

TILT

MICROLOISIRS



36 15 TILT
Gagnez votre Amiga!

EXCLUSIF: F19 Stealth Fighter, meilleur simulateur de vol du monde? ● Nouveaux jeux d'arcade: sensations maximum ● Scandale: Roger Rabbit est nul! ● Génial: Opération Wolf et Denaris sur Amiga ●

M 3085 - 62 - 22,00 F



SHINOBI UN JEU SEGA



Pour survivre à SHINOBI, vous n'aurez pas trop de trois vies et de quatre bras. Cinq terribles missions vous attendent, peuplées de ninjas vert et bleu, à chaque fois plus rapides et plus agiles.

Vous êtes Joe MUSHASHI, le maître absolu du ninjutsu. Vous disposez d'un arsenal redoutable: vos mains et vos pieds sont mortels.

Mais pour combattre les chefs du gang des 5, vous devez impérativement utiliser les armes traditionnelles des ninjas, et surtout le shuriken, cette étonnante étoile d'acier qu'il vous faudra lancer dans toutes sortes de positions.

Si vous passez cette épreuve, vous découvrirez la vraie magie des ninjas et vous pourrez voler, vous rendre invisible ou vous multiplier à volonté pour abattre définitivement le gang des 5.

Au fait, les bras supplémentaires ne sont pas fournis avec le jeu.



SEGA[®]
MASTER SYSTEM

SEGA est distribué par VIRGIN LOISIRS.

D I M I N U E Z L E S D O S S E S E N C A S D ' E F F E T S S E C O N D A I R E S



EDITO

Lorsque TILT a été lancé, en septembre 1982, nous les professionnels de la presse micro d' alors ont crié « casse-cou ». Vous pensez bien que s'il y avait le moindre espoir de développement dans le secteur du jeu-micro — on ne parlait pas encore de microlotiers — nous aurions depuis longtemps lancé des journaux sur le sujet » avait abruptement déclaré un des plus grands éditeurs en presse informatique de l'époque. « Vous n'avez aucune chance » prédisait un autre, non moins connu.

Ces propos déflatistes à l'encontre de TILT, nous les avons retrouvés au démarrage des TILT « Bis ».

Nous avons pu ainsi vous apporter plus d'informations pendant la période propice de la fin de l'année. Mais à présent nous retrouvons, à partir de janvier, notre périodicité mensuelle. Pourquoi ? Tout simplement parce que le rythme de deux parutions par mois est difficile à soutenir tout au long d'une année même si vous avez été quelque quarante mille à acheter le « Bis ». Un chiffre qui fait rêver pas mal de monde sur la place.

Alors, pourquoi renoncer à installer le projet ? Comme souvent dans la presse : par manque de publicité. Il faut dire qu'entre 1982 et aujourd'hui, la situation a bien évolué.

Nombreux sont ceux qui ont été attirés par le gâteau de la presse micro. Les titres se sont créés, toujours plus nombreux, sur des modèles plus droits. Faire un journal coûte cher. Donc il faut de la publicité pour vivre. Et le gâteau publicitaire n'est pas extensible à l'infini. Alors, pour allécher les annonceurs, certains sont prêts à jouer. Tarifs outrageusement bradés, compromissions les plus extrêmes — « allo, monsieur l'annonceur, j'ai un article de prêt sur votre logiciel, mais je ne le passerai que si vous faites de la pub dans mon journal. Je dis du bien de votre logiciel, donc je vous aide à le vendre, c'est bien normal que vous soutenez mon journal » —, voire menaces...

Résultat : un journal comme TILT qui refuse de rentrer dans de telles compromissions qui n'ont plus rien à voir avec le journalisme, qui a toujours été honoré dans ses appréciations, qui n'est pas l'organe officiel ou officieux de tel éditeur ou de tel distributeur, ne peut se battre que si vous êtes suffisamment nombreux à le lire. Avec ses 82 000 lecteurs, TILT a la force avec lui.

Et demain ? TILT va évoluer et s'améliorer, bien sûr, aussi longtemps que vous, lecteurs, vous saluez faire la différence entre un journal et un catalogue.

Donc voici votre cher TILT à nouveau mensuel, un vrai journal qui vous souhaite ses vœux de bonne année.

TILT

SOMMAIRE

N° 62



F19 Stealth Fighter, sur PC, perfection graphique et réalisme.

12 FORUM

Le courrier des lecteurs.

Beaucoup de réactions sur l'article consacré au Commodore 64 dans notre Guide 89. Nos lecteurs aiment le valeureux C 64 et le clament haut et fort...

22 15/15

En avant première.

Guerrilla War, une nouvelle adaptation d'arcade de Prestasoft pour Océan France, dans la lignée d'Opération Wolf, Castle Warrior, qui va faire très mal et le scandale de Roger Rabbit, dont l'adaptation sur micro est plus que décevante. Et un bon plan pour gagner 50 000 francs et un PC Amstrad avec la FNAC, La Quête de l'Oiseau du Temps qui redémarrera, la soirée des Tilt d'or, des logiciels du domaine public, les nouveaux ordinateurs destinés aux collégiens et lycéens de France...

46 HITS

Le plus beau simulateur de vol du monde.

F 19 Stealth Fighter, est signé Microprose. Tilt le présente en détail et le compare à ses concurrents les plus sérieux. Au menu également : Opération Wolf sur Amiga, Pioneer Plaque et Démaris sur Amiga, R-Type et Thunder Blade sur Sega, Powerdrome, Purple Saturn Day, Thunder Blade, Lombard Rallye et International Karaté + sur ST, Zany Golf sur II GS... Sans oublier toutes les versions sur C 64 ou CPC de ces super-hits, des contre-avis bien saignants, des mini-comparatifs avec les jeux de même catégorie.

Code des prix utilisés 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.

72 ROLLING SOFTS

Une sélection des logiciels à connaître

mais pas forcément à acheter. Les éditeurs publient, nous critiquons, vous lisez et, au bout du compte, c'est vous qui choisissez ! C'est merveilleux, c'est ça la presse-micro, Coco.

83 SOS NINTENDO

Les secrets de Legend of Zelda.

un des meilleurs jeux de Nintendo. A découvrir, même si vous n'avez pas de console.

88 DOSSIER

C'est un scandale :

les journalistes de Tilt peuvent jouer gratuitement à tous les nou-



POW, un jeu de tir dans la lignée de Capone.



Neumancer sur C 64, le premier jeu de rôle où le dialogue est vital.

veaux jeux d'arcade. Et ils en présentent ! Vous ne perdez heureusement pas tout. Ils vous proposent les meilleurs d'entre eux et tous les trucs pour faire des high scores et gagner des parties gratuites...



STOS, The Game Créateur, un Basic spécialement destiné à la création des jeux.

96 CREATION

Stos, the Game Creator.

arrive avec une nouvelle version, plus puissante, plus riche. Un outil remarquable qui ouvre de nouveaux horizons à tous ceux qui programment en Basic. Connectez votre CPC à un minitel sans problèmes et découvrez les subtilités du nouveau GFA 3.0 sur votre ST avec Ivan Roux.

102 SOS AVENTURE

Splendide jeu d'aventure sur C 64.

Neuramancer est la dernière création d'Interplay. Times of Lore, également sur Commodore 64/128, est animé et signé Origin. Superbe. Star Trap et Emmanuelle s'adressent aux possesseurs de ST. Les PCistes se plongeront dans The Twilight Zone, de Firt Row, et les Amstradistes dans Last Ninja II, à la limite de l'arcade et de l'aventure.

115 MESSAGE IN A BOTTLE

Toujours plus loin

avec les plus grands spécialistes de l'aventure : Vous ! Un jour viendra où l'on trouvera la réponse à la question fatidique : qu'arriva-t-il ensuite ? Beau sujet de méditation avant de se plonger dans les arcanes du Sésame.

117 SESAME

Des listings utiles.

beaux, et qui tournent (!), concoctés par François Julienne le valeureux.

125 PETITES ANNONCES

Achats, ventes, échanges.

clubs, adresses et bonnes affaires.



