoirs que lui confère son personnage, chacun peut aider à la progression du groupe. De nombreux éléments sont au niveau de la variété des monstres que de leur comportement ont été apportées par rapport au premier *Gauntlet*. Venant s'ajouter à la faune du premier volet des super-sorciers font leur apparition (très peu vulnérables, ils attaquent de manière intelligente). Autres nouveaux venus : les flacons acides qui se déplacent sans but précis (leur contact est dangereux). Certains créatures, comme le dragon, rompent l'aspect de collaboration qui règne entre vous et vos partenaires. C'est le cas du monstre Iu, d'un simple contact, fait que vous attiriez à vous tous les monstres de la pièce.

Pour vous débarrasser, une seule solution : toucher à votre tour l'un de vos partenaires. Il sera dès lors l'objet d'attention de toutes les créatures malaisantes des environs. Cependant, de très saisissants dragons monstrueux est le dragon (on le rencontre qu'à un certain niveau). Si vous n'y prenez pas garde, il risque de vous transformer en méchou isaque tenanin. On constate aussi l'apparition de champs du force, de murs invisibles ou mobiles, de luites paralysantes et de téléporteurs (ils permettent d'accéder instantanément à un lieu). Les sortes de pièces peuvent être factices



Conan (XL)

ou mouvantes. Des items sont là pour vous aider à lutter contre l'adversité : des accélérateurs de tirs, des amulettes d'invulnérabilité, de répulsion, de ricochets (vos tirs rebondissent sur les murs et vous permettent d'atteindre un adversaire sans être vulnérable), et même de passe-nuit (vous pouvez traverser tout objet solide). La version ST dispose (outre le mode à quatre joueurs) de caractéristiques qui font de elle la plus proche de la version café. Ainsi, le voleur qui n'avait pas été mis dans *Gauntlet*, en fait une apparition remarquée : n'importe quel moment du jeu, il peut se précipiter sur le plus riche des joueurs et le déposséder d'une partie de ses biens. Les graphismes, bien que disposant de petits sprites, n'en sont pas moins beaux et restent très liés à ceux de la borne d'arcade.

Les animations constituent une véritable pièce d'antologie. Tout à la fois fluides, rapides et disposant d'un scrolling multirectionnel de qualité, elles font définitivement oublier les déplacements erratiques des personnages de *Gauntlet*. En ce qui concerne les bruitages, rarement un logiciel en aura présenté autant et d'aussi variés. Ce qui est relativement normal quand on sait que le jeu dispose de 700 ko de sons digitalisés, reproduisant l'essentiel des bruits, musiques, paroles de la borne d'arcade. Un jeu magnifique que vous ne pouvez ignorer.

Conan : on ne peut pas réaliser un dossier sur l'Herolic Fantasy sans y faire figurer Conan le barbare, le plus célèbre héros du genre. Sorti de l'imagination de Robert E. Howard, qui a également donné la vie au roi Kull, Conan a survécu à son créateur. Aujourd'hui ni encore des nouveaux auteurs pullulent de nouvelles aventures qui viennent s'ajouter à cette longue saga. Le barbare est également le héros de trois magazines de BD, très populaires aux États-Unis, ainsi que de plusieurs films à succès. Il est l'objet d'un véritable culte et ses fans connaissent parfaitement tous les épisodes de sa vie mouvementée. La saga n'est pas près de prendre fin.

Conan est le type même du héros dont les aventures se devaient d'inspirer un jeu. Des programmes comme les *Barbarian* de Psychosis ou celui de Palace Software s'inspirent directement des ses aventures. La seule licence officielle est le *Conan* de



DRAGONS

Datosci qui a remporté un important succès lors de sa sortie sur *Xbox 360* et *Apple II*, voilà plus de trois ans. Ce programme n'a pas pris une ride et reste l'un des plus grands jeux de plates-formes sur micro. Chaque tableau que doit traverser Conan est un petit chef-d'œuvre et présente de nombreux problèmes. Dans l'ensemble, il s'agit d'un jeu assez difficile. On peut triompher à condition d'être prêt à accrocher. Le niveau de difficulté est parfaitement bien dosé et on observe une réelle progression. Les deux premiers niveaux, le château et la forêt, se traversent assez aisément. Ensuite, on passe aux choses sérieuses. L'action ne vous laisse plus un instant de répit. Comme dans la plupart des ses aven-



Rhyar (C 9/C)

tures. Conan doit affronter un redoutable orque. Avant de parvenir jusqu'à lui, il lui faut traverser des salles infestées de pièges et de dangereuses créatures. Tout au long de sa quête, il affronte des araignes, des insectes géants et même de redoutables dragons. Dans cette aventure, il n'est pas équipé de sa célèbre épée mais d'une hache dont il se sert en tant qu'arme de jet. Si la force de Conan est légendaire, son agilité ne l'est pas moins. Elle lui sera bien utile pour triompher des multiples embûches dressées sur son chemin. En effet, le combat est relativement accessoire dans ce programme. Il s'agit d'un jeu de plates-formes dans lequel la principale difficulté repose sur la précision des sauts pour franchir les très nombreux obstacles qui barrent le chemin. Les créatures qui attaquent le barbare ne sont là que pour rendre les choses encore plus difficiles. Ce jeu demande une grande précision ainsi qu'un timing rigoureux. La moindre imprécision est fatale. Il vous faudra beaucoup d'habileté, de sang-froid pour venir à bout de Conan. Ce programme est très fidèle au personnage. Conan n'est pas seulement la brute épaisse dont il a l'apparence. Il est intelligent et, dans certains passages, sa force et son adresse ne suffisent pas à la solution de quelques problèmes et faire preuve de stratégie pour progresser. Côté réalisation, ce soit à bénéficier d'un grand soin. Aujourd'hui encore, il soutient remarquablement bien la comparaison avec ceux qui sortent sur hulls bits. Les graphismes sont agréables et d'une grande clarté. L'animation est rapide et les sauts du barbare sont particulièrement spectaculaires.



Hysteria (C 64)

lui permettront de survivre. Pour l'aider, certains blocs, placés sur son passage, lui procureront des bonus. Ce jeu permet de détruire tous les adversaires présents sur l'écran, ou bien de faire de redoutables moutlins avec son bouclier. Mais comme si n'avait pas assez à faire pour affronter les ennemis, il est également franchi, avec précision, certains obstacles naturels. Des rivières lui barrent fréquemment le passage. De certaines jaillissent des créatures dont le contact est mortel. Le

Et puis surtout, les commandes sont d'une très grande précision, le personnage ré pond parfaitement bien à la moindre sollicitation. Toutes ces qualités font que ce jeu ne vieillit pas. Indispensable, par Crom !

Rhyar: les récits d'Heroic Fantasy se déroulent fréquemment dans un très lointain passé, à l'aube de l'histoire humaine. Ils ont pour cadre un monde sauvage peuplé de créatures monstrueuses, à une époque où la magie était encore très puissante. Le héros est toujours un impitoyable guerrier qui ne connaît que la force, prêt à détruire tous ceux qui se trouvent sur son chemin. Rhyar est l'un d'entre eux. Cette fois le scénario se situe quatre millions d'années après la création de la Terre. De nombreux conquérants se sont succédés tout au long de l'histoire mouvementée de la planète. Les siècles ont passé et maintenant le temps est venu pour un nouveau guerrier légendaire. Afin d'assurer sa domination sur ce monde, redevenu sauvage, Rhyar se lance dans un terrible combat contre les monstres de toutes sortes qui hantent la Terre.

Ce programme est tout à fait dans la lignée de « l'heroïque fantaisie » avec la lutte éternelle entre le bien et le mal, le héros pur et puissant face aux créatures démoniaques, Rhyar est uniquement armé d'un redoutable bouclier qu'il projette sur ses ennemis pour les détruire. Ceux-ci sont nombreux et variés. Ils attaquent de tous les côtés. Certains arrivent par devant, d'autres par derrière. À des vitesses différentes, tandis que d'autres encore surgissent du sol sous ses pas ou arrivent sur des dragons volants pour se laisser tomber à son passage. C'est dire que notre héros a fort à faire et que ses adversaires ne lui offrent pas un instant de répit. Il doit tirer sans cesse et seuls des réflexes à toute épreuve

jeu est divisé en secteurs. Lorsque Rhyar en termine un, vous obtenez un important bonus et vous avez quelques secondes pour vous remettre de vos émotions avant de repartir pour un autre combat, encore plus difficile.

L'action est rapide et violente. On se laisse aisément prendre au jeu. Pas de stratégie ni de finesse, tout est affaire de réflexe. Les amateurs d'action pure seront satisfaits. Le talon d'Achille de ce programme est sa réalisation, franchement bâclée. Les décors sont pauvres, les sprites minuscules et assez mal dessinés. Seule l'animation rapide et précise tire son épingle du jeu. Le tout s'accompagne d'une musique musical et d'effets sonores assez convaincants.



Raster (C 64)

On ne peut qu'être déçu par une réalisation d'une telle pauvreté. Cela est encore plus flagrant pour les joueurs qui connaissent le jeu d'arcade original. En effet, celui-ci bénéficiait de superbes graphismes ainsi que d'une animation de grande qualité qui ont largement contribué à son succès. Bien sûr, on ne peut pas prétendre égaler une machine d'arcade avec un hull bits, mais là, ce n'est vraiment pas sérieux. Par exemple, on sait que l'arme employée par Rhyar est un bouclier lorsqu'on connaît le jeu d'arcade. Sinon, on est bien en peine de dire de qui il s'agit.

En revanche, ce programme a fait l'objet d'une conversion sur la console Amendo, avec des graphismes nettement plus soignés et un jeu beaucoup plus riche. Hélas, cette version n'est pas distribuée en France. A notre regret, il faudra bien se contenter de cette pauvre adaptation.

Hysteria: comme *Masters of the Universe*, *Hysteria* est un programme qui se situe entre l'Heroic Fantasy et la science-fiction.

Le scénario relève nettement de cette dernière, mais l'esprit du jeu et les personnages sont à leur place dans ce dossier. Il faut reconnaître que ces deux genres présentent de nombreux aspects communs et qu'il est parfois difficile de faire des classifications précises. N'en déplaise aux puristes...

Le scénario se situe dans notre futur alors qu'un secte de fanatiques a décidé de modifier le cours de l'histoire humaine. Usant de magie, ces conspirateurs ont fait appel à un monstre venu de la plus lointaine antiquité. Cette redoutable créature se matérialise dans différentes zones tempo-

relles dans lesquelles elle n'aurait jamais dû exister. Les bouleversements que cela implique sur le déroulement de l'histoire mettent en danger l'avenir de l'espèce humaine. Vous tenez le rôle d'un farouche combattant qui a pour mission de repousser ce monstre avant qu'il ne soit trop tard. Dès le premier niveau, vous vous rendez compte qu'il ne sera pas facile de mener votre mission à son terme. En effet, les habitants de cette période n'apprécient guère votre intrusion. Ils ont fait appel, grâce à la magie, à de redoutables créatures mythologiques pour vous détruire. Alors que le paysage défile en scrolling horizontal, vous forcez droit devant vous. Des squelettes armés d'épées sortent du sol tout autour de vous, voire sous vos pas. Vous en abattez plusieurs sans même vous arrêter, quand soudain un centaure fonce sur vous. Vous vous arrêtez, vous tirez sur la créature qui disparaît. Repartez aussitôt, car les squelettes succèdent à nouveau. La mobilité est la clef du succès et si vous restez sur place vous serez vite submergé sous le nombre de vos ennemis. Pas d'hésitation. Ça passe ou ça casse !

Plus loin des licornes chargent dans votre direction et des gargouilles volantes passent au-dessus de vous en vous arrosant de projectiles. Même les statues, qui se trouvent le long de votre route, vous prennent comme cible. Détruisez-les et vous verrez apparaître des pierres magiques. Celles-ci sont de deux types. Certaines vous permettent d'obtenir divers équipements comme des flèches d'énergie, un bouclier ou bien des ailes. D'autres sont les pièces d'un puzzle qui est situé en haut de l'écran. Au fur et à mesure que vous les ramassez, le visage d'un homme apparaît. Il s'agit de l'un des membres de la secte qui est à l'origine de vos malheurs. Lorsque son visage est entièrement reconstitué, le monstre



Hercules (Spectrum)

apparaît. Celui-ci est particulièrement hideux et flotte dans les airs en noyant sous un déluge de feu. Si vous parvenez à l'atteindre à plusieurs reprises, il s'enlaira dans une zone antérieure du temps où vous devrez le poursuivre. L'action est rapide et violente et on se laisse tout de suite prendre au jeu. Mais attention, c'est très difficile et il faut se donner à fond dès le début de la partie. Les adversaires sont nombreux et agressifs. Des réflexes d'enfer sont nécessaires pour

survivre jusqu'à la rencontre avec le monstre. Et là, ce n'est pas fini. Il lui faut encore le détruire, avant de passer au niveau suivant. Il y a que trois secteurs dans ce programme. Et c'est suffisant. La réalisation, très soignée, est l'un des principaux atouts de ce jeu. Les graphismes sont beaux tant pour les sprites que pour les décors. L'animation est rapide et le scrolling parfaitement fluide. Quant à la bande sonore, elle est également réussie, elle offre le choix entre un bon thème musical et des effets efficaces. Toutes ces qualités font d'*Hysteria* un bon jeu d'action pour ceux qui n'ont peur ni de rien, difficile et passionnant.

Rastan: avec la conversion sur micro de *Rastan*, le célèbre jeu d'arcade de Taito, nous sommes en plein dans l'univers du Heroic Fantasy. C'est le combat entre le bien et le mal, la force du barbare face à la magie du sorcier. L'action se situe dans le pays de Marama où le roi Rastan règne sur une race de barbares. Karg, un diabolique sorcier, a décidé de s'emparer du trône. Pour y parvenir, il ouvre les portes de l'enfer, libérant des hordes de monstres et de démons qui se répandent dans tout le pays. La situation est grave, mais pas désespérée, car un farouche barbare est face à lui. Rastan, bien qu'il soit roi, n'en est pas moins un redoutable guerrier. Face à ce genre de menace, son sang ne fait qu'un tour, il prend son épée et part, seul, à la recherche de son ennemi. Il devra traverser six régions infestées de monstres avant d'atteindre le repaire du sorcier et de le détruire.