COCONUT

1^{er} DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE

13, Boulevard Voltaire
75011 PARIS 13^e 45.61.67.28
Métro Oberkampf

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

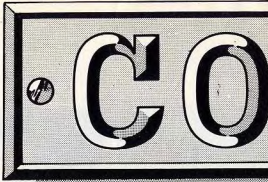
COCONUT

LES DEANTS DE CARCADE 2	149/199
HISTORY N MAKING	180/204
OCEAN DYNAMITE	181/189
TATO CON OP	138/192
SPACE ACE	129/149
LES BEST IUS GOLD	141/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
LEADBOARD PAR 4	129/149
FRANC BRUNO BR BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	110/176
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/189
ALBUM EPV	129/189
ALBUM EPX	99/189

AIRBORNE RANGER	185/226
ARTBURSER	95/146
ARTIFUR	95/146
ALICE SYNOPSIS	95/146
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/146
ARTICX	95/146
ARKANOID	95/146
ARKANOID 2	95/146
BARBARIAN PSYGNOSIS	95/146
BATMAN	95/146
BATMAN 2	95/146
BARBARIAN 2	95/146
BARON'S TALES	95/146
BARON'S TALES 2	95/146
CYBERDUEL	95/146
CALIFORNIA GAMES	95/146
DOUBLE DRAGON	95/146
DRAGONIA	95/146
ECHOLON	95/146
FOOTBALL MANAGER	95/146
FRANCOIS TRAIL	95/146
GALACTIC CONQUEROR	95/146
CALIFORNIA GAMES	95/146
GUERILLA WAR	95/146
GUNSHIP	95/146
QUICKMISSION 2	95/146
LE VIE AND LET DIE	95/146
JUST INJUN 2	95/146
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	95/146
LEADBOARD PAR 4	95/146
MAJY MASSACRE	95/146
MAJY MASSACRE 2	95/146
MATCH DAY 2	95/146
MATCH DAY 3	95/146
OPERATION WOLF	95/146
OPERATION WOLF 2	95/146
OLYMPIC CHALLENGE	95/146
OUT RUN	95/146
OUT RUN 2	95/146
PAC MANIA	95/146
PAC MANIA 2	95/146
POWER AT THE POINT	95/146
PLATOON	95/146
RETURN OF THE JEDI	95/146
RODOPAC	95/146
RAMBO 3	95/146
ROGUE ROAD	95/146
ROAD BLASTER	95/146
REARVIEW OF DE LAKE	95/146
SAVAGE	95/146
SOLDIER OF LIGHT	95/146
STAR WARRIOR	95/146
SUPERSTARS	95/146
TALENT ESCAPE	95/146
THUNDERBOLT	95/146
TYPHOON	95/146
TYPHOON 2	95/146
TYPHOONS	95/146
TYPHOONS EDI	95/146
TYPHOONS EDI 2	95/146
THE TRAIN	95/146
TRUCK DRIVER	95/146
VICTORY ROAD	95/146
VICTORY ROAD 2	95/146
YAKI	95/146
1443 TURBO CPU	186/246

COMPLATIONS :	C/D
LES DEANTS DE CARCADE 2	149/199
HISTORY N MAKING	180/204
OCEAN DYNAMITE	181/189
TATO CON OP	138/192
SPACE ACE	129/149
LES BEST IUS GOLD	141/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
LEADBOARD PAR 4	129/149
FRANC BRUNO BR BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	110/176
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/189
ALBUM EPV	129/189
ALBUM EPX	99/189

COMPLATIONS :	C/D
LES DEANTS DE CARCADE 2	149/199
HISTORY N MAKING	180/204
OCEAN DYNAMITE	181/189
TATO CON OP	138/192
SPACE ACE	129/149
LES BEST IUS GOLD	141/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
LEADBOARD PAR 4	129/149
FRANC BRUNO BR BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	110/176
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/189
ALBUM EPV	129/189
ALBUM EPX	99/189



COCONUT

1^{er} DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE

13, Boulevard Voltaire
75011 PARIS 13^e 45.61.67.28
Métro Oberkampf

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

COCONUT

LES DEANTS DE CARCADE 2	149/199
HISTORY N MAKING	180/204
OCEAN DYNAMITE	181/189
TATO CON OP	138/192
SPACE ACE	129/149
LES BEST IUS GOLD	141/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
LEADBOARD PAR 4	129/149
FRANC BRUNO BR BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	110/176
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/189
ALBUM EPV	129/189
ALBUM EPX	99/189

AIRBORNE RANGER	185/226
ARTBURSER	95/146
ARTIFUR	95/146
ALICE SYNOPSIS	95/146
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/146
ARTICX	95/146
ARKANOID	95/146
ARKANOID 2	95/146
BARBARIAN PSYGNOSIS	95/146
BATMAN	95/146
BATMAN 2	95/146
BARBARIAN 2	95/146
BARON'S TALES	95/146
BARON'S TALES 2	95/146
CYBERDUEL	95/146
CALIFORNIA GAMES	95/146
DOUBLE DRAGON	95/146
DRAGONIA	95/146
ECHOLON	95/146
FOOTBALL MANAGER	95/146
FRANCOIS TRAIL	95/146
GALACTIC CONQUEROR	95/146
CALIFORNIA GAMES	95/146
GUERILLA WAR	95/146
GUNSHIP	95/146
QUICKMISSION 2	95/146
LE VIE AND LET DIE	95/146
JUST INJUN 2	95/146
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	95/146
LEADBOARD PAR 4	95/146
MAJY MASSACRE	95/146
MAJY MASSACRE 2	95/146
MATCH DAY 2	95/146
MATCH DAY 3	95/146
OPERATION WOLF	95/146
OPERATION WOLF 2	95/146
OLYMPIC CHALLENGE	95/146
OUT RUN	95/146
OUT RUN 2	95/146
PAC MANIA	95/146
PAC MANIA 2	95/146
POWER AT THE POINT	95/146
PLATOON	95/146
RETURN OF THE JEDI	95/146
RODOPAC	95/146
RAMBO 3	95/146
ROGUE ROAD	95/146
ROAD BLASTER	95/146
REARVIEW OF DE LAKE	95/146
SAVAGE	95/146
SOLDIER OF LIGHT	95/146
STAR WARRIOR	95/146
SUPERSTARS	95/146
TALENT ESCAPE	95/146
THUNDERBOLT	95/146
TYPHOON	95/146
TYPHOON 2	95/146
TYPHOONS	95/146
TYPHOONS EDI	95/146
TYPHOONS EDI 2	95/146
THE TRAIN	95/146
TRUCK DRIVER	95/146
VICTORY ROAD	95/146
VICTORY ROAD 2	95/146
YAKI	95/146
1443 TURBO CPU	186/246

COMPLATIONS :	C/D
LES DEANTS DE CARCADE 2	149/199
HISTORY N MAKING	180/204
OCEAN DYNAMITE	181/189
TATO CON OP	138/192
SPACE ACE	129/149
LES BEST IUS GOLD	141/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
LEADBOARD PAR 4	129/149
FRANC BRUNO BR BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	110/176
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/189
ALBUM EPV	129/189
ALBUM EPX	99/189

COMPLATIONS :	C/D
LES DEANTS DE CARCADE 2	149/199
HISTORY N MAKING	180/204
OCEAN DYNAMITE	181/189
TATO CON OP	138/192
SPACE ACE	129/149
LES BEST IUS GOLD	141/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
LEADBOARD PAR 4	129/149
FRANC BRUNO BR BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	110/176
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/189
ALBUM EPV	129/189
ALBUM EPX	99/189



COCONUT

1^{er} DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE

13, Boulevard Voltaire
75011 PARIS 13^e 45.61.67.28
Métro Oberkampf

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

COCONUT

LES DEANTS DE CARCADE 2	149/199
HISTORY N MAKING	180/204
OCEAN DYNAMITE	181/189
TATO CON OP	138/192
SPACE ACE	129/149
LES BEST IUS GOLD	141/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
LEADBOARD PAR 4	129/149
FRANC BRUNO BR BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	110/176
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/189
ALBUM EPV	129/189
ALBUM EPX	99/189

AIRBORNE RANGER	185/226
ARTBURSER	95/146
ARTIFUR	95/146
ALICE SYNOPSIS	95/146
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/146
ARTICX	95/146
ARKANOID	95/146
ARKANOID 2	95/146
BARBARIAN PSYGNOSIS	95/146
BATMAN	95/146
BATMAN 2	95/146
BARBARIAN 2	95/146
BARON'S TALES	95/146
BARON'S TALES 2	95/146
CYBERDUEL	95/146
CALIFORNIA GAMES	95/146
DOUBLE DRAGON	95/146
DRAGONIA	95/146
ECHOLON	95/146
FOOTBALL MANAGER	95/146
FRANCOIS TRAIL	95/146
GALACTIC CONQUEROR	95/146
CALIFORNIA GAMES	95/146
GUERILLA WAR	95/146
GUNSHIP	95/146
QUICKMISSION 2	95/146
LE VIE AND LET DIE	95/146
JUST INJUN 2	95/146
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	95/146
LEADBOARD PAR 4	95/146
MAJY MASSACRE	95/146
MAJY MASSACRE 2	95/146
MATCH DAY 2	95/146
MATCH DAY 3	95/146
OPERATION WOLF	95/146
OPERATION WOLF 2	95/146
OLYMPIC CHALLENGE	95/146
OUT RUN	95/146
OUT RUN 2	95/146
PAC MANIA	95/146
PAC MANIA 2	95/146
POWER AT THE POINT	95/146
PLATOON	95/146
RETURN OF THE JEDI	95/146
RODOPAC	95/146
RAMBO 3	95/146
ROGUE ROAD	95/146
ROAD BLASTER	95/146
REARVIEW OF DE LAKE	95/146
SAVAGE	95/146
SOLDIER OF LIGHT	95/146
STAR WARRIOR	95/146
SUPERSTARS	95/146
TALENT ESCAPE	95/146
THUNDERBOLT	95/146
TYPHOON	95/146
TYPHOON 2	95/146
TYPHOONS	95/146
TYPHOONS EDI	95/146
TYPHOONS EDI 2	95/146
THE TRAIN	95/146
TRUCK DRIVER	95/146
VICTORY ROAD	95/146
VICTORY ROAD 2	95/146
YAKI	95/146
1443 TURBO CPU	186/246