En dépit de cela, votre mission reste des plus difficiles. Conçu en 1984, ce logiciel était d'époque et nous a vu faire de très nombreux progrès en programmation ont été faits depuis ce jour sur *Spectrum*. Comment apparaît-il aujourd'hui ? Le jeu reste intéressant. Les graphismes des créatures et leur animation sont agréables. En revanche, les décors apparaissent trop dépeuplés et surtout trop monotones (cela ajoute à la complexité du labyrinthe). Les brutaiges se limitent à quelques rares bips sans aucune musique d'accompagnement. Dans les niveaux supérieurs, Rastan doit combattre des monstres plus gros et bien plus dangereux, comme des chimères ou des créatures reptiliennes. Celles-ci attaquent en bande et il faudra faire preuve de

beaucoup d'habileté pour en venir à bout. Les épreuves, de plus en plus difficiles, se succèdent. Rastan fera encore d'autres Karg, le sorcier. Celui-ci est très vicieux. Pour le duel singulier final, il prendra l'apparence d'un dragon à plusieurs têtes. Le barbare devra toutes les couper avant de triompher.

Ce programme bénéficie d'une bonne réalisation, de sprites bien dessinés, d'agréables décors ainsi que d'une bonne animation. Le jeu est très fidèle à l'original. Son seul défaut réside dans le niveau de difficulté, particulièrement élevé. Le premier secteur se traverse trop aisément, plus sans aucune transition on se retrouve devant des passages infranchissables, où l'on perdrait l'action est prenante et que l'on vraiment envie d'aller plus loin. Heureusement, il est possible de recommencer une partie là où on était arrivé lors de la précédente. Cette possibilité est offerte à trois reprises. Mais même en bénéficiant de ce plus, il est bien difficile de progresser plus avant. Un jeu d'arcade trop difficile.

Hercules: vous allez incarner l'un des héros légendaires parmi les plus connus et les plus appréciés.

Hercule pour pas le nommer. La notice (en français) au lieu d'élucubrer sur des inepties quelconques





Le serpent voit sa taille modifiée en fonction du combat : plus vous avez l'avantage, plus il est petit et réciproquement. Les niveaux d'énergie respectifs sont rappelés à droite de l'écran

par un index (un os) se déplaçant sur une vis sans fin. Plus il est bas, plus votre victoire est proche. Si votre adversaire est sur le point de l'emporter, le serpent clignote pour vous le rappeler, ce qui n'est pas sans intérêt car vous ne disposez que d'une vie. Ici, les travaux successifs ne sont pas acquis automatiquement par victoire au combat, ils sont autonomes. Ils apparaissent en effet pendant la bataille sous forme d'une fumée qui se matérialise en une icône différente selon le travail concerné. Cette icône effectue quelques montées-descendantes et vous devez la toucher pour l'entreposer dans la jarre à la gauche de l'écran avant qu'elle ne disparaisse. Mais une araignée malveillante va tenter de se l'approprier. Dès que vous la verrez, précipitez-vous pour l'intercepter et assénez-lui un coup de massue. Elle ira alors se réfugier au plus vite dans son nid hors de l'écran. Inutile de vous dire que cela requiert un peu d'habitude.

Vous aurez d'ailleurs tout intérêt à acquérir dès le début des combats une petite armure. Le décor est superbe, les graphismes des protagonistes bien fins et leur animation assez fluide bien qu'un peu lente. Une bonne musique (sur plusieurs voix en 128K) présente le jeu et se poursuit pendant son déroulement. Les brulages de coups sont un peu rustiques à moins que vous ne décidiez de couper l'accompagnement sonore, auquel cas ils se révèlent beaucoup plus travaillés. Une fois que vous avez entreposé les douze travaux et achevé le squelette en cours, il faut charger la seconde partie du jeu. Cette fois plus d'araignée ni de travaux à amasser. La partie n'est pas plus simple pour autant. Vous vous trouvez confronté au redoutable



Masters of the Universe (5/5)
 masse. La gamme des mouvements et des attaques est riche puisque vous utilisez six mouvements et huit coups, ce qui s'avère amplement suffisant pour rendre le jeu intéressant. Pour que les coups portés à l'adversaire se révélient efficaces, il faut amener ce dernier au-dessus d'un serpent qui parcourt inlassablement le bas de l'écran en changeant de sens. Cela n'est pas trop difficile car votre opposant a la bonne idée de reculer devant votre avance.

DOUZIÈME

minotaure. Celui-ci attaque de son trident et de ses meurtrières cornes qui vous enforment et vous retournent comme une crêpe. Contrairement aux combats avec les squelettes où les éssuives ne sont pas indispensables, il faudra ici porter au maximum les coups et varier vos attaques car ce monstre dispose d'une intelligence de combat affûtée. De plus ses coups sont beaucoup plus destructeurs. Le mécanisme de combat est identique à celui de la première partie à la différence que vous disposez ici de vies illimitées.

En cas d'échec, le combat recommence tout simplement, sans avoir à reprendre tout à la première partie. Les combats ont toujours sur plusieurs voix en 128K) est différente et tout aussi agréable et les brulages isolés bien réalisés. Le décor est un peu plus travaillé mais surtout le graphisme du minotaure est nettement plus cher et l'animation beaucoup plus fluide et variée. Un bon jeu de combat assez facile dans la première partie mais beaucoup plus difficile dans la seconde.

Masters of the Universe : la célèbre série télévisée *Les Maîtres de l'Univers* s'inscrit dans la lignée de l'Heroic Fantasy. Elle reprend tous les ingrédients qu'a genre : la lutte du bien contre le mal, héros musclés, comme un barbare, face à la magie du sorcier. Les puristes pourront toutefois contester cette classification car il s'agit ici d'Heroic Fantasy à la japonaise avec des éléments et des lieux qui appartiennent à la science-fiction. Les soldats ennemis ne seraient pas déplacés dans *Star Wars*, ils sont équipés de fusils à laser et le héros, lui-même, utilise ce type d'arme. Il s'agit donc d'un logiciel qui se situe entre les deux genres.

Ce programme reprend le scénario du film. Dans cet épisode, Heman combat, une fois encore, Skeleto, son ennemi de toujours. Celui-ci a réussi à s'emparer du château de Greyskulle et Heman ne pourra prendre sa revanche que s'il parvient à récupérer la clef cosmique qui permet de se déplacer dans le temps et l'espace. Le jeu commence alors que Heman et ses amis se matérialisent sur la terre, à notre époque. La clef est tombée, par accident, entre les mains d'un collègue qui, ignorant tout de son pouvoir, l'utilise comme un instrument de musique. Heman part à la recherche de huit accords qui permettent d'activer cette clef cosmique, mais Skeleto a envoyé ses troupes pour l'en empêcher. Notre héros doit donc explorer les rues d'une petite ville américaine sous le feu des soldats ennemis. Il trouvera certains accords dans les rues mais d'autres ne seront obtenus qu'après un combat à mains nues contre Blade et Karg, les représentants de la police locale. Les joueurs ont plus grande partie du jeu rejoignant sur l'exploration de la ville, qui est vue de dessus. De nombreux soldats ennemis se matérialisent autour de Heman, ils restent immobiles. Il est donc facile de les abattre



Legend of the Sword (5/5)
 d'un coup de pistolet laser. On peut également les ignorer en évitant leurs tirs, peu rapides. Cette partie de l'action est très répétitive et peu stimulante. Ce qui est plus problématique, c'est de trouver son chemin dans la ville. Là, les choses se gâtent car le système de déplacement est un modèle de confusion. Lorsque vous tournez à un angle de rue, vous êtes à un autre écran. Mais en fait vous êtes au même endroit. Par exemple, si vous avancez toujours dans la même direction, vous passez d'un écran à un autre mais vous vous retrouvez toujours au même endroit. C'est évident, non ? Bref, c'est carrément assommant et on passe la plupart du temps à se demander où l'on est. Heureusement, il y a une carte

de la ville à laquelle on accède en pressant la barre d'espace. Il faut y revenir sans cesse pour s'y retrouver. De temps à autres, vous recevez des messages de Teles ou de Gwildo qui, généralement, vous indiquent l'endroit où vous devez vous rendre. Si, malgré la complexité des déplacements, vous y parvenez, vous combâtrerez les lieutenants de Skeleto pour obtenir un accord.

Le combat, cette fois vu de côté, est la meilleure partie du programme, bien que les coups disponibles soient limités. Lorsque Heman découvre son disque volant, qui se à ce combat terrifiant. Les aveugleuses boules d'énergie qui il projetait sur ses victimes les transformaient lentement mais sûrement en zombies assottés de sang. Ces derniers obéissant au contrôle télépathique absolu de Suzar, n'ont pas hésité à attaquer leur propre famille et leurs amis d'hier. De son côté, Suzar ne craignait pas grand chose car un bouclier invisible le protégeait des flèches et des lances dirigées contre lui. Il contrôle désormais le pays grâce aux hordes de monstres à sa solde.

Mais sa soif de puissance est inextinguible. Voilà où il projette de mettre sur pied une armée pour envahir le monde. Vous ne saurez le laisser faire et, accompagné de cinq héros galliards — Pagard, Belar, Daville, Cornilius et Borgallius — vous vous matiez en

héros préférés dans un programme pas trop difficile. On peut jouer assez longtemps en échappant aux soldats ennemis. Les moins jeunes risquent de s'ennuyer ferme, vu de s'endormir en cours de partie. Pour inconditionnels des *Maîtres de l'Univers* uniquement.

Legend of the Sword : Suzar, le puissant magicien voué au mal, a encore frappé. Il a décidé de mettre le pays sous sa coupe. Ses armées de monstres ont attaqué tous les guerriers de la contrée, les réduisant à ce combat terrifiant. Les aveugleuses boules d'énergie qui il projetait sur ses victimes les transformaient lentement mais sûrement en zombies assottés de sang. Ces derniers obéissant au contrôle télépathique absolu de Suzar, n'ont pas hésité à attaquer leur propre famille et leurs amis d'hier. De son côté, Suzar ne craignait pas grand chose car un bouclier invisible le protégeait des flèches et des lances dirigées contre lui. Il contrôle désormais le pays grâce aux hordes de monstres à sa solde.

Mais sa soif de puissance est inextinguible. Voilà où il projette de mettre sur pied une armée pour envahir le monde. Vous ne saurez le laisser faire et, accompagné de cinq héros galliards — Pagard, Belar, Daville, Cornilius et Borgallius — vous vous matiez en

DONNEZ A VOTRE ENFANT L'ENVIE DE REUSSIR GRACE A L'ELECTRONIQUE

SPECIAL JEUNES

4 VOLUMES + 4 COFFRETS

FAIRE POUR COMPRENDRE
 Tout en réalisant des expériences passionnantes et grâce à des directives claires et détaillées, ces 4 coffrets de matériel permettront à votre enfant de comprendre concrètement les techniques de l'Électronique.

SAVOIR POUR REUSSIR
 Conçus par des ingénieurs, des professeurs et des techniciens hautement qualifiés, cette encyclopédie pratique fait appel à une méthode simple et efficace FAIRE POUR SAVOIR. Concrètement, elle donnera à votre enfant l'envie de réussir grâce à l'Électronique.

eurotechnique
 FAIRE POUR SAVOIR
 rue Fernand-Holweck, 21100 Dijon

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part votre documentation sur LE LIVRE PRATIQUE DE L'ELECTRONIQUE. 4503

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____ Ville _____

Code Postal _____

SIGNATURE _____

85

DOSSIER

quels de l'épée et du bouclier magiques, seuls capables de le vaincre. D'après la légende, ces précieux objets sont cachés quelque part sur l'île d'Amar. Vous vous y rendez donc au plus vite en compagnie de votre équipe. D'emblée, trois directions s'offrent à vous pour prendre pied sur l'île. Vous avez tout intérêt à les explorer toutes les trois pour recueillir le plus d'informations possible.

Le monde dans lequel vous évoluez est vaste. Aussi je vous conseille fortement de dresser un plan détaillé des lieux en y précisant les particularités de chaque lieu. Cela vous sera fort utile, car dans cette aventure, il est souvent nécessaire de revenir sur ses pas. Au cours de votre quête, vous rencontrez un grand nombre de créatures. Certaines sont des animaux ou des monstres à la solde de Suzar. Évitez-les ou combattez-les. Mais d'autres vous apportent une aide précieuse. Ainsi le lutin que vous ne tarderez pas à croiser vous proposera une potion contre les trolls en échange d'une pipe ou des renseignements capitaux contre une pièce d'argent. En examinant Pagan, vous aurez sans doute

remarqué qu'il n'est défilé justement une. Mais ne vous attendez pas à ce qu'il vous la cède gracieusement.

En effet, vous compagnez vous serez d'une utilité certaine au cours de cette aventure par les qualités et les objets qu'ils possèdent. Mais comme tout fier aventurier qui se respecte, ils n'obéissent pas facilement et se refusent à effectuer des actions contraires à leurs principes. Aussi pour récupérer la pièce d'argent tant convoitée, vous devrez donner un coup de pied à Pagan qui la laissera alors échapper. Vous n'aurez plus qu'à la ramasser. Évitez cependant de frapper Pagan devant le lutin car il aurait une bien piètre opinion de votre groupe. Shuka, l'oiseau qui parle, est lui aussi en possession d'indices capitaux. Mais il n'acceptera de vous les révéler que contre un paiement important. Inutile de lui céder votre épée ou votre sac à dos, il les garderait sans pour autant satisfaire à votre demande. En cas de rencontre avec un monstre, vous devrez assumer tout seul le combat car vos compagnons refusent obstinément d'y prendre part.

Surveillez attentivement votre niveau d'énergie représenté par la bougie. Si elle



Gift from the Gods (Spectrum).

se consume entièrement, c'est la mort. Vous pourriez heureusement la régénérer en mangeant ou en buvant. Outre les chemins de surface, vous serez amené à explorer les galeries et piteuses souterraines peuplées de trolls. Mais avant de vous y engager, récupérez les armes dissimulées à la surface. Le jeu se joue de manière simple et agréable. Une petite fenêtre vous montre le lieu où se trouve votre groupe. Une seconde illustre de manière assez amusante vos actions ou les créatures de rencontre. Une troisième enfin dresse un plan des derniers lieux visités. Les directions possibles s'affichent directement sur la rose des vents, ce qui évite des essais fastidieux. Attention, certaines issues requièrent une action particulière préalable avant d'être accessibles. Un système de menu propose la plupart des actions courantes, il faudra avoir recours au clavier pour les autres.

L'analyseur syntaxique est puissant, acceptant les ordres multiples et complexes tels que : « get all except the knife, examine the heavy sword, throw it at Pagan and examine him ». Les dialogues sont possibles grâce aux ordres **ASK**, **TALK**, et **SHOUT** (dans certains cas, il faut en effet crier car le bruit environnant couvre vos paroles). Un éditeur permettant la correction facile des fautes de frappe et un vocabulaire étendu facilitent encore le dialogue, sans oublier les trois premières touches de fonction dédiées à l'ouverture des portes. L'option vocabulaire vous fournit même la liste des ordres intéressants à l'endroit où vous vous trouvez. En cas de difficulté majeure, vous pourriez faire appel au programme qui vous fournira alors un indice souvent utile. Un éditeur permettant la correction facile des fautes de frappe et un vocabulaire étendu facilitent encore le dialogue, sans oublier les trois premières touches de fonction dédiées à l'ouverture des portes. L'option vocabulaire vous fournit même la liste des ordres intéressants à l'endroit où vous vous trouvez. En cas de difficulté majeure, vous pourriez faire appel au programme qui vous fournira alors un indice souvent utile. Un éditeur permettant la correction facile des fautes de frappe et un vocabulaire étendu facilitent encore le dialogue, sans oublier les trois premières touches de fonction dédiées à l'ouverture des portes. L'option vocabulaire vous fournit même la liste des ordres intéressants à l'endroit où vous vous trouvez. En cas de difficulté majeure, vous pourriez faire appel au programme qui vous fournira alors un indice souvent utile.

Le scénario est riche et intéressant mais il est regrettable qu'il existe quelques obstacles dont la solution tient plus de la chance que de la logique. Les graphismes sont petits et de qualité moyenne mais soutiennent bien l'action. Quant aux bruitages, ils sont tout simplement adroits.

Legend of the Sword est

une bonne aventure cependant, mêlée de jeu de rôle, avec une ergonomie étudiée grâce à un emploi judicieux de la souris.

Gift from The Gods : vous voici dans la Grèce Antique. Vous incarnez Oreste. Zeus et Apollon l'ont convoqué sur le mont Parnasse et il est chargé de venger la mort de son père Agamemnon et de reconquérir son trône, actuellement détenu par sa mère Clytemnestre et son beau-père Egisthe. Bien entendu cela ne sera pas facile car Oreste a été banni par sa mère et celle-ci attend que le fils Electra, sœur d'Oreste, prisonnière dans les catacombes du palais de Mycènes. Pour mener à bien cette lourde tâche, Zeus lui fait cadeau de la fameuse épée d'argent donnée à Ajax par Hector après la guerre de Troie, et Apollon lui confie les sept larmes d'Icare. Il ne vous reste plus qu'à retrouver Electra au sein de ces gigantesques labyrinthes des catacombes et réussir à l'en sortir. Mais pour cela, il faut positionner correctement les six figures euclidiennes dans la salle des Gardiens. Ces figures se trouvent mêlées à cinquante-huit autres qui sont illusoires et n'ont donc aucun effet. Ce total de soixante-quatre figures se trouve réparti dans seize salles spéciales. Il existe deux moyens de reconnaître les bonnes figures des illusoires. La première (la plus efficace) consiste à

retrouver d'abord votre sœur Electra. Suivez-la et elle vous conduira directement à l'une des seize salles spéciales et vous précèdera la bonne figure à emporter. Comme vous ne pouvez transporter qu'une seule figure à la fois, il faudra vous rendre d'un monstre illusoire pour l'entreposer. Cette salle capitale est aussi d'un grand intérêt pour se régénérer. En effet, chaque action accomplie (marche, et surtout combat, chute ou contact avec un monstre illusoire) vous fera perdre une partie de votre précieuse énergie. Aussi, il est indispensable de se mettre en quête de cette salle des Gardiens dès le début du jeu et de bien repérer les lieux pour revenir rapidement dès que vos forces commencent à manquer.

L'autre moyen de distinguer les vraies figures des fausses est d'abattre à l'aide de votre épée d'argent l'une des nombreuses créatures illusoires qui peuplent les catacombes. Pendant quelque temps, après la mort d'une telle créature, les illusions se dissipent toutes, y compris celles des figures euclidiennes. Les monstres ne vous pourchassent plus à l'exception du troll mais n'en sont pas moins dangereux. Leur contact vous fait perdre une grande partie de votre énergie. De plus, vous ne pouvez les combattre qu'au sol et les plus grands ne possèdent chacun qu'un seul point vul-



Barbarian of Paganonia (Amiga).

néral qui il vous faudra découvrir tout seul pour vous en débarrasser. Le labyrinthe est particulièrement complexe, parsemé de points de communication et de trouées dans le sol et le plafond qui s'ouvrent sur de nouveaux couloirs ou des salles spéciales. Vous aurez tout intérêt à établir un plan précis pour éviter de vous perdre. Mais vous pouvez aussi utiliser les larmes d'Icare en les déposant comme repère aux endroits stratégiques. Pour vous déplacer, vous disposez de la marche et de vos boîtes de vol, beaucoup plus gourmandes en énergie mais indispensables pour franchir une trouée ou contourner un monstre. Pour compliquer le tout, la funeste Clytemnestre a décidé de se mettre dans la partie. Elle est elle aussi dans le labyrinthe, déplaçant à loisir vos lar-



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

<p>PROMOS*</p> <p>520 ST couleur Citizen 120 D Traitement de 10 Disks de Domaine Public (au choix) 1 joystick 1Jeu (valeur 250 francs) 6990...00 ttc</p> <p>Amiga 500 écran couleur 1084 1 Joystick 10 Disks de Domaine Public (au choix) 2 bacs 3*12 1 tapt de souris 1Jeu (valeur 250 francs) 7490...00 ttc</p>	<p>ATARI</p> <p>ATARI 520ST/1040TFM 3490/5990 ttc MEGA ST2 mono 9950 ttc AS500 UC 1Mc ram 20950 ttc MEGA ST4 mono Laser 12950 ttc MEGA ST4 mono Laser 23950 ttc Citizen 120 D SLM 804 11950 ttc Disque Dur SH 205 4208 ttc Scanner (300 & 200 dpi) N.C.</p>	<p>AMIGA</p> <p>A500 UC 512K ram 4725...00 ttc A500 + Moniteur couleur 7490...00 ttc AS500 UC 1Mc ram 20950 ttc A2000 UC-mémoire color. 12900...00 ttc Extension Mémoire pour A500 1095...00 ttc</p>
<p>CONSOLES DE JEU</p> <p>CONSOLES SEGA & NINTENDO Toute la bibliothèque de jeux</p>		
<p>INTERESTANT</p> <p>Moniteurs et écrans pour ST monochrome.....1990 francs couleur.....5990 francs (pour la reprise de vos moniteurs...nc)</p>		<p>OCCASIONS</p> <p>Tère man des machines récentes garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence appelées votre Amiga 42.43.22.78.</p>
<p>IMPRIMANTES</p> <p>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</p>		<p>DIVERS</p> <p>Lecteurs externes (3*12 et 5*1/4) Imprimantes Support écran Table tracéaire Modem Synthétiseur Extension de RAM...</p>
<p>EXCEPTIONNEL</p> <p>DISKS 3* DF 18 frs 10 DF 3*12 100 frs Pour q'tés...Nc</p>		
<p>DAIRY</p> <p>Arrivages de tés des Etats-Unis & d'Angleterre 400 Dekalettres - 1000 litres - jeux - démos - langages - utilitaires - images. Envoyez nous une enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit 100 frs la disquette, le schéma gratuit !!!</p>		
<p>DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA</p>		

62 RUE GABRIEL PERE 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption

(1) 42-43-22-78
Grand parking à proximité

Document entièrement réalisé (sauf en-réa. graphique et agé) sur Atari MEGA ST4, Imprimante Laser SLN 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

DOSSIER

mes d'Icare et les figures euclidiennes si durement trouvées. Mais surtout elle cherchera à tuer Electra si elle la trouve sur son chemin. Le seul moyen de déjouer ses plans sera de garder un œil sur elle. Vous saurez qu'elle se trouve dans les parages car elle laisse derrière elle un nuage de poussières étincelantes. Heureusement pour vous, elle ne cherchera pas à vous combattre.

En dépit de cela, votre mission reste des plus difficiles. Conçu en 1984, ce logiciel était à l'époque un must. Mais de très nombreux progrès en programmation ont été faits depuis ce jour sur *Spectrum*. Comment apparaît-il aujourd'hui ? Le jeu reste intéressant. Les graphismes des créatures et leur animation sont agréables. En revanche, les décors apparaissent trop dépeuplés et surtout trop monotones (cela ajoute à la complexité du labyrinthe). Les bruitages se limitent à quelques rares bips sans aucune musique d'accompagnement.

Barbarian (Psygnosis): Necron, le puissant sorcier, règne sur le monde souterrain de Duran, entouré de créatures diaboliques. Du fond de son repaire, il compte dominer le monde grâce aux pouvoirs magiques d'un cristal. Il pourrait bien y parvenir, mais Hegor, un redoutable barbare va s'opposer à lui. Celui-ci pénétrera dans le complexe souterrain afin de vaincre son ennemi et de détruire la pierre maléfique. Ce programme s'inscrit donc dans la pure tradition de l'Heroic Fantasy puisque

le héros, qui n'est pas sans rappeler Conan, ne dispose que de ses muscles et de son adresse pour vaincre ses ennemis. Chacun des monstres a son propre mouvement d'attaque et notre héros doit les éviter, ou les abattre d'un coup d'épée bien ajusté. Pour être efficace, le coup doit être porté avec beaucoup de précision et selon un timing très rigoureux.

Quant à la créature de métal, elle est indestructible mais son manque d'intelligence vous permet de l'abuser : il suffit de se baisser continuellement. Après des essais infructueux, elle cessera de vous poursuivre. En revanche, il est possible d'éviter de nombreux monstres en faisant un saut périlleux en avant, juste au moment où ils arrivent sur vous. C'est le cas, notamment, du dragon, à moins que vous ne préfériez l'abattre de deux flèches bien placées. Le barbare est armé d'une épée, et au cours de sa quête, il peut se procurer un arc et un bouclier. L'arc n'est pas indispensable mais il vous permet de tuer vos adversaires les plus dangereux à distance, vous évitant ainsi le risque d'un corps à corps. Par contre, le bouclier est absolument nécessaire à l'accomplissement de votre mission. En effet, lorsque vous serez face à face avec le sorcier, celui-ci tentera de vous détruire en vous lançant des boules de feu. La seule manière de vous sortir d'affaire consiste à se servir du bouclier pour lui envoyer ses projectiles et ainsi le détruire.

Bien peu de joueurs auront la chance de pouvoir contempler le superbe tableau final car après avoir tué le sorcier et jeté le diamant dans le lac, il faut faire en sens inverse le trajet complet et revenir au point de départ dans un temps limité.

Ce logiciel est une grande réussite, tant au niveau de l'intérêt de jeu qu'à celui de la réalisation, avec de superbes graphismes et une excellente animation. Le seul reproche que l'on pourrait lui adresser c'est de se dérouler par tableaux successifs plutôt que par un scrolling continu. Mais cela est un défaut mineur qui ne retire rien au plaisir du jeu. On est d'abord surpris par le mode de contrôle du personnage, qui s'effectue en cliquant des icônes avec la souris, plutôt qu'en utilisant le joystick. D'abord ressentit comme un grave inconvénient, ce mode de contrôle apparaît par la suite d'une originalité bienvenue. On s'habitue rapidement car les commandes sont précises et répondent très vite. On parvient, alors, à maîtriser la situation et à en tirer le maximum.

Ce programme, un des plus grands jeux inspirés d'Heroic Fantasy n'est disponible que sur seize bits et les versions ST et Amiga sont pratiquement identiques. Une légère différence toutefois : les couleurs sont un peu plus nuancées sur l'Amiga. Une bonne nouvelle : Psygnosis annonce une conversion de *Barbarian* sur C 64. Dossier réalisé par Dany Boolauck, Eric Caberia, Jacques Harbon, Alain Huyghues-Lacour.

14 logiciels d'Heroic Fantasy au Tiltoscope

LOGICIELS	EDITEUR	SUPPORT	ORDINATEUR	GENRE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	INTÉRÊT	PRIX
BARBARIAN	Palace Software	Disq.	ST, C 64, CPC, Amiga	Action	****	*****	*****	15	C
BARBARIAN	Psygnosis	Disq.	ST, Amiga	Action	*****	*****	*****	17	C
BEYOND THE ICE PALACE	Elbe	Disq.	ST, Amiga, CPC	Action	*****	*****	*****	13	C
CONAN	Datasoft	Disq.	Atari XL	Action	*****	*****	*****	17	B
GAUNTLET II	US Gold	Disq.	ST	Action	*****	*****	*****	17	C
GIFT FROM THE GODS	Ocean	K7	Spectrum	Aventure/action	****	****	*	13	A
HERCULES	Gremlin	Disq., K7	ST, Spectrum	Action	****	****	****	13	B
HYSTERIA	Software Project	K7	C 64	Action	*****	*****	*****	14	B
LEGEND OF THE SWORD	Rainbird	Disq.	ST, Amiga	Aventure/rôle	***	-	-	16	C
MASTERS OF THE UNIVERSE	Gremlin	Disq.	ST	Arcade/aventure	***	****	***	10	C
RASTAN	Imagine	Disq.	C 64	Action	*****	*****	*****	13	B
RYGAR	US Gold	Disq.	CPC	Action	***	****	***	12	B
SKRULL	16/32	Disq.	ST	Action	*****	*****	***	13	C
VIXEN	Martech	Disq., K7	ST, Spectrum, CPC	Action	*****	*****	*****	14	C

LE PREMIER TILT BIS est encore en vente... ... mais dès le 12 octobre le second arrive !

TILT BIS
MICROLOISIRS

LUMINEUX
47 Moniteurs

EN DIRECT DES USA:
demain + Plus de 150 photos
première sur Barbarian II
Prodigieux: Flight Simu!

TILT BIS
MICROLOISIRS

ACTUEL Les scoops du PShow



Technology (Gremlin).



Quête de l'Orsac (Infogrames).



Titus (Infogrames).



Rocket Ranger/Amigo (Cinemaware).



Lone Wolf (Mirosoft).



Stuntman (Infogrames).



Fus avant 89!



International Karate +.



Guldreigns Damnia (Interceptor).



Lombard rally (Mandarin Soft).



Speedball sur ST (Image Works).



Pioneer Plague (Mandarin Soft).



L'arcade est reine: bornes sur le salon, adaptations pour les micros.



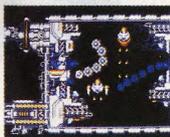
Joe Blade II (Interceptor).



Roy of the Rouers (Gremlin).