COMPLATIONS :	C/D
LES DEANTS DE CARCADE 2	149/199
HISTORY N MAKING	180/204
OCEAN DYNAMITE	181/189
TATO CON OP	138/192
SPACE ACE	129/149
LES BEST IUS GOLD	141/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
LEADBOARD PAR 4	129/149
FRANC BRUNO BR BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	110/176
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/189
ALBUM EPV	129/189
ALBUM EPX	99/189

COMPLATIONS :	C/D
LES DEANTS DE CARCADE 2	149/199
HISTORY N MAKING	180/204
OCEAN DYNAMITE	181/189
TATO CON OP	138/192
SPACE ACE	129/149
LES BEST IUS GOLD	141/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
LEADBOARD PAR 4	129/149
FRANC BRUNO BR BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	110/176
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/189
ALBUM EPV	129/189
ALBUM EPX	99/189



COCONUT

1^{er} DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE

13, Boulevard Voltaire
75011 PARIS 13^e 45.61.67.28
Métro Oberkampf

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

COCONUT

LES DEANTS DE CARCADE 2	149/199
HISTORY N MAKING	180/204
OCEAN DYNAMITE	181/189
TATO CON OP	138/192
SPACE ACE	129/149
LES BEST IUS GOLD	141/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
LEADBOARD PAR 4	129/149
FRANC BRUNO BR BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
GOLD SILVER BRONZE	140/199
LEADBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	110/176
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/189
ALBUM EPV	129/189
ALBUM EPX	99/189

AIRBORNE RANGER	185/226
ARTBURSER	95/146
ARTIFUR	95/146
ALICE SYNOPSIS	95/146
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/146
ARTICX	95/146
ARKANOID	95/146
ARKANOID 2	95/146
BARBARIAN PSYGNOSIS	95/146
BATMAN	95/146
BATMAN 2	95/146
BARBARIAN 2	95/146
BARON'S TALES	95/146
BARON'S TALES 2	95/146
CYBERDUEL	95/146
CALIFORNIA GAMES	95/146
DOUBLE DRAGON	95/146
DRAGONIA	95/146
ECHOLON	95/146
FOOTBALL MANAGER</	

AVENTURE ! ACTION !

COBRA SOFT PRESENTE UNE NOUVELLE
SUPER-PRODUCTION
"MEURTRES A VENISE"

Venise est menacée. L'ultimatum des terroristes expire dans 5 heures ! Il est temps que vous entriez en jeu pour désarmer la machine infernale...

Dans des décors splendides (la Cité des Doges digitalisée !) rencontrez des dizaines de personnages, faites les parler ! Démasquez les coupables... Analysez les indices ! Vous devrez même vous grimer ! Commedia dell'arte, high-technologie, postiches, armes, mafiosi, cadavres... sont quelques uns des ingrédients qui composent cette nouvelle super-production réalisée par Bertrand Brocard.

Non seulement vous disposerez d'un jeu passionnant, entièrement graphique, mais aussi de l'outil qui vous permettra d'avancer : un véritable "intégré" comprenant traitement de texte, gestionnaire de fichiers, logiciel de dessin, album-photo... Et pour préparer la phase finale du jeu, la neutralisation de la bombe : un simulateur de montage électronique !

GRAND CONCOURS : Les gagnants vivront le final de "Meurtres à Venise" au cours d'une fantastique Murder-Party ! (Concours sans obligation d'achat - Renseignements chez votre revendeur).

La boîte contient plus de 30 indices réels !



COMMANDES
 TELEPHONIQUES
 85.93.20.01

COBRA SOFT BP155 71104 CHALON S/SAONE CEDEX

NIGHT HUNTER



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Un vampire : un mort qui sort de son tombeau pour dévorer le sang des vivants. Il ne vit que la nuit car la lumière du soleil lui est fatale. Il craint l'eau bénite et la vue des crucifix. Le seul moyen de le tuer, c'est de lui planter un pieu de bois dans le corps...

NIGHT HUNTER...
UN JEU
PAS COMME LES AUTRES.

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C64 Disque : 180 F.
Amstrad, C64, Spectrum K7 : 140 F.



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

VEI
Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél: 16 1 48 98 99 00

FORUM

ceux qui envisagent d'acquiescer un ST qui pourrait être pris de doute à la lecture de votre curieuse missive. La qualité des jeux, des nombreux utilitaires et des programmes de création pour le synthétiseur Yamaha DX7 sur ST que sur CPC, même si les performances de l'Atari ne sont pas toujours exploitées de manière optimale.

Par ailleurs, la programmation d'un ST, d'un abord peut-être plus difficile pour un débutant que celle d'un CPC, n'exige pas d'efforts surhumains. Avant de rendre votre avis, vous pouvez aussi vous aider des programmes publiés dans la rubrique Sémaine pour comprendre son fonctionnement. Nous vous approuvons en revanche sans réserve lorsque vous soulignez que l'intérêt d'un jeu ne dépend pas nécessairement de sa perfection technique. À l'évidence, ces critiques ne satisfont pas encore des défenseurs passionnés. La percée des 16/32 bits menace-t-elle les huit bits d'une asphyxie progressive par pénurie de logiciels ? Les autres huit bits est-il dans les musées ? C'est l'objet du débat qui fait rage actuellement sur le serveur Tilt, accessible par le 36-15. Affinez vos arguments, ça va barder !

MUSIQUE SUR HUIT BITS

Possesseur d'un Commodore 64 en version disquette, j'aimerais faire de la musique, tout comme évidemment avec un synthétiseur. Quels sont les types de synthétiseurs qui sont compatibles avec ma machine ? J'aimerais savoir quels logiciels je devrais utiliser. Pourrais-je inclure des musiques faites avec le synthétiseur dans d'autres logiciels ?

Christian

Pour piloter des synthétiseurs MIDI avec votre C 64, vous avez besoin d'une interface MIDI et d'un logiciel séquenceur. Le dossier consacré à la musique dans le numéro 59H de Tilt présente une des configurations possibles. Le C 64 dispose également de logiciels très performants répondant aux attentes des musiciens professionnels et il n'est pas rare de trouver cet ordinateur dans des studios d'enregistrement, en dépit de la part conquise par l'Atari ST en informatique musicale ! L'éditeur allemand C-LAB, distribué

en France par la société M.P.I., propose notamment le Score Track, un séquenceur seize voies doté d'un éditeur de partitions, et le DX7 Support II, un éditeur et gestionnaire de sons pour le synthétiseur Yamaha DX7 (voir Tilt n° 43). Tous les synthétiseurs à la norme MIDI sont bien entendu compatibles avec votre machine.

La sonorisation de vos propres programmes avec le synthétiseur pose en revanche des problèmes d'une autre nature, puisque les morceaux créés avec votre séquenceur MIDI ne sont pas exécutable sans que ce dernier soit chargé en mémoire centrale. Pour arriver à vos fins, vous seriez donc contraint d'écrire vous-même et d'intégrer dans votre programme une routine exploitant directement les fichiers de données créés par le séquenceur. En outre, les performances du C 64 risquent de s'avérer insuffisantes pour cette utilisation. Signalez que le logiciel Albedo sur ST (voir Tilt n° 58 page 50) utilise la prise MIDI et l'Atari pour piloter des synthétiseurs... Bonne chance !