Fernandez musi Die (Image Works).



Outland (Interceptor).



STOS pour la création de...



Waterloo, PC (Ami...



Simulateur de vol Mirage qui donne le mal de l'air à 34 personnes à la fois. Radical!



North & South (Infogrames).



Fox Fights Back/ST (Mirosoft).

Le Personal Computer Show 88 s'est tenu à Londres du 14 au 18 septembre dans le grand Hall de Earls Court. Plusieurs tendances se dégagent. Premièrement, l'ouverture sur l'étranger. Pas moins de quatre éditeurs français, **Infogrames** (donc aussi **Ere-Exos** et **Cobrasoft**), **Loricels** (qui présentait notamment **Albedo de Myriad**), **Ubi Soft** (distribué en GB par **Electronic Arts**), et **FIL** (sous le nom de **Rebel**). Deuxième tendance: la poussée des 16-32 bits. Les nouveaux éditeurs britanniques développent d'abord sur ST ou Amigo et adaptent ensuite, voire n'adaptent pas du tout sur 8 bits. Puisque les versions Spectrum et C 64 font toujours, et encore pour un moment, les plus grosses ventes, on assiste à des gagatures telles l'adaptation sur Spectrum de Virus (originellement développé sur Archimedes (c'est raté) et celle de l'Arche du Capitaine Blood, sur Spectrum encore (c'est réussi, Blood sera jouable). La troisième mutation aboutit à un saut dans la qualité de l'animation. Désormais les animations en 3D sont plénières, les aventures comportent des personnages qui savent utiliser la profondeur. Iron Lord et The Lord of



Echelon/C 64 (Access Software).



Rambo III/CPC (Ocean).



Terrarium (Mirosoft).



Incredible Shrinking Sphere.



Bismark/ST (PSS).



Bombazz/ST (Image Works).



Lancelot/ST (Laseel 9).



TV Sports (série Cinemaware).

Un boucan infernal sort des centaines de bornes d'arcade et de micros entassés dans 400 stands. 100 000 visiteurs découvrent les softs de demain. Toute l'industrie européenne du logiciel y était. Tilt aussi.

ACTUEL

étonnante machine ? Il écorne les plates-bandes du PC 1512 d'Amstrad et du PC 1 d'Olivetti. Evidemment, il a aussi des possesseurs (nombreux) de Spectrum et Commodore directement aux 16 bits (le prix des 520 ST redescendant à 299 livres dès le 1^{er} octobre ?). Atari a un stand géant de plus de 700 mètres carrés. Commodore occupe ici moins de surface que Acorn avec son *Archimedes*. Nouveaux, les logiciels sur *Archimedes*: *Corruption* de **Magnetic Scrolls** (sept), *Orion*, *Freddy's Folly*, *Minotaur*, *Hourobob* de **Minerva Software**. Du point de vue des consoles, c'est le calme plat. Chez les éditeurs : **Arcana Software** sort une nouvelle version *Amiga* de son *Power Play* et *No Excuses*. **British Telecom** montre une foison de titres : *Fish*, de **Magnetic Scrolls**, *Blazing Dragons* (jeu d'action) sur ST et *Amiga*, *Savage*, un jeu au bord *Beyond the Ice Palace* sur CPC et *Delà Vu II*, la suite du célèbre titre de Icon Simulations. A retenir : *Weird Dreams*, une histoire très originale et attrayante. Des graphismes et une animation d'une qualité exceptionnelle sur *ST*. **Cascade** présente *19 Part One*, un jeu d'action et *Ace 2088*, une simulation de combat spatial sur C 64. **CDS Software** a de nouvelles versions de *Colossus Chess 10*. **Electra** fait *Time*, un jeu d'aventure sur *Amiga* étonnamment animé (prévu en novembre). **EITE** : les adaptations sur 16 bits de *Paper Boy* et de *Gladius* débiles ne devraient pas tarder : nous en avons vu les démos. Sont annoncés également dix niveaux supplémentaires de *Space Harrier*, ainsi que *Live and Let Die*, un jeu d'arcade inspiré d'un film de James Bond. Après ses dernières sorties peu convaincantes, **Grandslam** met le paquet avec deux jeux de conversions : un jeu d'arcade tous formats : *Pancland* et, surtout, *Panmania*. La préversion sur *Amiga* est une merveille. **Gremlin Graphics** : un petit espace sur est réservé dans l'immense stand US Gold. Une pléiade de titres sont pourtant présentés. Certains valent le détour : *Fofo* (*Federation of Free Traders*), un jeu à « Elite », mais plus varié et plus riche sur le plan scénarique. A retenir également *Super Skills*, une simulation sportive ; *Technoop*, un jeu d'action où vous êtes au volant d'un véhicule futuriste et armée jusqu'au

dents ; *Roy of Rovers*, une simulation de football ; *Dark Fusion*, un classique shoot-them-up avec scrolling horizontal ; *T-Rex* sur C 64 ; *Ultimate Golf*, une simulation de golf sur PC, ST et C 64. **Hewson** bascule enfin sur 16 bits avec les conversions de ses derniers grands succès sur ST et *Amiga* : *Cyberoid*, *Nebulus*, *Netherworld* et *Zynaps*. Que de chefs-d'œuvre ! **Horizon Software** : *Luxor*, *Mafdet*, *Vietnam* sont les trois premiers titres d'un nouveau jeu de stratégie. **Infogames** : des versions anglaises comme *Hostages* (*Operation Jupiter*) ou *North & South* (*Tuniques Bleues*), plusieurs annonces : *CD Music*, programme musical sur *Amiga* ; *Stuntman* une course auto sur ST, PC, *Amiga*, C 64, CPC, *Spectrum* et *Action Service*, jeu d'arcade de *Cobra*. **King** a un long terme en *Trinité* inspiré de « On a marché sur la lune ». BD toujours. *La quête de l'oiseau du temps*. Un jeu de rôle en 3D, qui s'appelle provisoirement *Arctica*. État montré derrière le stand. Les quelques graphismes et animations disponibles semblent bien augurer du produit. **Loricels** présente *944 Turbo ST*. **Cascade** présente *19 Part One*, un jeu d'action et *Ace 2088*, une simulation de combat spatial sur C 64. **CDS Software** a de nouvelles versions de *Colossus Chess 10*. **Electra** fait *Time*, un jeu d'aventure sur *Amiga* étonnamment animé (prévu en novembre). **EITE** : les adaptations sur 16 bits de *Paper Boy* et de *Gladius* débiles ne devraient pas tarder : nous en avons vu les démos. Sont annoncés également dix niveaux supplémentaires de *Space Harrier*, ainsi que *Live and Let Die*, un jeu d'arcade inspiré d'un film de James Bond. Après ses dernières sorties peu convaincantes, **Grandslam** met le paquet avec deux jeux de conversions : un jeu d'arcade tous formats : *Pancland* et, surtout, *Panmania*. La préversion sur *Amiga* est une merveille. **Gremlin Graphics** : un petit espace sur est réservé dans l'immense stand US Gold. Une pléiade de titres sont pourtant présentés. Certains valent le détour : *Fofo* (*Federation of Free Traders*), un jeu à « Elite », mais plus varié et plus riche sur le plan scénarique. A retenir également *Super Skills*, une simulation sportive ; *Technoop*, un jeu d'action où vous êtes au volant d'un véhicule futuriste et armée jusqu'au

et *Knight Orc*. Son titre : *Lancelot*. Il sort sur ST, *Amiga*, *Mac*, PC, CPC, *Spectrum*, *Atari XL*, XE, C 64 et *Apple II*. **Linel** est une toute jeune société suisse. **Kaiser** est un jeu de stratégie avec de très beaux graphismes. Le joueur bâtit un empire basé sur le commerce du blé, l'acquisition de terres, de châteaux, la création de villes et de villages. Ce qui lui permet d'élargir des revenus : taxes, etc. **Highlanders au total peuvent s'affronter. Un jeu presque exclusivement graphique, très agréable à pratiquer et un ingénieux système de jeu. Sortie fin novembre sur ST, en janvier sur *Amiga*. **Crown** : un autre jeu où prime la stratégie. Ici, ce sont l'espionnage, les guerres et le commerce qui constituent la trame essentielle. Resomptueux graphismes : 58 couleurs simultanées sur ST et *Amiga*, en février 89. *Ice and Fire* : ce jeu d'aventure sort sur ST et *Amiga* en novembre. Sujet : un malade tente de se guérir d'une maladie grave. On lui propose un traitement qui nécessite l'usage d'une machine révolutionnaire. Cette expérience le propulse dans un monde onirique. Il doit stopper la guerre et revenir à lui. Ce jeu d'aventure ressemble beaucoup aux produits **Magnetic Scrolls** (*Jinxter*, *Corruption*, etc.). **Novagen** : après le succès retentissant de *Mercenary*, cette société avait pris un certain recul. Ils reviennent avec des titres prometteurs : *Battle Island Demoties*, *1*, *2*, *3*. *Transfigier* et *Hell Bent*, un simul *Goldrunner*. **Mandarin Software** : *Pioneer Plaque* (*Amiga*) et un méga-jeu d'action/aventure qui allie habilement stratégie et réflexes. Particularités : excellentes animations, splendide environnement sonore ! Des graphismes étonnants (4096 couleurs simultanément à l'écran). Sortie en octobre. **London Rally** (ST) : un jeu d'action/simulation. Sortie sur ST et *Amiga* en octobre, sur PC en novembre. **Chez Microdeal** : *Flight Night*, une histoire de vampires sur *Amiga*, *Jug sur ST*, *Turbo Trax*, une course de voitures sur *Amiga*, *Tetra Quest* sur ST, *Airball* sur *Amiga*, *International Soccer* sur *Amiga*, *Major Motion* sur *Amiga* et *Tanglewood* sur *Amiga*. Les quatre derniers étaient déjà disponibles sur ST. **Ocean** s'oriente vers les conversions des jeux d'arcade, ainsi que sur les licences de films à succès. Ces pro-**

grammes ne sont pas encore terminés. En ce qui concerne l'arcade, nous attendons dans les prochains mois *TopGun* sur 8 bits ainsi que *Victory Road*, *Opération Wolf*, *Dragon Ninja* et *Wec le Mans* (sur tous les formats). Pour les licences : *Robocop*, *Les Incorporables* et *Rambo II* sur 8 bits uniquement. Un autre programme, *Batman*, devrait présenter des graphismes extraordinaires. **Chez Palace Software**, un seul nouveau titre annoncé : *Cosmic Prate*. **Pygnosis** : *Menace* vient d'arriver pour *Amiga* (bientôt sur ST et C 64). C'est un superbe shoot-them-up dans la lignée de *R-Type*. Et puis de nombreux programmes, tous arrivant dans les prochains mois sur ST/Amiga : *Aquaventure* (arcade/aventure), *Exil* (superbe jeu d'arcade), *Cluster* (arcade), *Chrono Quest* (*Explora* remanié), **PSS** veut renouveler le wargame avec *Waterloo*. La bataille en 3D réaliste, rompez avec les représentations en fil de fer. Un label nouveau, **Rebel**, créé par **FIL**, pour éditer des adaptations d'arcade. Le premier fera un tabac : *Shinobi* sur ST, *Amiga* et les 8 bits. **Sega** édite présent avec un excellent démo de l'adaptation de *Thunder Blade*. D'autres titres sont annoncés : *Kenselden*, *Phantasy Story* et *Miracle Warriors*. **Système 3** : deux chefs-d'œuvre arrivent : *Last Ninja* sur 8 bits, puis plus tard sur ST/Amiga, et le super *International Karate +* sur ST. **Ubi Soft** présente quasiment ses quinze derniers produits (*Iron Lord*, *Skate Ball*, *Diffy's Saga*, *Final Command*) plus trois autres qui se feront attendre : *BAT*, *Dracula* et *Fer* et *Finna*. **US Gold** parle aussi beaucoup de conversions d'arcade avec le fantastique *Thunder Blade* et *Tiger Road*, un grand programme de combat de **Capcom**. Une nouvelle version de *Out Run* qui devrait être beaucoup plus rapide et offrir beaucoup de nouveaux éléments (tous formats). Arrivent aussi *Realm of the Trois* et *Joan of Arc*, deux jeux d'arcade réalisés par la firme allemande **Rainbow Arts**. Nous reviendrons dans le prochain numéro de *Tilt* sur les nouveautés de ce PCS, et nous aurons plusieurs mois, testerons les innombrables softs annoncés à Londres il y a quinze jours, dès leur parution.

Dossier réalisé par Dany Bouchaud, Alain Huguères, Lacom, Denis Schärer.

LA MICRO EST CHEZ NA2A, DEMANDEZ LE PROGRAMME.



Chez NA2A, nous connaissons les enfants. Pour leur plaisir et pour leur avenir, nous avons sélectionné une gamme de micro à prix sympas.



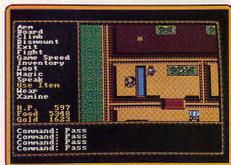
Chez NA2A, nous avons le micro qu'il vous faut. Quels que soient vos besoins : gestion, comptabilité, facturation... Vous trouverez la solution chez NA2A.

Chez NA2A, à chacun son logiciel : jouer, travailler. Alors, n'hésitez pas à demander le programme. Chez NA2A, nous saurons vous conseiller.



TV. HIFI. VIDEO. MICRO

SQS AVENTURE



Le château, un lieu bourré d'indices.

des évènements et d'entrer en contact avec Mesron. Ce dernier évolue votre progression qui, si elle est satisfaisante, vous donne droit à un passage de niveau. Landor évolue au fur et à mesure que votre personnage s'agrandit. Après avoir investi, avec succès, l'unique tombe de tôle (chercher dans les cathédrales), les villes côtières vous proposent l'achat de navires. La conquête de la deuxième île devient votre prochain objectif. C'est là que vous devez explorer les donjons et trouver les moyens d'empêcher la création du Livre de Magie. Les combats contre les monstres, malgré les fréquences, ne sont pas gênants. Seuls les monstres des donjons sont vraiment dangereux. Prudence.

Question II est un jeu de rôle simplifié à l'extrême et correctement réalisé. Essentiellement graphique et entièrement animé. Il est tout à fait indiqué pour ceux qui débutent dans le jeu de rôle. Le confort de jeu obtenu par l'usage exclusif de la souris est à souligner.

Nous avons également apprécié les donjons en 3D et l'auto-plan (il faut posséder l'objet magique adéquat). Le gros défaut du programme réside dans la facilité à gagner de l'argent au casino. Grâce à la sauvegarde et à une manipulation de disquettes, on gagne facilement et en quelques minutes. De quoi finir le jeu ! Quand on sait que l'or est le moteur du jeu...

Les graphismes sont satisfaisants ainsi que l'animation et le bruitage. Question II est en définitive, un jeu très agréable, accessible à tous. Un mot sur la version ST : elle ne présente aucune différence notable avec celle de l'Amiga. (Disquette).

Dany Bookauck

Type	rôle
Intéret	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C



Moyens de transport : l'algue et le dromadaire.

Version Apple II GS

Question II sur Apple II GS est quasiment identique à la version Amiga dont vous venez de lire le test dans les pages précédentes. Le scrolling multidirectionnel est toujours très légèrement saccadé et tous les éléments qui constituent le décor de Landor, le pays de Question sont similaires.

Les seules différences notables résident dans le menu de départ. Celui-ci regroupe toutes les options initiales nécessaires, alors que la version Amiga propose un sous-menu pour tout ce qui concerne la manipulation des personnages.



Des graphismes réussis (PC).

L'environnement sonore est plus soigné sur la version GS. Réalisé par l'équipe de SSI (à qui l'on doit notamment la version GS de Roadrunner 2000), Question II est un magnifique jeu de rôle, à mi-chemin entre les Ultima et les Bard's Tale.

François Hermelin.

Type	rôle
Intéret	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	D



Un environnement sonore soigné (GS).

Version PC

Cette version PC et compatibles, est très réussie en mode EGA, les graphismes sont riches en couleurs et l'animation est correcte. En revanche, en mode CGA, le résultat est nettement moins bon d'un point de vue graphique. Le bruitage, quant à lui, n'est pas très convaincant. Néanmoins, Question II reste un bon soft dans l'ensemble. (Disquette) Dany Bookauck.

Type	rôle
Intéret	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	n.c.

Le Manoir de Mortevielle

AMIGA

L'ambiance exceptionnelle du Manoir a su séduire sur ST. Découvrez les tensions feutrées qui opposent les proches de Julia sur les écrans et par la voix des Amiga. Un programme français parmi les plus réussis qui restera longtemps une référence : à voir absolument.

Lankhor. Programmation : Bruno Gourier, Beatrice et Jean-Luc Langlois ; graphismes : Bernard Grelaud, Maria Dolores et Dominique Sablons ; version Amiga : Alex Livshits.

Ce logiciel, chéri par la rédaction de Tilt pour sa qualité, doublement distingué par un Tilt d'Or, passe enfin sur l'Amiga ! Le scénario bricoleur sa sur simplicité : vous (Héroïne Lange), arrivez au château de Mortevielle, alertés par un télégramme de votre amie Julia Dehançat, qui est très malade, en danger de mort. Elle réclame votre aide discrète. Vous affrontez une tempête de neige pour découvrir le silence inquiétant de l'imposant manoir, troublé par les hurlements des bêtes de la forêt, les coups tranquilles de la cloche de la chapelle et les pas feutrés des hôtes du manoir. Ma... le domestique, vous annonce que Julia est morte et que la tempête qui fait rage vous contraint à rester un moment au manoir. Julia est-elle vraiment morte d'une embolie pulmonaire ? Sur quels motifs repose sa peur ? Un jour faudra faire parler les objets et les gens. Les personnages s'expriment distinctement grâce à une synthèse vocale de qualité, encore faut-il qu'ils consentent à répondre aux questions qui vous



Accueil glacial, mesurez vos paroles !

SQS AVENTURE



Un instant de solitude, le moment d'inspecter le contenu des tiroirs. Appréciez le luxe !



Les graphismes ont soigné cette bague avec...



... autant de minutie que la bobine de fil doré.

brûlent la langue. Les meubles regorgent d'objets superbement dessinés au point qu'un vulgaire brosse en chendant rivalise sur l'écran de l'Amiga avec les bijoux et les armes de collection. Les graphistes ont pris plaisir à travailler la texture, les reflets de babioles et bibelots qui feraient la joie d'un antiquaire de luxe.

La discrétion de votre enquête sera une condition indispensable de son succès. A force d'avoir à vous répondre que « vous êtes trop curieux » ou pire, de vous surprendre farouillants dans les tiroirs, vous hâterez votre mort. Des objets mal fermement, malgré la tempête ! Le patient de détective révélera d'abord de nouveaux mystères : quelle est la logique des rapports entre les pensionnaires ? Pourquoi certaines questions irritent-elles particulièrement certaines personnes ? Qu'appelle-t-on le mur du silence ? Avis aux petits malins et petites malignes qui demanderont la solution toute cuite à d'héureux possesseurs d'Atari ST parce qu'ils disposent depuis plus d'un an du logiciel : il est possible d'ouvrir le passage secret et en à peine plus de deux temps et trois mouvements mais un carton rébarbatif interpose et exige quelques détails concernant les personnages et les lieux. Détails qui ne s'inventent pas. Et faute de réponse judicieuse, le passage se ferme... Savoriez Le Manoir sans esprit de performance...



Bébez-vous discrètement, le repas est passé !



Il vous faut élucider un décès suspect...

(page 148), la version ST est décotée dans le n° 45 (page 64). (Disquette et notice en français). Denis Schifren

Type	aventure policière
Intéret	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

The President is Missing

PC ET COMPATIBLES EGA ET CGA

Y a-t-il un président à la Maison Blanche ? Non ! Et à l'Elysée ? Non plus ! Où sont ils ?

A vous de les localiser !
Cosmi distribué par Microprose

Confiée, l'équipe qui foudroié du ciel un petit matin de 1996 sur un gros immeuble de Vaduz (qui est — comme chacun sait — la capitale du Liechtenstein !). En effet, le commando commence à démolir les gardiens du lieu à coups de projectiles et d'explosifs divers avant même d'avoir posé les hélicoptères.

La fine équipe, apparement fort bien renseignée, décourage à l'aide d'arguments aussi ridicules que



EUROPAI

An 2009 : la guerre ravage l'Europe. A la tête de plusieurs armées, vous combattez avec courage. Les graphismes sont remarquables. Pour Thomson TO9 en Basic 128. Autor : Omer Atés.

Ce wargame se déroule en Europe vers 2000. Sept pays se la partagent: NOUVELL ANGLE, MUNCH, FRANCIQS, PROVINCES NOUVELLES, EUSKADI, AUSTRO CROATIE, ROM. Vous jouez contre l'ordinateur. Choisissez un pays dans la liste, la machine fera de même. Chaque pays dispose de 16 armées qu'il faut répartir dans 4 villes. La bataille commence. Vous avez le choix entre déplacer votre armée et attaquer les armées adverses. Commencez par décrire le déplacement de votre armée. Après l'avoir sélectionnée, l'ordinateur pose 2 questions :

- 1/ Ravitaillement en armées ?
- 2/ Déplacement des armées ?

Si vous sélectionnez l'option 1, un tableau s'affiche en

haut de l'écran au dessus de la carte. Vous vous apercevez que votre bourse contient 20000 mines (la monnaie de l'époque. Chaque armée coûte 3000 mines, donc vous avez 6 armées vaillantes à votre disposition. Pour déplacer les armées (option 2), le programme demande la ville de départ puis la ville d'arrivée.

Maintenant voyons l'attaque (option 2 du menu général). L'ordinateur vous propose deux choix :

- 1/ L'attaque.
- 2/ Que les mercenaires s'en chargent.

Si vous attaquez, La question "N° de l'attaquant?" apparaît. En fait, vous devez entrer le n° de la ville puis le nombre d'armées qui se batront. C'est à ce moment là que vous devez choisir votre adversaire. L'ordinateur vous donne le numéro des villes frontières que vous pouvez attaquer. Celui qui compte le plus d'armées a gagné. Option 2 : la stratégie n'est pas la même. L'écran montre le commandant des mercenaires qui vous demande combien d'armées vous allez mobiliser. Une armée de mercenaires coûte 4000 mines. Vous avez à votre disposition 30000 mines.

Pour annuler un choix, il faut appuyer sur la flèche gauche.

```
0 *-----LES VARIABLES-----
1--G$UB 60500:CLAR2000,,1273:CONSOL
LE 9,24 0,0,0:PALETT 5,3900:PALETT
(8,3919:CLSDIM VJ,29,,VDI,29,,PAY#
(6,,VP#8(30,,IM#4500,,COLDSN(30,,L
1600:CLDLOCATE 0,9,0:G$UB 60100
4 ANS LA VILLE 21 PRINT
39 CONSOL 0,24:PARTIE=0:SCREENS,0,0
0,CLSDLOCATE,22 0:ATTRE 0,1:PRINT
Veuillez patienter quelques instant
s:
40 A$EN=20000:DIM A(9,,VOT(30,,P#X
50000,1:0:G$UB 63300
41 PUT(0,0,,IM#4459)
42 0:G$UB 63200
43 A0=6:R#UR P=1 TO 29
44 IF V(P)=P THEN A#A#1
45 IF V(P)=5 THEN E#E#1
46 NEXT P:IF A#E#2 THEN IM5000
47 IF B#2 THEN 50000
48 IF JD#1 THEN 40000
49 /-----"L'ER CHOI"-----
-----
50 CONSOLE,20,24:SCREEN 7,0,4:CLSDLOC
ATE(1,20:ATTRE(1,0:PRINT"Le choi"
LOCATE 5,23:ATTRO,0:PRINT"Que vous
avez vous faire "?LOCATE,22:PRINT"1
Pour déplacer"?LOCATE,22:PRINT"2
Pour attaquer"
50 A#INPUT(1,0)
11 IF A#="E" THEN GET(1,0)->(39,19)
P(20000):G$UB200:PUT(0,0,,P#X(20000)
:CONSOL 20,24
30 IF A#="1" THEN20000
10 IF A#="2" THEN 3000
10 PRINT"LDSSI":G$OT 50
200 *****
201 * L'ORDRE DES ARMEES
-----
202 /-----LES ARMEES-----
203 *****
205 CONSOL 10,24:COLORS,0,CLSDLOCATE
0,0:ATTRE,0,A#="1"LOCATE,,0:BOI
```

```
3,89)-(317,198),1:BOX(4,84)-(316,19
7),1:BOX(7,87)-(312,198),1:COLOR 3,
0,LOCATE 2,11:ATTRO,1,0:PRINT"Le ord
re des armées"
206 LINE(8,991)-(311,98),2
210 ATTRO,0,0,A#="1"FOR P=1 TO 30:IE
P,13
220 FOR PF#13 TO 22
228 F#R=RIGHT$(STR$(A),2):IF A#29 IH
EN 229
230 IF V(P)>5 THEN COLOR 0,7:LOC
ATE P,F:PRINT"V#11"IF A#="2",7:LOC
ATE(318,0,0)IF V(P)>5 THEN 230
240 IF V(P)>5 THEN COLOR 7,0:LOC
ATE P,F:PRINT"V#11"IF A#="2",7:LOC
ATE(318,0,0)IF V(P)>5 THEN 240
250 COLOR 7,1:LOCATE P,F:PRINT"V#11
"IF#1"----
260 A#="1"NEXT P:FP
299 A#="INPUT(1,0):RETURN
300 *****
301 * CHOI D'ATTACHE
-----
302 *****
311 CONSOL 20,24:COLOR 3,0:CLSD:ATT
RB,0,0:LOCATE3,20,0:PRINT"Veuillez
vous 2?LOCATE(1,21:PRINT"Les attou
ez:-----"1"LOCATE
1,22:PRINT"Que les mercenaires se
chargent"?2:ATTRE(0,1:LOCATE,23:
PRINT"VOTRE CHOI "?ATTRO 0,0)
320 A#="INPUT(1,0)
330 IF A#="1" THEN GET(1,0)->(39,19)
340 IF A#="2" THEN 5000
350 IF A#="2" THEN 5000
360 IF A#="CHR$(93) THEN50
370 PLAY"LDSSI":G$OT 3200
200 *****
2001 * COMBAT PAR SOIS MEME
-----
```

```
VALL(LEFT$(VP#A(E),2):LON=1:RETURN
2240 IF LEN(VP#A(E))=8 THEN V(1)=V
ALL(LEFT$(VP#A(E),2):V(2)=VAL(RIGH
#(VP#A(E),2):LON=2:RETURN
2250 IF LEN(VP#A(E))=11 THEN V(1)=V
ALL(LEFT$(VP#A(E),2):V(3)=VAL(MID$(
VP#A(E),4,2):V(3)=VAL(RIGHT$(VP#A
(E),2):LON=3:RETURN
2260 IF LEN(VP#A(E))=14 THEN V(1)=V
ALL(LEFT$(VP#A(E),2):V(4)=VAL(MID$(
VP#A(E),4,2):V(4)=VAL(MID$(VP#A(E
,7,2):V(4)=VAL(RIGHT$(VP#A(E),2):
LON=4:RETURN
2270 IF LEN(VP#A(E))=17 THEN V(1)=V
ALL(LEFT$(VP#A(E),2):V(2)=VAL(MID$(
VP#A(E),4,2):V(3)=VAL(MID$(VP#A(E
,7,2):V(4)=VAL(MID$(VP#A(E),10,2):
V(5)=VAL(MID$(VP#A(E),13,2):V(6)=V
ALL(RIGHT$(VP#A(E),2):LON=5:
RETURN
2280 IF LEN(VP#A(E))=20 THEN V(1)=VA
LL(LEFT$(VP#A(E),2):V(2)=VAL(MID$(
VP#A(E),4,2):V(3)=VAL(MID$(VP#A(E
,7,2):V(4)=VAL(MID$(VP#A(E),10,2):
V(5)=VAL(MID$(VP#A(E),13,2):V(6)=V
ALL(RIGHT$(VP#A(E),2):LON=6:RETURN
2290 IF LEN(VP#A(E))=23 THEN V(1)=VA
LL(LEFT$(VP#A(E),2):V(2)=VAL(MID$(
VP#A(E),4,2):V(3)=VAL(MID$(VP#A(E
,7,2):V(4)=VAL(MID$(VP#A(E),10,2):
V(5)=VAL(MID$(VP#A(E),13,2):V(6)=V
ALL(MID$(VP#A(E),16,2):V(7)=VAL(RIG
HT$(VP#A(E),2):LON=6:RETURN
3000 *****
3001 * CONNATRE AU JOUEUR LES VIL
LES
3002 *****
3003 J=1:FOR I=1 TO LON
3050 IF V(I)=1 THEN A(J)=V(I):
J=J+1
3060 NEXT I
3070 *****
3101 * AFFICHAGE DES VILLES QUI
PEUVENT ETRE ATTAQUEE
3102 *
3110 *****
3160 LOCATE 10,21
3170 FOR I=1 TO LON
0,20,24:CLSDLOCATE,20:PRINT"Vot
re ville ne peut attaquer !!"A#="INPU
T(1,0)
3180 FOR I=1 TO LON
3182 FOR V=1 TO J-1
3160 PRINT A(V):"NEXT V
3200 *****CONNATRE LE DEFENSEUR#
3210 COLOR 3,0,LOCATE,23:PRINT"Que
ville ville attaquez vous "?G$UB5070
nombre d'armeesMAX(V(J):ATAK(1))
3220 IF DE>9 OR DE<1 THEN"PLAY"051
"1:G$OT 2200
3230 FOR PH#1 TO 7
3240 IF DE=A(P) THEN 3500
3250 NEXT P
3270 PLAY"051":G$OT 2200
3500 *****
3501 * LE COMBAT ENGAGE
-----
3502 *****
3510 IF V(0DE)>5 THEN JO=INT((RN
4100)+5*INT(DRND50)):G$OT 3530
3520 JO=INT(RND50)
3530 IF JO=INT((RND#100)+5*NA)
3540 IF JJ=JO THEN 3560
3550 IF JJ=JO THEN 3630
3560 *****
3561 * Le Défenseur gagne
```