COPY OR NOT COPY

Je me décide enfin à vous écrire pour vous demander quelque chose qui me préoccupe depuis pas mal de temps : le piratage. Je copie parfaitement votre position sur ce sujet. Pourtant, j'aimerais vous demander si ce n'est pas grâce au piratage que la micro a pu se développer comme elle l'a fait ces dix dernières années. De quelle année date la loi qui interdit le piratage ? Ne serait-elle pas à revoir maintenant ? Vous dites que les logiciels de transfert sont uniquement destinés à la copie de sauvegarde. Pourquoi certains proposent-ils une option de copie multiple qui permet de copier un même logiciel sur deux, trois, voire quatre disquettes ? Je ne pense pas que l'utilisateur ait besoin de quatre copies de sauvegarde ! Je ne vois pas les faire de scandale mais, par exemple, empêchons les ordinateurs de copier, et l'on verra le marché de la micro s'écrouler. Maintenant, je te demande, Tilt, de donner des arguments : pourquoi es-tu contre ?

Pierre

Le dossier sur le piratage du précédent numéro a dû combler votre attente ! Rappelons que

c'est la loi du 3 juillet 1985 qui interdit le piratage (tout en autorisant l'utilisateur à réaliser une copie de sauvegarde pour son propre usage). L'application de cette loi a soulevé nombre de problèmes (jugements contradictoires, inculpation de professeurs effectuant par nécessité des copies destinées à l'enseignement de l'informatique, etc.). Cette situation nous a toujours ambigüe à incité le sénateur socialiste de l'Essonne, Paul Lorient, à déposer une proposition de loi visant à amender la loi du 3 juillet 1985 pour autoriser les professeurs d'informatique à utiliser des copies. La loi sera donc certainement revue, mais personne ne peut dire quand ! Merci, en tous cas, de votre contribution au débat.

VIVE L'ARCADE, A BAS BRIZTOU !

Je n'ai pas d'ordinateur (eh oui, il en reste !), mais je suis ce que l'on pourrait appeler un dingue de jeux vidéo, ce qui cause le désespoir de mes parents et de mon porte-monnaie. Et c'est ce qui me permet de porter un jugement très critique, mais néanmoins juste, sur les productions actuelles, et en particulier sur les conversions d'arcade, d'où mon reproche : vos articles tombent quelquefois complètement à côté de la plaque (c'est le cas de la série ND(L)H) et me font pousser des cris d'indignation ! Ceci étant dit, je vous aime bien, et bien que vous devez recevoir 15 000 compliments de ce genre par jour, je vous prie d'agréer les miens.

P.S. : J'ai oublié d'adresser mes prières insultes au journaliste qui ose signer ses pamphlets du pseudonyme d'Acidric Briztou (ça ressemble à un anagramme minable) qui n'a vraiment rien compris aux ludiciels (c'est censé être comme ça qu'on doit dire). Sous prétexte d'une réalisation moyenne, on coule le jeu, alors qu'au vu de certaines machines, c'est archi-génial (ex. : Alien Mind sur Apple II GS). On est en droit de l'informé de cet état de fait : un jeu doit être critiqué en fonction de la machine qui le supporte. Ne le laissez pas mourir idiot, dites lui !

Alix
Vous insultes ont été droit au cœur d'Acidric Briztou. Cela n'empêchera pas ce personnage irascible de mourir idiot, ni de persister dans son intransigence. Voici d'ailleurs sa réac-

F-19

STEALTH FIGHTER

LE MUST DES SIMULATIONS DE VOL ENFIN SUR VOS ECRANS



DISPONIBLE SUR IBM PC

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

6-8 rue de Milan 75009 PARIS
Tél: (1) 45 26 44 14



LA REVANCHE DES HUIT BITS

Fervents lecteurs de ton journal, nous remarquons avec stupeur que la plupart des lettres qui te sont envoyées font l'éloge de l'Atari ST. Il y a six mois, nous avons acheté un Atari. Francement, nous n'arrivons pas à voir ce qui plaît à tout le monde. De beaux graphismes ? Bo, cela ne fait pas l'ordinateur. Du point de vue du langage, je n'ai jamais réussi — et mon camarade non plus — à programmer quoi que ce soit. Du point de vue du jeu, il y en a peu et ils sont chers. Bref, je suis complètement écœuré par cette machine, et je ne suis pas le seul. Plusieurs de mes camarades de classe pensent la même chose. Ça a deux mois, j'ai vendu mon Atari pour acheter un... Amstrad CPC ! J'imagine ce que vous pensez. Eh bien pourtant, je le préfère à l'Atari. J'ai déjà fait quelques programmes et si les jeux sont peut-être de moins bonne qualité, ils me distraient beaucoup plus. Voilà, je voulais prévenir ceux qui viennent d'être séduits par l'Atari ST. Réfléchissez à deux fois ! Peut-être que vous ne prendrez pas notre lettre au sérieux, tant pis. Nous sommes peut-être marginaux mais je remarque que dans mon collège, il y a une majorité de marginaux.

Deux CPC-philes, Jean-Michel Langé et René Phalippou

Cette prise de position pour le moins originale va à contre-courant des tendances du marché et de l'évolution technologique et ne manquera pas d'alimenter les polémiques concernant le choix des machines. Libre à vous de préciser l'Amstrad à l'Atari. Après tout, Acidric Briztou, lui aussi, en principe davantage pour le charme vieillit des tractions que pour la puissance agressive des Golf GTI. Mais rassurons tout de suite

tion à vos propos : « Critiquer un soft en fonction de la machine est mon credo de base. La raison en est simple : je connais bien les ordinateurs et suis parfaitement conscient de leurs performances. Et justement, Alien Mind est un véritable consensus sur GS. Un point c'est tout ! »

EXTENSIONS POUR AMIGA

Je me suis acheté un Amiga II y a peu de temps et j'ai entendu dire que certains jeux, notamment les Cinemaware, sont invivables sans un deuxième lecteur de disquettes (je pense à Rocket Ranger). Mais j'ai aussi lu qu'avait une extension mémoire à 501, des jeux comme Defender of the Crown se chargeaient en une seule fois. Laquelle des deux solutions dois-je choisir ? Quelle est la meilleure du point de vue du jeu ? Où les trouver pour un prix raisonnable (environ 1300 F). Enfin, y a-t-il des jeux qui fonctionnent uniquement avec un mégacaset de RAM ? Dernière question : à quand Dungeon Master sur Amiga et verra-t-on un jour le super Shinobi sur 16 bits ?

Gerry

Il est exact que Defender of the Crown peut se charger en une seule fois sur un Amiga grâce à une extension mémoire (il utilise alors un disque virtuel en mémoire centrale). Il existe par ailleurs des logiciels qui nécessitent un mégacaset de RAM pour fonctionner sur Amiga. C'est le cas de Rocket Ranger (contrairement à ce que dit la notice), de Dungeon Master qui doit être sorti à l'heure où nous mettons sous presse, et de certains utilitaires. Alors, que choisir ? L'extension mémoire et le lecteur externe sont tous deux bien utiles. Vous pouvez aussi menacer par le lecteur. Quant à Shinobi, c'est pour bientôt !

DEVENIR AUTEUR

Mon très cher Tilt, ce n'est pas la première fois que je t'écris (cf Tilt 58 page 14). Possesseur d'un Amstrad CPC-484 monochrome, je vais acheter un Amiga 500. J'ai le projet, après sa prise en main, de créer des jeux (je suis graphiste et scénariste), je chercherai plus tard un programmeur et un musicien. Je voudrais éditer un jeu, comment cela se passe-t-il ? Qui contacter pour cela, où et comment ?

Quel éditeur choisir ? Qui est ce que les « droits d'auteur » ? Où acheter les pochettes de disquettes et leur boîtier ? Faut-il les acheter ? Les créer ? A qui envoyer son jeu pour le faire essayer ? Combien ça coûte ? Faut-il ? Peut-on envoyer ses dessins sur ordinateur pour que vous les montiez à tout le monde, afin de donner un échantillon de ses talents pour les programmeurs et autres quand on en cherche ? Prenez-vous cela pour un service ou faut-il obligatoirement que ce soit le meilleur dessin qu'il paraîsse ? Pourquoi ne pouvez-vous que deux dessins de graphistes par mois, vous pourriez en faire toute une page !

Aurel

Si vous êtes un de nos lecteurs assidus, de récentes publicités d'Ubi Soft lançant un appel aux programmeurs, graphistes et musiciens « de haut niveau » (celle du numéro 57H page 15, par exemple) ne vous ont certainement pas échappé. Vous pouvez bien évidemment vous adresser aux autres éditeurs, toujours à l'affût de nouveaux programmes et de nouveaux talents. Il est généralement plus difficile de faire accepter un scénario et des graphismes qu'un programme complet et abouti, mais vous pouvez toujours tenter votre chance. Il va de soi que c'est l'éditeur qui se charge de la duplication du programme, de la réalisation des pochettes et de la boîte. Le jeu est ensuite commercialisé et envoyé aux journaux spécialisés qui en font la critique.

Les droits d'auteurs sont la contrepartie financière, au profit de l'auteur, de l'exploitation commerciale de son œuvre. Ils s'évaluent généralement, dans l'édition du logiciel de jeu, à environ 16% du prix de vente hors taxes. Les gains sont donc proportionnels au nombre d'exemplaires vendus. Quant aux graphistes, nous attendons les vôtres ! Peut-être seront-ils sélectionnés et publiés.

QUESTIONS À TILT

C'est un vrai Tilt, mais pas, possesseur d'un Amstrad CPC-484 monochrome, je vais acheter un Amiga 500. J'ai le projet, après sa prise en main, de créer des jeux (je suis graphiste et scénariste), je chercherai plus tard un programmeur et un musicien. Je voudrais éditer un jeu, comment cela se passe-t-il ? Qui contacter pour cela, où et comment ?

plus de dessins de VTRX (tiens que les « droits d'auteur » ? Où acheter les pochettes de disquettes et leur boîtier ? Faut-il les acheter ? Les créer ? A qui envoyer son jeu pour le faire essayer ? Combien ça coûte ? Faut-il ? Peut-on envoyer ses dessins sur ordinateur pour que vous les montiez à tout le monde, afin de donner un échantillon de ses talents pour les programmeurs et autres quand on en cherche ? Prenez-vous cela pour un service ou faut-il obligatoirement que ce soit le meilleur dessin qu'il paraîsse ? Pourquoi ne pouvez-vous que deux dessins de graphistes par mois, vous pourriez en faire toute une page !

Tilt ne présente (en tant que ma connaissance) que les précédents sûrs (qu'est devenu Hotball ?). L'article sur le graphisme était bon. J'ai adressé les paragraphes suivants à l'éditeur de Tilt. Le précédent article sur cette (ici une icône représentant une langue bavant d'admiration) de bécanne est paru dans le N° 34, ça faisait longtemps. J'attends une critique de DeLuxe Photo Lab sur Amiga.

Ah, pour terminer, une critique quand-même... pour les Tilt d'or, ça va être un peu dur à mettre comme noms des jeux pas encore sortis ? Pour le graphisme, on a vu des écrans de Rocket Ranger (c'est super) donc dans ce cas c'est d'accord. Mais pour le meilleur jeu d'aventure en langue française : Iron Lord... là on ne sait même pas s'il y aura du texte à entrer ou autre chose à part les graphismes... Idem pour Operation Wolf, l'animation est-elle bonne ? Mystère.

Quant au principe de faire voter les lecteurs, j'approuve entièrement. Mais pour le meilleur jeu qui nous sortis comment juger ? Pour le PC Show, il serait intéressant de mettre les jeux en gras ! Amicalement

François Rimasson,

35170 Bruz

Prenez les points abordés les uns après les autres : le prix et la pagination (Tilt 220 pages en septembre, 234 pages en octobre, 242 + 150 pages de guide soit 392 pages en novembre et 230 en décembre, qui dit mieux ?) ; le contenu en quatre mois (quel journal est moins cher ?) ; la page ? Il est difficile de faire moins cher sans rogner sur la

qualité : que penser de photos d'écrans de jeux en noir et blanc ?

Sur la formule de Tilt : nous avons augmenté la taille des photos à partir de septembre ; aucun autre journal micro est aussi public et de très bon, autant de photos : plus de 200 par numéro, autour de 450 chaque mois. Nous ne passons pas de photos géantes : la résolution des écrans ne permet pas de conserver une excellente qualité. Les dessins de VTRX (et des autres illustrateurs) constituent un point fort, une griffe de Tilt. Nous y tenons. La nouvelle formule nous a permis de raccourcir les délais de fabrication et de rendre compte dans un numéro imprimé le 25 septembre du PC Show ouvert le 14 du même mois.

Tilt est un journal dont le noyau dur est constitué par l'actualité du jeu, nous voulons tirer aussi des programmes de création, des périphériques susceptibles d'intéresser les joueurs, les tablettes graphiques et des programmes tel DeLuxe Photo Lab en font partie... Sur les logiciels qui ne sortent pas ! Hotball est un vieux projet de Satoriy, Tilt en a publié une (petite) photo dans le numéro 50 de janvier 88, page 17. Le programme a pris du retard mais est sorti, Operation Wolf a d'excellentes animations, tout comme Rocket Ranger et Iron Lord.

Pour informer ses lecteurs à temps, la rédaction de Tilt a le privilège de voir les jeux avant leur sortie, voire même avant leur achèvement complet.

Au moment des délibérations pour le Tilt d'or, nous avons jugé en connaissance de cause, d'Iron Lord, comme nous le racontions dans le 59H, nous avons vu presque tous les éléments, suffisamment pour nous forger des certitudes. Hélas pour tout le monde le programme n'était pas terminé le 14 novembre, et fut exclu de ce fait de la course aux Tilt d'or au moment de la dernière longue.

Le problème d'un vote par les lecteurs : cela revient, indirectement, à privilégier les logiciels les plus connus (et qui n'ont pas besoin de la consécration de Tilt d'or), alors qu'un choix par la rédaction nous fait continuer notre travail d'information.

L'ACTION - SIMULATION



DISPONIBLE SUR: IBM PC

C64

AMSTRAD CPC

ATARI ST

Provo pour décembre.

MICRO PROSE

LOGICIELS DE SIMULATION

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

FORUM

PITITÉ POUR LE COMMODORE!

Nos articles sur le Commodore 64 et, dans un moindre mesure, sur l'Amiga ont suscité un grand nombre de réactions. Parmi toutes les lettres reçues, une d'entre elles est particulièrement remuante significative. « Je suis depuis plus de quatre ans, un lecteur parmi tant d'autres, voyant au fur et à mesure des numéros l'évolution de ce journal qui était pour moi » La Bible Micro-Ludique... » et je tiens à vous en féliciter. Mais si je vous le disais, c'est à cause des articles parus dans le guide 1989 à propos du Commodore 64 et de l'Amiga. Je voudrais savoir combien ont été payés les deux journalistes pour avoir dénigré la marque Commodore. Dans l'article sur l'Amiga, le journaliste n'a presque pas arrêté de vanter les défauts de cette machine. Tandis que dans l'article sur l'Atari ST (ce sont peut-être eux les payeurs !!) aucun défaut n'a été cité, c'est la machine parfaite. Mais le pire, c'était pour le bon vieux Commodore 64. Tout y est passé, les langages, la programmation, la surchauffe, etc. J'en étais dégoûté (certes, il n'est pas parfait), j'aurais quelques questions à poser à l'auteur de l'article. Paul, est-ce que tu sais qu'il existe dans le commerce des cartouches qui te facilitent la vie pour charger un jeu, formater, programmer, débiter, etc. Ensuite, pour faire un Directory, il suffit de faire LOAD» » puis LIST car suivant tes dires, cela relèverait de l'exploit. Ensuite, la plupart des imprimantes peuvent être connectées au Commodore 64, du moment qu'on a le câble adéquat. C'est vrai que l'alimentation chauffe, mais je ne savais pas que le distributeur se plaignait au bout de quelques heures de chauffe, tu es vraiment le seul. Pourrais-je savoir comment tu es arrivé à claquer trois C64 en quatre ans ? Tu prends ton bain avec ? Tu sais que cela s'entretient, ça se nettoie de temps en temps... Puis, entendre dire que le C64 vaut la peine de ce que ça coûte, voilà, c'est le prends très mal et laisser penser que le C128 ne vaut pas plus que le C64, j'en étais malade. Car c'est vous, journalistes de TFC, qui avez fait la sortie du C128, testiez cette machine avec un avis favorable,

et c'est pour dire plus tard que le 128 ne valait rien... Je ne vous en veux pas, mais c'est un journaliste. Car en cette période de fêtes, beaucoup de jeunes vont se laisser influencer en lisant ces articles. On ne peut pas dire que vous avez fait preuve d'impartialité dans ces tests...» **Jérôme Ligère, Paris.**

C'est vrai, nos bancs d'essai n'ont pas été impartiaux. Nous avons voulu rompre avec les tests classiques de micro, publiés et re-publiés depuis des lustres, pour donner des avis plus personnels, plus vivants, d'utilisateurs passionnés et possesseurs réels des micros présentés. D'où une partialité évidente et l'impression que certains micros ont été favorisés au détriment d'autres. Nos journalistes ont, pour une fois, abandonné leur casquette de journalistes impartiaux et ont donné leur opinion sur leur micro depuis des lustres et en tirent des merveilles ! Franck Lanne, PDG de Commodore France est clair, net et précis. « Chez Conforma, pour 1 590 francs, — c'est-à-dire pour le prix d'une console de base avec quatre sofs — vous pouvez acquérir une superbe machine de jeu qui offre toutes les ouvertures d'un vrai micro-ordinateur et n'est pas simplement limité au jeu. Sans oublier les multiples périphériques qui peuvent se connecter à la C64. De plus, la communauté de développeurs est toujours très vivante sur le plan international, ce qui n'est pas le cas de micros comme les Thomson. Enfin, le C64 est, beaucoup plus que le CPC, la machine des bidouilleurs passionnés. Toutes ces raisons font que, pour moi, le C64 est encore le meilleur choix de cette année dans le domaine des huit bits. »