OUVERT DU LUNDI AU



SAVEDI 9 H 30 A 19 H

BOUTIQUE MICRO
42, RUE LAMARTINE
75009 PARIS
☎ : 48.78.11.65

*L'Amiga, tout l'Amiga,
rien que l'Amiga.*

MAD C'EST L'AMIGA SYSTEMES

A500 (LINE CENTRALE 51K*3-372,50URIS) 4690 FRANCS
A500C (ASIO-MONITEUR COULEUR A104 STEREO) 749 FRANCS
A1000 (LINE CENTRALE RAM 1MEGA + 312,5 LOGICUS) 11500 FRANCS
CARD05M (A2000 + MONITEUR COULEUR A1084) 14790 FRANCS
A2000 CSA 6802 (4MHZ) + COPIREUSEUR 68882 NC
(25 MHz) + RAM STATIQUE 384K + ROM NC
SEAGATE AM863G + CARTE CONTROLLER 4900 FRANCS
A1084 Moniteur couleur h.d. 2950 FRANCS

Métros: CADET
NOTRE DAM
DE LORETTE

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA

YONGEON SUR PLACE DE TOUTE CONFIGURATION SELON LES BESOINS ET TEST DE BON FONCTIONNEMENT

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAMI

PERIPHERIQUES STRUCTURELS

ALPHI	3102	A500	A2000	KIT PC	A2099-ST506	EXCLUSI	A550 A203
3102	3102	512K	2ME6C	CARTE +	13MBES	AM900	PA0
EXT	1480	1490	NC	5600	6150	2100	390

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR	LECTEUR	FILTRE	CODEUR	GENLOCK	PERFECT
GOLEM	GOLEM	ELECTR	SATELLIT	CSN 30	SOUND
3102	3102	3104	FAL	3490	DIGITAL
16550	21000	24200	226200	63700	799100

MPS 1500	PAINTJET	NC	MPS 1520	EMULAT	EMULAT
COLLEUR	H.P. JET	P200	9.4KG	FLAM	MINTEL
AGUILLE	ENCKRE	2A.IG	N/B	MITEL	ARCHOS
139000	153900	42900	20900	76000	87000

DISKETTES 5 1/4
KONICA AM 2 DD
120 FRS 10

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA

SOFTS (SANS APPAREILS VIDEO 300000 1000000)

GRAPHICS/VIDEO

DAV#11 700 DELINE MUSIC 700
DE#211 PAL 700 SONIX 600
PHOTOLAB 1300 DE T'CS 1999
ALPHAN PART 900 ALPHAN MASTER 200
VIBROSCAPE 1549 2400
SCULPT 30 899 KENDORVIS 1990
ANIMATE 3D 1450 BUDGET 1000
HIGHLIGHT 450 BUDGET/MODUL A 950
DEGLIM 5 A 1995 QUARTER 495
HIGHLIGHT 630 SUPERBASIC 2000
TVTEXT 850 DATABARK 500
PRO. VIDEO 2000 SUPERBASIC 3000
VIDEO TITLE 6700 TEXTART+ 300
THE DIRECTOR 679 VIZARTAGE 1400

SOUND/MUSIQUE

DELIN MUSIC 700
SONIX 600
DE T'CS 1999
ALPHAN MASTER 200
KENDORVIS 1990
BUDGET 1000
BUDGET/MODUL A 950
QUARTER 495
SUPERBASIC 2000
DATABARK 500
SUPERBASIC 3000
TEXTART+ 300
VIZARTAGE 1400

DIVERTISSEMENT

FIRE AND FORGET 319
CARBON COMMAND 283
PLATOON 279
INTERCEPTOR 248
MENACE 240
ENTREPRENEUR 2000 299
FERRARI FORMULA 261
SUB BATT 200
BARD TALE# 178
FIGHT SIMULA 399
PANDORA 216
SCENARY EUROPE 219
PRO. VIDEO 2000 3000
BOMBACK 320
STARWAY 289

MAD C'EST FOU !!

MAD ET LE SERVICE - CHARTE MAD/CARD : 150 Diskettes
FREEWARE ET SHAREWARE en duplication gratuite au magasin.
Assistance : HOTLINE ou la solution rapide à vos petits problèmes d'utilisation par téléphone.
Des prix, parfois, particulièrement des remises aux adhérents MAD/CARD
"COFFRE" 7 JOURS DE DROIT A L'ETERNITE
Adhésion gratuite au service MAD/CARD.

TOUTES LES SOLUTIONS

SON A RETOURNER A MAD 42, RUE LAMARTINE - 75009 PARIS

PROMO A500 A1010

PERTEL - TEXTE
J-SUBERPAGE
J-SUBERPAGE
MANETTE

6199 Frs.

CREDIT Y COMPRIS EN FOIS

EDUMAGICA
A1084 - KIT PC
12990 F.
RESERVE EN

108

SESAME

```

3500 * *****
3570 LOCATE 1,0:CLS:PLAY\L20400003LIL
3580 PRINT@D:\LOCATE1,20:0
3590 PRINT"Vous avez perdu la Batai
11e (tant pis...)" :LOCATE 1,22:COLOR
3600 * *****
3610 VJ(ATRACK)=VJ(ATRACK)+1
3620 VJ(ATRACK)=VJ(ATRACK)+1
3630 VJ(ATRACK)=VJ(ATRACK)+1
3640 VJ(ATRACK)=VJ(ATRACK)+1
3650 VJ(ATRACK)=VJ(ATRACK)+1
3660 VJ(ATRACK)=VJ(ATRACK)+1
3670 VJ(ATRACK)=VJ(ATRACK)+1
3680 VJ(ATRACK)=VJ(ATRACK)+1
3690 VJ(ATRACK)=VJ(ATRACK)+1
3700 * *****
3710 L=INPUT("2) :")
3720 L=INPUT("2) :")
3730 L=INPUT("2) :")
3740 L=INPUT("2) :")
3750 L=INPUT("2) :")
3760 L=INPUT("2) :")
3770 L=INPUT("2) :")
3780 L=INPUT("2) :")
3790 L=INPUT("2) :")
3800 L=INPUT("2) :")
3810 L=INPUT("2) :")
3820 L=INPUT("2) :")
3830 L=INPUT("2) :")
3840 L=INPUT("2) :")
3850 L=INPUT("2) :")
3860 L=INPUT("2) :")
3870 L=INPUT("2) :")
3880 L=INPUT("2) :")
3890 L=INPUT("2) :")
3900 L=INPUT("2) :")
3910 L=INPUT("2) :")
3920 L=INPUT("2) :")
3930 L=INPUT("2) :")
3940 L=INPUT("2) :")
3950 L=INPUT("2) :")
3960 L=INPUT("2) :")
3970 L=INPUT("2) :")
3980 L=INPUT("2) :")
3990 L=INPUT("2) :")
4000 L=INPUT("2) :")

```

```

5014 DEFGR(5)=78,848,32,64,128,135
5015 DEFGR(6)=175,80,32,0,0,255
5016 DEFGR(7)=194,49,8,4,2,2,226,3
5017 DEFGR(8)=192,32,32,32,32,16
5018 LOCATE 2,6:PRINT "1) :COLOR:8;
5019 * *****
5020 DEFGR(4)=16,16,32,32,64,64,12
8,128
5021 DEFGR(5)=136,252,129,254,196,
190,225,249
5022 DEFGR(6)=255,0,255,0,0,0,0,0
5023 DEFGR(7)=193,63,129,127,3,103
73,17
5024 DEFGR(8)=136,136,136,200,200,
196,196,136
5025 LOCATE 2,7:PRINT "1) :COLOR:8;
5026 * *****
5027 DEFGR(4)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
5028 DEFGR(5)=254,227,225,64,71,73
71,70
5029 DEFGR(6)=255,255,255,143,249
5030 DEFGR(7)=33,225,193,1,249,229
249,17
5031 DEFGR(8)=196,196,200,144,
160,160,64
5032 LOCATE 2,8:PRINT "1) :COLOR:8;
5033 * *****
5034 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
5035 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64
5036 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14
5037 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
5038 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
5039 LOCATE 2,9:PRINT "1) :COLOR:8;
5040 * *****
5041 DEFGR(4)=16,16,32,32,64,64,128
5042 DEFGR(5)=136,252,129,254,196,
190,225,249
5043 DEFGR(6)=255,0,255,0,0,0,0,0
5044 DEFGR(7)=193,63,129,127,3,103
73,17
5045 DEFGR(8)=136,136,136,200,200,
196,196,136
5046 DEFGR(5)=40,36,36,34,57,52,34
57
5047 DEFGR(6)=14,31,127,255,255,16
0,32,31
5048 DEFGR(7)=5,5,9,17,33,35,69,13
5049 LOCATE 2,10:PRINT "1) :COLOR:8;
5050 * *****
5051 DEFGR(4)=16,16,32,32,64,64,128
5052 DEFGR(5)=136,252,129,254,196,
190,225,249
5053 DEFGR(6)=255,0,255,0,0,0,0,0
5054 DEFGR(7)=193,63,129,127,3,103
73,17
5055 DEFGR(8)=136,136,136,200,200,
196,196,136
5056 DEFGR(5)=196,34,17,240,0,0,0

```

```

255 DEFGR(6)=64,63,194,198,102,54
15,255
256 DEFGR(7)=98,133,26,51,96,192,
0,255
257 DEFGR(8)=192,60,27,248,31,1,0
255
258 DEFGR(9)=0,0,224,126,224,224,3
0,255
259 DEFGR(10)=0,0,0,0,224,224,30
5
260 LOCATE 2,12:PRINT "1) :COLOR:8;
261 * *****
262 DEFGR(4)=16,16,32,32,64,64,128
263 DEFGR(5)=136,252,129,254,196,
190,225,249
264 DEFGR(6)=255,0,255,0,0,0,0,0
265 DEFGR(7)=193,63,129,127,3,103
73,17
266 DEFGR(8)=136,136,136,200,200,
196,196,136
267 DEFGR(9)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
268 DEFGR(10)=254,227,225,64,71,73
71,70
269 DEFGR(11)=33,225,193,1,249,229
249,17
270 DEFGR(12)=196,196,200,144,160,
160,64
271 LOCATE 2,13:PRINT "1) :COLOR:8;
272 * *****
273 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
274 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
275 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
276 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
277 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
278 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
279 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
280 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
281 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
282 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
283 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
284 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
285 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
249,17
286 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
287 LOCATE 2,14:PRINT "1) :COLOR:8;
288 * *****
289 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
290 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
291 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
292 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
293 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
294 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
295 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
296 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
297 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
298 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
299 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
300 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
301 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
302 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
303 LOCATE 2,15:PRINT "1) :COLOR:8;
304 * *****
305 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
306 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
307 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
308 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
309 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
310 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
311 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
312 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
313 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
314 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
315 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
316 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
317 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
318 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
319 LOCATE 2,16:PRINT "1) :COLOR:8;
320 * *****
321 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
322 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
323 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
324 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
325 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
326 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
327 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
328 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
329 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
330 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
331 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
332 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
333 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
334 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
335 LOCATE 2,17:PRINT "1) :COLOR:8;
336 * *****
337 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
338 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
339 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
340 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
341 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
342 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
343 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
344 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
345 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
346 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
347 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
348 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
349 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
350 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
351 LOCATE 2,18:PRINT "1) :COLOR:8;
352 * *****
353 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
354 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
355 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
356 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
357 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
358 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
359 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
360 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
361 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
362 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
363 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
364 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
365 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
366 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
367 LOCATE 2,19:PRINT "1) :COLOR:8;
368 * *****
369 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
370 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
371 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
372 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
373 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
374 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
375 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
376 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
377 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
378 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
379 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
380 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
381 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
382 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
383 LOCATE 2,20:PRINT "1) :COLOR:8;
384 * *****
385 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
386 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
387 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
388 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
389 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
390 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
391 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
392 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
393 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
394 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
395 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
396 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
397 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
398 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
399 LOCATE 2,21:PRINT "1) :COLOR:8;
400 * *****
401 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
402 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
403 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
404 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
405 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
406 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
407 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
408 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
409 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
410 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
411 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
412 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
413 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
414 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
415 LOCATE 2,22:PRINT "1) :COLOR:8;
416 * *****
417 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
418 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
419 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
420 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
421 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
422 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
423 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
424 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
425 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
426 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
427 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
428 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
429 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
430 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
431 LOCATE 2,23:PRINT "1) :COLOR:8;
432 * *****
433 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
434 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
435 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
436 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
437 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
438 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
439 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
440 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
441 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
442 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
443 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
444 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
445 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
446 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
447 LOCATE 2,24:PRINT "1) :COLOR:8;
448 * *****
449 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
450 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
451 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
452 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
453 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
454 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
455 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
456 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
457 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
458 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
459 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
460 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
461 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
462 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
463 LOCATE 2,25:PRINT "1) :COLOR:8;
464 * *****
465 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
466 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
467 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
468 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
469 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
470 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
471 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
472 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
473 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
474 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
475 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
476 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
477 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
478 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
479 LOCATE 2,26:PRINT "1) :COLOR:8;
480 * *****
481 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
482 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
483 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
484 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
485 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
486 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
487 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
488 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
489 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
490 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
491 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
492 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
493 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
494 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
495 LOCATE 2,27:PRINT "1) :COLOR:8;
496 * *****
497 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
498 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
499 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
500 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
501 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
502 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
503 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
504 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
505 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
506 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
507 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
508 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
509 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
510 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
511 LOCATE 2,28:PRINT "1) :COLOR:8;
512 * *****
513 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
514 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
515 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
516 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
517 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
518 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
519 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
520 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
521 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
522 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
523 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
524 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
525 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
526 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
527 LOCATE 2,29:PRINT "1) :COLOR:8;
528 * *****
529 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
530 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
531 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
532 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
533 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
534 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
535 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
536 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
537 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
538 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
539 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
540 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
541 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
542 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
543 LOCATE 2,30:PRINT "1) :COLOR:8;
544 * *****
545 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
546 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
547 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
548 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
549 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
550 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
551 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
552 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
553 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
554 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
555 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
556 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
557 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
558 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
559 LOCATE 2,31:PRINT "1) :COLOR:8;
560 * *****
561 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
562 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
563 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
564 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
565 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
566 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
567 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
568 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
569 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
570 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
571 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
572 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
573 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
574 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
575 LOCATE 2,32:PRINT "1) :COLOR:8;
576 * *****
577 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
578 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
579 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
580 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
581 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
582 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
583 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
584 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
585 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
586 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
587 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
588 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
589 DEFGR(16)=33,225,193,1,249,229
590 DEFGR(17)=196,196,200,144,160,
160,64
591 LOCATE 2,33:PRINT "1) :COLOR:8;
592 * *****
593 DEFGR(4)=2,1,0,0,0,0,0,0
594 DEFGR(5)=64,64,192,64,64,64,64
595 DEFGR(6)=0,0,0,0,10,27,14,50
596 DEFGR(7)=1,1,1,1,1,1,1,1
597 DEFGR(8)=64,128,0,0,0,0,0,0
598 DEFGR(9)=16,16,32,32,64,64,128
599 DEFGR(10)=136,252,129,254,196,
190,225,249
600 DEFGR(11)=255,0,255,0,0,0,0,0
601 DEFGR(12)=193,63,129,127,3,103
73,17
602 DEFGR(13)=136,136,136,200,200,
196,196,136
603 DEFGR(14)=18,9,7,17,9,6,6,2,1
604 DEFGR(15)=254,227,225,64,71,73
71,70
605 DEFGR(1
```