On se demande si certains journalistes comme Paul Piot n'ont pas été payés par Amstrad. En effet, possesseur grandement heureux d'un C128, j'ai été horrifié par l'article sur les huit bits Commodore, qui traîne dans la bouche des micros merveilleux. Paul Piot est tombé au plus profond de la médiocrité. Un tel papier ne devrait pas se présenter dans un journal aussi bien. « Démonter » le C64 et le C128 est assez facile, vu les descriptions sans cesse mises en avant par les programmeurs sensa-

tionnels des « Commodore Machines ». Tout d'abord, la critique du Basic, pourvue de plus de cinq ans, c'est en effet vrai, mais il possède de nombreuses astuces ! Le problème du lecteur de disquettes : lent et encore, il y a beaucoup de logiciels qui s'échangent entre commodoristes et qui permettent de l'accélérer énormément : certains chargent 200 blocks en dix secondes. Parler du reset : le C128 en a un ; l'Amstrad n'en a pas et cela ne l'empêche pas de fonctionner (on peut en ajouter sur un C64, il suffit de l'acheter). Le C64 chauffe : seul le transformateur chauffe et il peut tourner un après-midi une journée sans être arrêté et cela n'a aucune incidence ! Laissez tourner un CPC un après-midi, lui aussi sera chaud ! M. Piot a cassé trois C64 en quatre ans : je ne sais pas comment il fait, mais c'est avec les doigts que l'on frappe sur les touches, pas avec des gants de boxe. Voilà trois ans que j'ai mon C128 et « no problem », il est 100 % OK, tout comme le C64 qui de mes voisins possède depuis quatre ans. Vous parlez du Vic 20 dans l'article, pourquoi ne pas parler du ZX81 dans l'article sur l'Amstrad (lu que Simonsen a écrit) ? La fragilité des cartouches : elles ne sont pas faites avec de la m... Si tu casses tout, demande une boîte de Lego pour Noël. Les meilleures cartouches sont Power Cartridge, Freeze Frame (la série) et elles sont très solides ! Quant à l'article sur le C128, où vas-tu ? Le Basic est sensationnel, puissant, rapide et très contrôlé ! Il possède même un moniteur de langage-machine. Le C128 est compatible CPM 3.0 le même que celui du CPC 6128), mais tu ne le dis pas. De plus il est si puissant 114 slots que l'Amstrad est 3 pouces, donc nécessite un autre lecteur de disques. Les disquettes sont à 3 Centimes 22 F dans le meilleur des cas sur Amstrad. Mais je ne veux pas démonter l'Amstrad, car je le respecte. Parties sur le C64/128 est le roi en huit bits. Un jeu est toujours meilleur avec une truelle que entraînant. Tu ne parles pas non plus de Geos ou de Jan livres dans le Commodore. Ce sont des utilitaires très bons et très simples. Enfin, j'espère que cet article fera réfléchir Paul Piot sur les conséquences de cet article. **Anonymous**

dore 64. Un coup d'œil sur le guide 89 suffit à faire le point sur l'état de santé de sa ludothèque : près de trois cents titres sortis dans l'année (environ quatre cents pour le ST), dont plus de quatre-vingts ont obtenu une note d'intérêt supérieure ou égale à quinze. On peut affirmer sans crainte que le C64 reste le meilleur huit bits disponible sur le marché, au niveau des graphismes, des bruitages et de l'animation et du contenu ludique de sa production. Bien sûr, la programmation amateur se révèle moins souple sur un C64 que sur un ST. Mais il faut tenir compte des longues années qui séparent la naissance des deux machines et de leurs performances propres. Précisons qu'il existe de très nombreux livres et accessoires pour faciliter la compréhension de la programmation sur C64. Sans oublier les clubs, les copains qui « traînent autour de leur micro depuis des lustres et en tirent des merveilles ! Franck Lanne, PDG de Commodore France est clair, net et précis. « Chez Conforma, pour 1 590 francs, — c'est-à-dire pour le prix d'une console de base avec quatre sofs — vous pouvez acquérir une superbe machine de jeu qui offre toutes les ouvertures d'un vrai micro-ordinateur et n'est pas simplement limité au jeu. Sans oublier les multiples périphériques qui peuvent se connecter à la C64. De plus, la communauté de développeurs est toujours très vivante sur le plan international, ce qui n'est pas le cas de micros comme les Thomson. Enfin, le C64 est, beaucoup plus que le CPC, la machine des bidouilleurs passionnés. Toutes ces raisons font que, pour moi, le C64 est encore le meilleur choix de cette année dans le domaine des huit bits. »

The No.1 Thunder Blade

JEU DE L'ANNÉE DU TOURNOI PEPSI

Commentaire et diffusion de ce jeu pour le voyage de votre vie aux commandes de 41 Philippines le plus remarquable jeu de simulation en simulation dans un univers de données de plus de 1000 ans.

Traversez l'histoire de la vie des guerriers et les années de leur vie pour les combats qui vous mèneront à la victoire. Prenez le contrôle de votre propre destinée et découvrez comment vous pouvez être un héros.

Plus de 1000 titres à la hauteur de la grande recherche et des efforts fournis, à travers le monde de l'industrie de jeu vidéo, vous pouvez être sûr que ce jeu est le meilleur jeu de simulation que vous pouvez avoir.

Vous pouvez télécharger le jeu en cliquant sur les liens de la page suivante. Les liens sont les suivants :