IND

- № 58 (Atari ST): 44
Professional Snooker (C 64): p. 59
Bad Cat (Amiga, CPC, PC): p. 50
Beyond the Ice Palace (Amiga): p. 50
Blade Eagle (Sega): p. 50
Castaway America (Atari ST): p. 43
Dream Warrior (C 64, CPC, PC): p. 47
Starburst (Atari ST): p. 47
Stargoose (Atari ST): p. 47
Whirligig (Atari ST): p. 46
- № 58 bis
Nebulus (Atari ST): 44
Super Hang On (Atari ST): 44
Teris (Mac, PC, ST, Amiga, C 64, Commodore): 44
Typhoon Thomson (Atari ST, Apple II GS): 44

- KID'S SCHOOL
- № 58
Thundercats (Amiga): p. 42
Train Robbers (C 64): p. 48
Vicki (Amiga, CPC, PC): p. 48
Wishall (Amiga): p. 45

- RAPIDO
- № 58, p. 70
American Road Race (C 64): 45
Blackjack (Amiga): 45
Fury (C 64): 45
Gamille (PC): 45
Atac Adventure (Sega): 45
ATV Simulator (CPC): 45
Atac Adventure (Sega): 45
Better Dead Than Alien (Atari ST, Amiga): 45
Bolt (Atari ST): 45
Bomb Jack (Atari ST): 45
Cartier Commodore (Amiga): 45
Cartier à War (C 64): 45
Collected Words (Spectrum): 45
Super Hero (CPC): 45
Superstar Ice Hockey (Amiga): 45
Warzone (Amiga): 45

- ROLLING SOFTS
- № 57 bis
Hoppingland (CPC, C 64): p. 51
Jet (Atari ST): p. 51
Jinks (C 64): p. 51
Alternative World Games (Spectrum): p. 42
Arkonoid II (Atari ST): p. 50
Armageddon Man (Tos): p. 49

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 **22 Ft** pour chaque numéro par:

chèque mandat à l'ordre de **Tilt**.

NOM: _____

Prenom: _____

Adresse: _____

Code postal: _____

Ville: _____

- № 57 bis, p. 69
Bar'd's Tale (C 64): 69
Bernuda Project (Atari ST): 69

- № 58, p. 102
 20 000 Heures sous les mers (Amiga)
Hack (Atari ST): 102
Knight Castle (CPC): 102
Knightmare (Atari ST): 102
Space Quest II (Macintosh): 102

- № 58 bis
Bermuda Project (Amiga): 102
Knight Owl (Atari ST, XE): 102
Phantom (Amiga): 102
Profession Détective (CPC): 102
Ultima III (Mac): 102

36-15 TILT

Retrouvez vos rubriques préférées sur le serveur TILT

- VENTES
- Atari
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari 800
 Atari 800X
 Atari 800XL
 Atari 800XLX
 Atari 800XLX2
 Atari 800XLX3
 Atari 800XLX4
 Atari 800XLX5
 Atari 800XLX6
 Atari 800XLX7
 Atari 800XLX8
 Atari 800XLX9
 Atari 800XLX10
 Atari 800XLX11
 Atari 800XLX12
 Atari 800XLX13
 Atari 800XLX14
 Atari 800XLX15
 Atari 800XLX16
 Atari 800XLX17
 Atari 800XLX18
 Atari 800XLX19
 Atari 800XLX20
 Atari 800XLX21
 Atari 800XLX22
 Atari 800XLX23
 Atari 800XLX24
 Atari 800XLX25
 Atari 800XLX26
 Atari 800XLX27
 Atari 800XLX28
 Atari 800XLX29
 Atari 800XLX30
 Atari 800XLX31
 Atari 800XLX32
 Atari 800XLX33
 Atari 800XLX34
 Atari 800XLX35
 Atari 800XLX36
 Atari 800XLX37
 Atari 800XLX38
 Atari 800XLX39
 Atari 800XLX40
 Atari 800XLX41
 Atari 800XLX42
 Atari 800XLX43
 Atari 800XLX44
 Atari 800XLX45
 Atari 800XLX46
 Atari 800XLX47
 Atari 800XLX48
 Atari 800XLX49
 Atari 800XLX50
 Atari 800XLX51
 Atari 800XLX52
 Atari 800XLX53
 Atari 800XLX54
 Atari 800XLX55
 Atari 800XLX56
 Atari 800XLX57
 Atari 800XLX58
 Atari 800XLX59
 Atari 800XLX60
 Atari 800XLX61
 Atari 800XLX62
 Atari 800XLX63
 Atari 800XLX64
 Atari 800XLX65
 Atari 800XLX66
 Atari 800XLX67
 Atari 800XLX68
 Atari 800XLX69
 Atari 800XLX70
 Atari 800XLX71
 Atari 800XLX72
 Atari 800XLX73
 Atari 800XLX74
 Atari 800XLX75
 Atari 800XLX76
 Atari 800XLX77
 Atari 800XLX78
 Atari 800XLX79
 Atari 800XLX80
 Atari 800XLX81
 Atari 800XLX82
 Atari 800XLX83
 Atari 800XLX84
 Atari 800XLX85
 Atari 800XLX86
 Atari 800XLX87
 Atari 800XLX88
 Atari 800XLX89
 Atari 800XLX90
 Atari 800XLX91
 Atari 800XLX92
 Atari 800XLX93
 Atari 800XLX94
 Atari 800XLX95
 Atari 800XLX96
 Atari 800XLX97
 Atari 800XLX98
 Atari 800XLX99
 Atari 800XLX100

- AMSTRAD
- Amstrad
 Amstrad 2
 Amstrad 3
 Amstrad 4
 Amstrad 5
 Amstrad 6
 Amstrad 7
 Amstrad 8
 Amstrad 9
 Amstrad 10
 Amstrad 11
 Amstrad 12
 Amstrad 13
 Amstrad 14
 Amstrad 15
 Amstrad 16
 Amstrad 17
 Amstrad 18
 Amstrad 19
 Amstrad 20
 Amstrad 21
 Amstrad 22
 Amstrad 23
 Amstrad 24
 Amstrad 25
 Amstrad 26
 Amstrad 27
 Amstrad 28
 Amstrad 29
 Amstrad 30
 Amstrad 31
 Amstrad 32
 Amstrad 33
 Amstrad 34
 Amstrad 35
 Amstrad 36
 Amstrad 37
 Amstrad 38
 Amstrad 39
 Amstrad 40
 Amstrad 41
 Amstrad 42
 Amstrad 43
 Amstrad 44
 Amstrad 45
 Amstrad 46
 Amstrad 47
 Amstrad 48
 Amstrad 49
 Amstrad 50
 Amstrad 51
 Amstrad 52
 Amstrad 53
 Amstrad 54
 Amstrad 55
 Amstrad 56
 Amstrad 57
 Amstrad 58
 Amstrad 59
 Amstrad 60
 Amstrad 61
 Amstrad 62
 Amstrad 63
 Amstrad 64
 Amstrad 65
 Amstrad 66
 Amstrad 67
 Amstrad 68
 Amstrad 69
 Amstrad 70
 Amstrad 71
 Amstrad 72
 Amstrad 73
 Amstrad 74
 Amstrad 75
 Amstrad 76
 Amstrad 77
 Amstrad 78
 Amstrad 79
 Amstrad 80
 Amstrad 81
 Amstrad 82
 Amstrad 83
 Amstrad 84
 Amstrad 85
 Amstrad 86
 Amstrad 87
 Amstrad 88
 Amstrad 89
 Amstrad 90
 Amstrad 91
 Amstrad 92
 Amstrad 93
 Amstrad 94
 Amstrad 95
 Amstrad 96
 Amstrad 97
 Amstrad 98
 Amstrad 99
 Amstrad 100

- Amstrad
 Amstrad 2
 Amstrad 3
 Amstrad 4
 Amstrad 5
 Amstrad 6
 Amstrad 7
 Amstrad 8
 Amstrad 9
 Amstrad 10
 Amstrad 11
 Amstrad 12
 Amstrad 13
 Amstrad 14
 Amstrad 15
 Amstrad 16
 Amstrad 17
 Amstrad 18
 Amstrad 19
 Amstrad 20
 Amstrad 21
 Amstrad 22
 Amstrad 23
 Amstrad 24
 Amstrad 25
 Amstrad 26
 Amstrad 27
 Amstrad 28
 Amstrad 29
 Amstrad 30
 Amstrad 31
 Amstrad 32
 Amstrad 33
 Amstrad 34
 Amstrad 35
 Amstrad 36
 Amstrad 37
 Amstrad 38
 Amstrad 39
 Amstrad 40
 Amstrad 41
 Amstrad 42
 Amstrad 43
 Amstrad 44
 Amstrad 45
 Amstrad 46
 Amstrad 47
 Amstrad 48
 Amstrad 49
 Amstrad 50
 Amstrad 51
 Amstrad 52
 Amstrad 53
 Amstrad 54
 Amstrad 55
 Amstrad 56
 Amstrad 57
 Amstrad 58
 Amstrad 59
 Amstrad 60
 Amstrad 61
 Amstrad 62
 Amstrad 63
 Amstrad 64
 Amstrad 65
 Amstrad 66
 Amstrad 67
 Amstrad 68
 Amstrad 69
 Amstrad 70
 Amstrad 71
 Amstrad 72
 Amstrad 73
 Amstrad 74
 Amstrad 75
 Amstrad 76
 Amstrad 77
 Amstrad 78
 Amstrad 79
 Amstrad 80
 Amstrad 81
 Amstrad 82
 Amstrad 83
 Amstrad 84
 Amstrad 85
 Amstrad 86
 Amstrad 87
 Amstrad 88
 Amstrad 89
 Amstrad 90
 Amstrad 91
 Amstrad 92
 Amstrad 93
 Amstrad 94
 Amstrad 95
 Amstrad 96
 Amstrad 97
 Amstrad 98
 Amstrad 99
 Amstrad 100

- Amstrad
 Amstrad 2
 Amstrad 3
 Amstrad 4
 Amstrad 5
 Amstrad 6
 Amstrad 7
 Amstrad 8
 Amstrad 9
 Amstrad 10
 Amstrad 11
 Amstrad 12
 Amstrad 13
 Amstrad 14
 Amstrad 15
 Amstrad 16
 Amstrad 17
 Amstrad 18
 Amstrad 19
 Amstrad 20
 Amstrad 21
 Amstrad 22
 Amstrad 23
 Amstrad 24
 Amstrad 25
 Amstrad 26
 Amstrad 27
 Amstrad 28
 Amstrad 29
 Amstrad 30
 Amstrad 31
 Amstrad 32
 Amstrad 33
 Amstrad 34
 Amstrad 35
 Amstrad 36
 Amstrad 37
 Amstrad 38
 Amstrad 39
 Amstrad 40
 Amstrad 41
 Amstrad 42
 Amstrad 43
 Amstrad 44
 Amstrad 45
 Amstrad 46
 Amstrad 47
 Amstrad 48
 Amstrad 49
 Amstrad 50
 Amstrad 51
 Amstrad 52
 Amstrad 53
 Amstrad 54
 Amstrad 55
 Amstrad 56
 Amstrad 57
 Amstrad 58
 Amstrad 59
 Amstrad 60
 Amstrad 61
 Amstrad 62
 Amstrad 63
 Amstrad 64
 Amstrad 65
 Amstrad 66
 Amstrad 67
 Amstrad 68
 Amstrad 69
 Amstrad 70
 Amstrad 71
 Amstrad 72
 Amstrad 73
 Amstrad 74
 Amstrad 75
 Amstrad 76
 Amstrad 77
 Amstrad 78
 Amstrad 79
 Amstrad 80
 Amstrad 81
 Amstrad 82
 Amstrad 83
 Amstrad 84
 Amstrad 85
 Amstrad 86
 Amstrad 87
 Amstrad 88
 Amstrad 89
 Amstrad 90
 Amstrad 91
 Amstrad 92
 Amstrad 93
 Amstrad 94
 Amstrad 95
 Amstrad 96
 Amstrad 97
 Amstrad 98
 Amstrad 99
 Amstrad 100

- Amstrad
 Amstrad 2
 Amstrad 3
 Amstrad 4
 Amstrad 5
 Amstrad 6
 Amstrad 7
 Amstrad 8
 Amstrad 9
 Amstrad 10
 Amstrad 11
 Amstrad 12
 Amstrad 13
 Amstrad 14
 Amstrad 15
 Amstrad 16
 Amstrad 17
 Amstrad 18
 Amstrad 19
 Amstrad 20
 Amstrad 21
 Amstrad 22
 Amstrad 23
 Amstrad 24
 Amstrad 25
 Amstrad 26
 Amstrad 27
 Amstrad 28
 Amstrad 29
 Amstrad 30
 Amstrad 31
 Amstrad 32
 Amstrad 33
 Amstrad 34
 Amstrad 35
 Amstrad 36
 Amstrad 37
 Amstrad 38
 Amstrad 39
 Amstrad 40
 Amstrad 41
 Amstrad 42
 Amstrad 43
 Amstrad 44
 Amstrad 45
 Amstrad 46
 Amstrad 47
 Amstrad 48
 Amstrad 49
 Amstrad 50
 Amstrad 51
 Amstrad 52
 Amstrad 53
 Amstrad 54
 Amstrad 55
 Amstrad 56
 Amstrad 57
 Amstrad 58
 Amstrad 59
 Amstrad 60
 Amstrad 61
 Amstrad 62
 Amstrad 63
 Amstrad 64
 Amstrad 65
 Amstrad 66
 Amstrad 67
 Amstrad 68
 Amstrad 69
 Amstrad 70
 Amstrad 71
 Amstrad 72
 Amstrad 73
 Amstrad 74
 Amstrad 75
 Amstrad 76
 Amstrad 77
 Amstrad 78
 Amstrad 79
 Amstrad 80
 Amstrad 81
 Amstrad 82
 Amstrad 83
 Amstrad 84
 Amstrad 85
 Amstrad 86
 Amstrad 87
 Amstrad 88
 Amstrad 89
 Amstrad 90
 Amstrad 91
 Amstrad 92
 Amstrad 93
 Amstrad 94
 Amstrad 95
 Amstrad 96
 Amstrad 97
 Amstrad 98
 Amstrad 99
 Amstrad 100

- Amstrad
 Amstrad 2
 Amstrad 3
 Amstrad 4
 Amstrad 5
 Amstrad 6
 Amstrad 7
 Amstrad 8
 Amstrad 9
 Amstrad 10
 Amstrad 11
 Amstrad 12
 Amstrad 13
 Amstrad 14
 Amstrad 15
 Amstrad 16
 Amstrad 17
 Amstrad 18
 Amstrad 19
 Amstrad 20
 Amstrad 21
 Amstrad 22
 Amstrad 23
 Amstrad 24
 Amstrad 25
 Amstrad 26
 Amstrad 27
 Amstrad 28
 Amstrad 29
 Amstrad 30
 Amstrad 31
 Amstrad 32
 Amstrad 33
 Amstrad 34
 Amstrad 35
 Amstrad 36
 Amstrad 37
 Amstrad 38
 Amstrad 39
 Amstrad 40
 Amstrad 41
 Amstrad 42
 Amstrad 43
 Amstrad 44
 Amstrad 45
 Amstrad 46
 Amstrad 47
 Amstrad 48
 Amstrad 49
 Amstrad 50
 Amstrad 51
 Amstrad 52
 Amstrad 53
 Amstrad 54
 Amstrad 55
 Amstrad 56
 Amstrad 57
 Amstrad 58
 Amstrad 59
 Amstrad 60
 Amstrad 61
 Amstrad 62
 Amstrad 63
 Amstrad 64
 Amstrad 65
 Amstrad 66
 Amstrad 67
 Amstrad 68
 Amstrad 69
 Amstrad 70
 Amstrad 71
 Amstrad 72
 Amstrad 73
 Amstrad 74
 Amstrad 75
 Amstrad 76
 Amstrad 77
 Amstrad 78
 Amstrad 79
 Amstrad 80
 Amstrad 81
 Amstrad 82
 Amstrad 83
 Amstrad 84
 Amstrad 85
 Amstrad 86
 Amstrad 87
 Amstrad 88
 Amstrad 89
 Amstrad 90
 Amstrad 91
 Amstrad 92
 Amstrad 93
 Amstrad 94
 Amstrad 95
 Amstrad 96
 Amstrad 97
 Amstrad 98
 Amstrad 99
 Amstrad 100

- Amstrad
 Amstrad 2
 Amstrad 3
 Amstrad 4
 Amstrad 5
 Amstrad 6
 Amstrad 7
 Amstrad 8
 Amstrad 9
 Amstrad 10
 Amstrad 11
 Amstrad 12
 Amstrad 13
 Amstrad 14
 Amstrad 15
 Amstrad 16
 Amstrad 17
 Amstrad 18
 Amstrad 19
 Amstrad 20
 Amstrad 21
 Amstrad 22
 Amstrad 23
 Amstrad 24
 Amstrad 25
 Amstrad 26
 Amstrad 27
 Amstrad 28
 Amstrad 29
 Amstrad 30
 Amstrad 31
 Amstrad 32
 Amstrad 33
 Amstrad 34
 Amstrad 35
 Amstrad 36
 Amstrad 37
 Amstrad 38
 Amstrad 39
 Amstrad 40
 Amstrad 41
 Amstrad 42
 Amstrad 43
 Amstrad 44
 Amstrad 45
 Amstrad 46
 Amstrad 47
 Amstrad 48
 Amstrad 49
 Amstrad 50
 Amstrad 51
 Amstrad 52
 Amstrad 53
 Amstrad 54
 Amstrad 55
 Amstrad 56
 Amstrad 57
 Amstrad 58
 Amstrad 59
 Amstrad 60
 Amstrad 61
 Amstrad 62
 Amstrad 63
 Amstrad 64
 Amstrad 65
 Amstrad 66
 Amstrad 67
 Amstrad 68
 Amstrad 69
 Amstrad 70
 Amstrad 71
 Amstrad 72
 Amstrad 73
 Amstrad 74
 Amstrad 75
 Amstrad 76
 Amstrad 77
 Amstrad 78
 Amstrad 79
 Amstrad 80
 Amstrad 81
 Amstrad 82
 Amstrad 83
 Amstrad 84
 Amstrad 85
 Amstrad 86
 Amstrad 87
 Amstrad 88
 Amstrad 89
 Amstrad 90
 Amstrad 91
 Amstrad 92
 Amstrad 93
 Amstrad 94
 Amstrad 95
 Amstrad 96
 Amstrad 97
 Amstrad 98
 Amstrad 99
 Amstrad 100

- Amstrad
 Amstrad 2
 Amstrad 3
 Amstrad 4
 Amstrad 5
 Amstrad 6
 Amstrad 7
 Amstrad 8
 Amstrad 9
 Amstrad 10
 Amstrad 11
 Amstrad 12
 Amstrad 13
 Amstrad 14
 Amstrad 15
 Amstrad 16
 Amstrad 17
 Amstrad 18
 Amstrad 19
 Amstrad 20
 Amstrad 21
 Amstrad 22
 Amstrad 23
 Amstrad 24
 Amstrad 25
 Amstrad 26
 Amstrad 27
 Amstrad 28
 Amstrad 29
 Amstrad 30
 Amstrad 31
 Amstrad 32
 Amstrad 33
 Amstrad 34
 Amstrad 35
 Amstrad 36
 Amstrad 37
 Amstrad 38
 Amstrad 39
 Amstrad 40
 Amstrad 41
 Amstrad 42
 Amstrad 43
 Amstrad 44
 Amstrad 45
 Amstrad 46
 Amstrad 47
 Amstrad 48
 Amstrad 49
 Amstrad 50
 Amstrad 51
 Amstrad 52
 Amstrad 53
 Amstrad 54
 Amstrad 55
 Amstrad 56
 Amstrad 57
 Amstrad 58
 Amstrad 59
 Amstrad 60
 Amstrad 61
 Amstrad 62
 Amstrad 63
 Amstrad 64
 Amstrad 65
 Amstrad 66
 Amstrad 67
 Amstrad 68
 Amstrad 69
 Amstrad 70
 Amstrad 71
 Amstrad 72
 Amstrad 73
 Amstrad 74
 Amstrad 75
 Amstrad 76
 Amstrad 77
 Amstrad 78
 Amstrad 79
 Amstrad 80
 Amstrad 81
 Amstrad 82
 Amstrad 83
 Amstrad 84
 Amstrad 85
 Amstrad 86
 Amstrad 87
 Amstrad 88
 Amstrad 89
 Amstrad 90
 Amstrad 91
 Amstrad 92
 Amstrad 93
 Amstrad 94
 Amstrad 95
 Amstrad 96
 Amstrad 97
 Amstrad 98
 Amstrad 99
 Amstrad 100

- Amstrad
 Amstrad 2
 Amstrad 3
 Amstrad 4
 Amstrad 5
 Amstrad 6
 Amstrad 7
 Amstrad 8
 Amstrad 9
 Amstrad 10
 Amstrad 11
 Amstrad 12
 Amstrad 13
 Amstrad 14
 Amstrad 15
 Amstrad 16
 Amstrad 17
 Amstrad 18
 Amstrad 19
 Amstrad 20
 Amstrad 21
 Amstrad 22
 Amstrad 23
 Amstrad 24
 Amstrad 25
 Amstrad 26
 Amstrad 27
 Amstrad 28
 Amstrad 29
 Amstrad 30
 Amstrad 31
 Amstrad 32
 Amstrad 33
 Amstrad 34
 Amstrad 35
 Amstrad 36
 Amstrad 37
 Amstrad 38
 Amstrad 39
 Amstrad 40
 Amstrad 41
 Amstrad 42
 Amstrad 43
 Amstrad 44
 Amstrad 45
 Amstrad 46
 Amstrad 47
 Amstrad 48
 Amstrad 49
 Amstrad 50
 Amstrad 51
 Amstrad 52
 Amstrad 53
 Amstrad 54
 Amstrad 55
 Amstrad 56
 Amstrad 57
 Amstrad 58
 Amstrad 59
 Amstrad 60
 Amstrad 61
 Amstrad 62
 Amstrad 63
 Amstrad 64
 Amstrad 65
 Amstrad 66
 Amstrad 67
 Amstrad 68
 Amstrad 69
 Amstrad 70
 Amstrad 71
 Amstrad 72
 Amstrad 73
 Amstrad 74
 Amstrad 75
 Amstrad 76
 Amstrad 77
 Amstrad 78
 Amstrad 79
 Amstrad 80
 Amstrad 81
 Amstrad 82
 Amstrad 83
 Amstrad 84
 Amstrad 85
 Amstrad 86
 Amstrad 87
 Amstrad 88
 Amstrad 89
 Amstrad 90
 Amstrad 91
 Amstrad 92
 Amstrad 93
 Amstrad 94
 Amstrad 95
 Amstrad 96
 Amstrad 97
 Amstrad 98
 Amstrad 99
 Amstrad 100

- Amstrad
 Amstrad 2
 Amstrad 3
 Amstrad 4
 Amstrad 5
 Amstrad 6
 Amstrad 7
 Amstrad 8
 Amstrad 9
 Amstrad 10
 Amstrad 11
 Amstrad 12
 Amstrad 13
 Amstrad 14
 Amstrad 15
 Amstrad 16
 Amstrad 17
 Amstrad 18
 Amstrad 19
 Amstrad 20
 Amstrad 21
 Amstrad 22
 Amstrad 23
 Amstrad 24
 Amstrad 25
 Amstrad 26
 Amstrad 27
 Amstrad 28
 Amstrad 29
 Amstrad 30
 Amstrad 31
 Amstrad 32
 Amstrad 33
 Amstrad 34
 Amstrad 35
 Amstrad 36
 Amstrad 37
 Amstrad 38
 Amstrad 39
 Amstrad 40
 Amstrad 41
 Amstrad 42
 Amstrad 43
 Amstrad 44
 Amstrad 45
 Amstrad 46
 Amstrad 47
 Amstrad 48
 Amstrad 49
 Amstrad 50
 Amstrad 51
 Amstrad 52
 Amstrad 53
 Amstrad 54
 Amstrad 55
 Amstrad 56
 Amstrad 57
 Amstrad 58
 Amstrad 59
 Amstrad 60
 Amstrad 61
 Amstrad 62
 Amstrad 63
 Amstrad 64
 Amstrad 65
 Amstrad 66
 Amstrad 67
 Amstrad 68
 Amstrad 69
 Amstrad 70
 Amstrad 71
 Amstrad 72
 Amstrad 73
 Amstrad 74
 Amstrad 75
 Amstrad 76
 Amstrad 77
 Amstrad 78
 Amstrad 79
 Amstrad 80
 Amstrad 81
 Amstrad 82
 Amstrad 83
 Amstrad 84
 Amstrad 85
 Amstrad 86
 Amstrad 87
 Amstrad 88
 Amstrad 89

ACTION SERVICE



Somewhere in Europe,
in a top secret training centre...

Somewhere in Europe, a confidential location, lies one of the world's toughest school : a top secret training centre...

Behind impenetrable barbed-wire and patrolled by wardens armed to the teeth, stretches the course, a gruelling track of obstacles, traps and dangers, stretching every commando's ability to the limit.

PURPOSE : preparing soldiers to join the "Cobra Command" - a crack team of commandos who have chosen war as their profession.

QUALIFICATIONS: strength, courage, nerves of steel...

ACTION SERVICE is a brilliantly executed Commando School Simulation, with all the features that add up to one of the most challenging and exciting action programs ever produced :

- unique simulated video recording and playback system, allowing action replay of your performances (to help you to improve it).
- lifelike action graphics with superb sound and speech effects.
- easy to use, difficult to master !
- up to 12 players - competing on 5 different modes : physical, risk, close-combat, combination and the unique Commando Construction Course !



The video control panel

Including the superb "Cobra Command" Construction Set:

ACTION SERVICE

la plus extraordinaire simulation d'école de combat jamais réalisée!

- le premier d'une super série !
- "régie vidéo" permettant l'enregistrement des actions et les effets spéciaux (replay, vue par vue, accéléré, ralenti, écran mosaïque, etc...)
- En plus, un fabuleux outil : le "Commando Construction Set" qui vous permettra de construire des centaines de parcours et de défier vos amis sur votre propre terrain d'entraînement !
- Notice en français.

Un programme réalisé par

COBRA SOFT

BP 155 71104 Chalons s/Saône Cedex

ATARI - AMIGA - PC
Prochainement sur Amstrad CPC
Commodore 64 - Spectrum - Thomson

Screen shots from Atari ST version



ACTION SERVICE - ONE DAY THIS MAY BE MORE THAN JUST A GAME...