Thunder Blade sur Amiga : [http://www.commodore.com/Amiga/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Atari ST : [http://www.commodore.com/AtariST/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Commodore 64 : [http://www.commodore.com/Commodore64/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Spectrum : [http://www.commodore.com/Spectrum/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur PC : [http://www.commodore.com/PC/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Macintosh : [http://www.commodore.com/Macintosh/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Linux : [http://www.commodore.com/Linux/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur OS/2 : [http://www.commodore.com/OS2/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris : [http://www.commodore.com/Solaris/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur FreeBSD : [http://www.commodore.com/FreeBSD/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur OpenBSD : [http://www.commodore.com/OpenBSD/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur NetBSD : [http://www.commodore.com/NetBSD/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur DragonFly BSD : [http://www.commodore.com/DragonFlyBSD/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur OpenSolaris : [http://www.commodore.com/OpenSolaris/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur illumos : [http://www.commodore.com/illumos/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 11 : [http://www.commodore.com/Solaris11/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 12 : [http://www.commodore.com/Solaris12/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 13 : [http://www.commodore.com/Solaris13/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 14 : [http://www.commodore.com/Solaris14/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 15 : [http://www.commodore.com/Solaris15/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 16 : [http://www.commodore.com/Solaris16/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 17 : [http://www.commodore.com/Solaris17/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 18 : [http://www.commodore.com/Solaris18/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 19 : [http://www.commodore.com/Solaris19/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 20 : [http://www.commodore.com/Solaris20/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 21 : [http://www.commodore.com/Solaris21/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 22 : [http://www.commodore.com/Solaris22/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 23 : [http://www.commodore.com/Solaris23/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 24 : [http://www.commodore.com/Solaris24/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 25 : [http://www.commodore.com/Solaris25/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 26 : [http://www.commodore.com/Solaris26/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 27 : [http://www.commodore.com/Solaris27/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 28 : [http://www.commodore.com/Solaris28/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 29 : [http://www.commodore.com/Solaris29/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 30 : [http://www.commodore.com/Solaris30/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 31 : [http://www.commodore.com/Solaris31/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 32 : [http://www.commodore.com/Solaris32/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 33 : [http://www.commodore.com/Solaris33/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 34 : [http://www.commodore.com/Solaris34/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 35 : [http://www.commodore.com/Solaris35/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 36 : [http://www.commodore.com/Solaris36/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 37 : [http://www.commodore.com/Solaris37/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 38 : [http://www.commodore.com/Solaris38/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 39 : [http://www.commodore.com/Solaris39/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 40 : [http://www.commodore.com/Solaris40/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 41 : [http://www.commodore.com/Solaris41/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 42 : [http://www.commodore.com/Solaris42/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 43 : [http://www.commodore.com/Solaris43/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 44 : [http://www.commodore.com/Solaris44/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 45 : [http://www.commodore.com/Solaris45/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 46 : [http://www.commodore.com/Solaris46/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 47 : [http://www.commodore.com/Solaris47/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 48 : [http://www.commodore.com/Solaris48/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 49 : [http://www.commodore.com/Solaris49/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 50 : [http://www.commodore.com/Solaris50/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 51 : [http://www.commodore.com/Solaris51/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 52 : [http://www.commodore.com/Solaris52/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 53 : [http://www.commodore.com/Solaris53/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 54 : [http://www.commodore.com/Solaris54/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 55 : [http://www.commodore.com/Solaris55/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 56 : [http://www.commodore.com/Solaris56/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 57 : [http://www.commodore.com/Solaris57/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 58 : [http://www.commodore.com/Solaris58/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 59 : [http://www.commodore.com/Solaris59/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 60 : [http://www.commodore.com/Solaris60/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 61 : [http://www.commodore.com/Solaris61/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 62 : [http://www.commodore.com/Solaris62/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 63 : [http://www.commodore.com/Solaris63/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 64 : [http://www.commodore.com/Solaris64/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 65 : [http://www.commodore.com/Solaris65/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 66 : [http://www.commodore.com/Solaris66/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 67 : [http://www.commodore.com/Solaris67/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 68 : [http://www.commodore.com/Solaris68/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 69 : [http://www.commodore.com/Solaris69/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 70 : [http://www.commodore.com/Solaris70/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 71 : [http://www.commodore.com/Solaris71/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 72 : [http://www.commodore.com/Solaris72/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 73 : [http://www.commodore.com/Solaris73/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 74 : [http://www.commodore.com/Solaris74/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 75 : [http://www.commodore.com/Solaris75/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 76 : [http://www.commodore.com/Solaris76/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 77 : [http://www.commodore.com/Solaris77/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 78 : [http://www.commodore.com/Solaris78/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 79 : [http://www.commodore.com/Solaris79/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 80 : [http://www.commodore.com/Solaris80/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 81 : [http://www.commodore.com/Solaris81/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 82 : [http://www.commodore.com/Solaris82/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 83 : [http://www.commodore.com/Solaris83/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 84 : [http://www.commodore.com/Solaris84/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 85 : [http://www.commodore.com/Solaris85/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 86 : [http://www.commodore.com/Solaris86/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 87 : [http://www.commodore.com/Solaris87/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 88 : [http://www.commodore.com/Solaris88/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 89 : [http://www.commodore.com/Solaris89/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 90 : [http://www.commodore.com/Solaris90/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 91 : [http://www.commodore.com/Solaris91/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 92 : [http://www.commodore.com/Solaris92/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 93 : [http://www.commodore.com/Solaris93/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 94 : [http://www.commodore.com/Solaris94/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 95 : [http://www.commodore.com/Solaris95/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 96 : [http://www.commodore.com/Solaris96/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 97 : [http://www.commodore.com/Solaris97/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 98 : [http://www.commodore.com/Solaris98/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 99 : [http://www.commodore.com/Solaris99/ThunderBlade.htm](#)

Thunder Blade sur Solaris 100 : [http://www.commodore.com/Solaris100/ThunderBlade.htm](#)

U.S. Gold France S.A. 813 32e de Mouchamps, 69600 Chazelles-sur-Lyon

16

CBM 64/128 cassette et disquette AMSTRAD cassette et disquette SPECTRUM 48/128K cassette et disquette ATARI ST disquette AMIGA disquette IBM PC compatibles disquette

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

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



BOUN DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT 2, rue des Italiens 75009 PARIS

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

NOM PRÉNOM

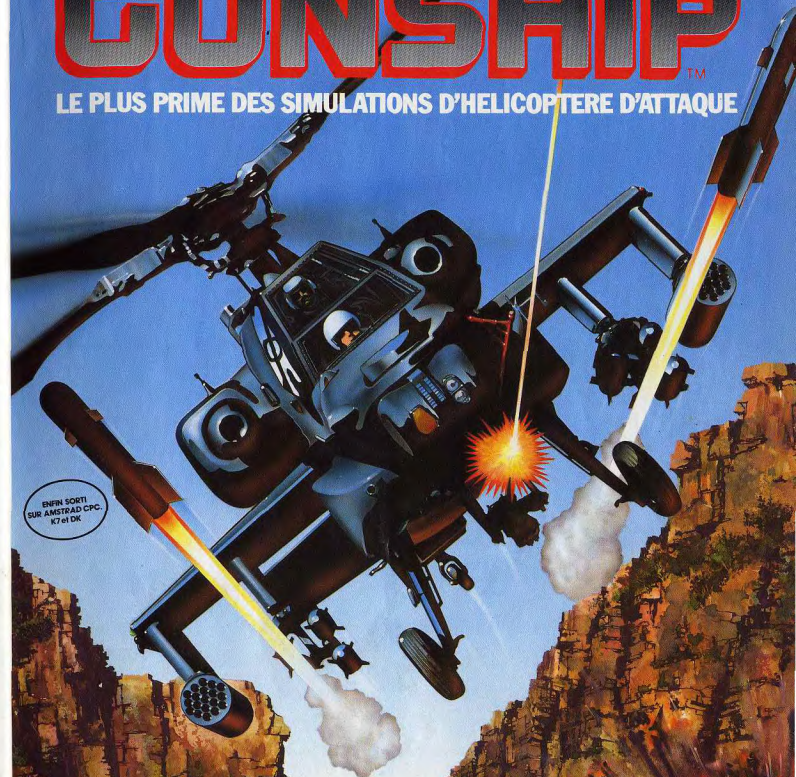
ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE

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

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE



ENFRI 500T1
SUR AMSTRAD CPC
K7 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

3615 CODE TILT!



Ça bouge sur le service TILT. Il existait déjà une rubrique "Bidouilles" pour les possesseurs d'Amstrad, Apple, Amiga, Commodore, maintenant les Thomsoniens ont aussi la leur. Possesseurs de MO-TO, n'hésitez pas à contacter *TOhelp, le grand spécialiste Thomson sur le 3615 TILT, il répond à tous les problèmes que vous pouvez vous poser sur cette machine.

Côté Jeux, c'est Noël! Du 15 décembre au 25 janvier 89, il vous faudra réviser vos classiques si vous voulez remporter le gros lot! 1^{er} Prix un Amiga 500, 2^{ème} prix : un lecteur de disquettes externe 1010 pour Amiga 500 of course! Tout ça offert par COMPUTER CONCEPT, spécialiste de l'Amiga!

Ce n'est pas tout! Chaque mercredi, un tirage au sort déterminera le gagnant de la semaine qui se verra offrir un Walkman. Alors faites tourner le JACKPOT! Mot Clé : JACK + Envoi.

Et puis, en jouant avec RALLY, sachez que TILT offre toujours un walkman par semaine au meilleur rallyman de la semaine.

Les aventuriers parlent aux aventuriers : c'est sur SOS Aventure!

Plusieurs choix vous sont proposés. Un indice vous manque pour avancer dans votre jeu, une seule solution : lancer un SOS sur le service TILT. Pour cela, il vous faudra choisir le choix 1 et poser votre question. A partir de ce moment la solidarité des Tiltmen entre en jeu. Repassez de temps à autres consulter le service afin de lire les réponses des lecteurs. Mais vous pouvez aussi apporter votre aide aux aventuriers égarés. Sélectionnez le choix 2, et là, choisissez : quelques 6 000 questions vous attendent. Et bien-sûr, vous pouvez consulter toutes les réponses. Cela ne vous suffit pas ? Vous avez beaucoup de choses à dire sur votre jeu préféré ! Alors foncez ! Tapez 3 + Envoi. Si vous vous sentez l'âme d'un journaliste, proposez votre solution complète. Les meilleures seront récompensées. Elles sont consultables en choix 4.

Et pour les bavards, connectez-vous sur la messagerie. Tous les jours, vous y retrouverez les super-tiltmen de France. Trucs et astuces, adresses, contacts..., tout s'échange en direct. C'est simple, rapide et très sympa ! A bientôt sur le 3615 TILT! **TILT**



Il y a des pays
où les enfants préféreraient
lever la main
au lieu de la tendre.

Donnez-leur la vie
50F - 100F - 150F
Chèque bancaire - CCP 150

COMITE FRANÇAIS
unicef



Vous avez des enfants dans 119 pays

35, rue Félicien David - 75016 Paris - Minitel: 36-15 Unicef.

Cet emplacement a été offert gracieusement par le sponsor

AVANT PREMIERE

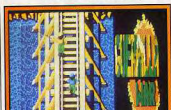
15/15



Le décor et les sprites sont identiques ceux de la version arcade.

Guerilla War

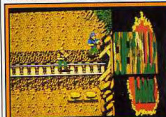
Deux super-soldats, deux super-héros pour combattre la puissante armée d'un dictateur. Délivrez l'île de son joug implacable à coups de lance-flammes, mitraillettes et grenades.



Surveillez vos arrières.



À la droite du mercenaire, une mine.



L'entrée d'un tunnel.



Récupérez les lance-flammes.



Guérilla et guerre de tranchées.



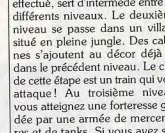
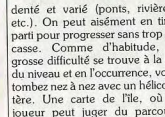
Libération d'un otage.



La ville : un traquenard.



Attaque de l'hélicoptère.



La superbe page d'introduction.

otages) attachés à des poteaux. Chaque prisonnier améliore votre score. En outre, Alain Devotte, le programmeur, nous a expliqué qu'on pouvait au cours du jeu trouver des armes plus performantes. La garde du dictateur porte des uniformes de couleurs différentes. Les gardes en uniformes verts n'appartient que des points. Par contre, les gardes vêtus de rouge laissent des armes tels que des lance-flammes et des lance-roquettes quand ils meurent. Sachez également qu'à certains niveaux le joueur peut piloter des tanks. Bien entendu, l'option du jeu à deux sera disponible, ce qui ne fera qu'accroître le plaisir d'y jouer. Comme pour *Opération Wolf*, la taille des sprites est identique à celle de la version arcade. Pour finir, disons que nous avons apprécié la maniabilité du personnage et la possibilité de se déplacer (et de tirer) dans toutes les directions. La version définitive, qui sort sous le label Imagine, sera disponible vers la mi-décembre (en principe).

Dany Boolauck

Castle Warrior

Les limiers de Tilt ont enfin pu voir les niveaux de *Castle Warrior*. Nous les invitons à un petit voyage en enfer en compagnie de Ulrik.



La superbe page d'introduction.

Grâce à la persévérance et aux dons de persuation des limiers de Tilt, Pierre Faure, le programmeur de *Castle Warrior* a accepté de nous présenter une préversion très avancée de ce futur hit ! Le scé-



La terrible descente commence.



Le corridor de la mort !



Un monstre signé E. Lecoz.



Un dangereux garde.



Une victoire contre ce monstre titanique et le canoë est à vous !

nario est encore trop embryonnaire pour qu'on puisse vous apporter le luxe de détails auquel on vous a habitués. Néanmoins, on peut dire sans trop se tromper que Ulric (c'est provisoirement son nom), un guerrier hyper-musculé, s'engage dans une angoissante course dont l'issue est la vie... ou la mort. La sienne n'est pas en danger : la grille ou la dent qui le tuera n'existe pas encore (sauf si le joueur est nul). En fait, c'est pour sauver la vie de son père qu'il se lance avec tant d'acharnement dans cette aventure. Son but : trouver un mystérieux élixir magique dont la puissance est telle qu'il est capable de redonner la vie à un mort.

D'après les renseignements qu'Ulric a pu glaner ici et là, ses chances de trouver un tel élixir passent par l'exploration d'un donjon. La partie commence avec la descente d'un puits qui mène au premier niveau du donjon. Debout sur une plaque qui lui sert



Le superbe cobra (à cornes !)



Une eau grouillante de squeles.

d'ascenseur, Ulric doit déjà défendre chèrement sa peau. Des monstres le harcèlent tandis que la plaque se transforme, à intervalles réguliers, en trappe mortelle. Vient ensuite une superbe

séquence (le scrolling est étonnant) où Ulric progresse à pas réguliers dans un corridor, un vrai coupe-gorge ! D'horribles chauves-souris tentent de lui barrer la route et, sur le coup, la tentation de raser les murs pour offrir un minimum d'angles d'attaque à l'ennemi est forte. Peine perdue ! Des bras, dotés de mains serrées de griffes, surgissent des murs et « invitent » Ulric (vous) à leur serrer la pince ! Ce n'est que le début et ça promet ! A la fin de ce corridor vous tombez nez à nez avec un monstre cauchemardesque superbement dessiné. Il est le gardien d'une rivière souterraine et du canoë qui vous permet de l'emprunter. En cas de victoire vous vous retrouvez, à bord du canoë, glissant sur les eaux opaques de cette tourbillante rivière, peuplée de squeles ! Plus loin, un sorcier et un dragon

vous attendent mais n'en disons pas plus, la surprise et l'inconnu font partie du jeu. Ajoutons pour finir qu'Ulric peut marcher, sauter, se baisser et attaquer dans toutes les directions. A part l'épée, la lance et le bouclier font partie de son panoplie de guerrier. Sept niveaux, dont deux intermédiaires, sont à parcourir avant la victoire ! La préversion, quoiqu'incomplète, nous donne déjà envie d'y jouer ! Emmanuel Lecoz, le graphiste, a fait une excellente création autour de l'idée de Michael Sportouch, le décor et les sprites sont splendides ! On peut également citer Pierre Faure qui a mis six mois pour programmer le jeu. On attend avec impatience la sortie de ce soft prometteur sur ST et Amiga vers le début de l'année prochaine. Dany Boolauck et Alex Zenou



Roger Rabbit: zero!

Ce n'est pas parce que le Koala Cola est un beverage doux et sirupeux que d'éventuels vétérans porteurs de la même marque seront plus solides que d'autres. En matière de micro, c'est pareil. Ce n'est pas parce qu'un programme porte un nom célèbre qu'il est forcément bon. Rappelez-vous de K 2000 tiré d'une série TV diffusée sur la Cinq. Autre exemple : *Bob Morane* ! Ces deux jeux se sont fait une belle réputation de « softs en dessous de tout »... Plus inspiré que réellement adapté du génie Spielberg, *Roger Rabbit* est en passe de rejoindre cette liste. La bande sonore est exceptionnelle avec des thèmes de jazz nombreux et bien choisis. Côté animation, les personnages semblent sortis de l'écran filmé cinématographique. Mais, réussi d'un point de vue strictement technique, *Roger Rabbit* laisse

perplexe sur son côté ludique. Roger roule à fond au volant de sa « tons voiture », saute par dessus des flaques d'huile, double, etc. Cette éprouve difficile mène à la seconde partie. Roger tourne autour des tables de l'ink and Paint club pour collecter tous les menus. Tout va trop vite ! Stratégie absente, éprouve hyper-difficile dont le succès tient plus à la chance qu'aux réflexes. C'est décevant et décourageant ! Ajoutez à cela six minutes de chargement pour un Amiga simple drive et une minute de grille-pain entre chaque éprouve. Avec en prime, l'impossibilité de lancer une nouvelle partie sans charger à nouveau l'ensemble des données. Après dix minutes de jeu, on a vu de belles images, entendu de belles musiques mais c'est tout. Mieux vaut aller voir le film. Acridic Bzitrou



Studio 8: le nouvel utilitaire graphique d'EA sur Macintosh II.



Explora 2 (Amiga)



Ray of the Roers (Spectrum)



European Space Shuttle (Amiga)



Dakar Rally (ST)



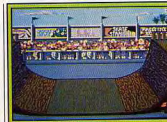
Savage sur Amiga: très prometteur!

Ball, Kalashnikov, Night Hunter...

Une fois encore, des nouveautés en tout genre et pour tous les goûts dans ces previews! Titl se fait toujours un plaisir de vous présenter les photos d'écrans et de logiciels à venir sur vos bécanes favorites. En voici une moisson pour l'année 89. Ne vous privez pas, dévorez des yeux en attendant mieux.

Suite logique d'Explora, **Explora II**, le second du nom est toujours édité par INFOMEDIA. Votre tâche se résume à la quête d'un précieux métal nécessaire au bon fonctionnement de la machine à voyager dans le temps... Infomédia nous promet encore plus de graphismes, de sons, d'animations, d'icônes, etc. La version Atari devrait sortir début janvier 1989. Une adaptation sur Amiga est prévue. Du même éditeur, **Rockstar** est annoncé comme étant le premier Soft Opera. Il s'agit d'un jeu d'aventure et de stratégie dans lequel vous devez créer une star de la chanson tout en évitant les pièges du show business. Prometteur, non? Ce programme est annoncé pour janvier 1989 sur Amiga et Atari ST.

Poursuivant son ascension, **COKTEL VISION** prépare de nombreuses nouveautés pour les mois à venir. Issu d'une co-édition entre Coktel Vision et Cédric Nathan, **Le Livre de la Jungle**, d'après



Skate or Die (PC)



Terrific Land (ST)



Asterix (ST)

le dessin animé de Walt Disney, est annoncé début janvier 1989 sur Amstrad et Amiga. Aux dires de son éditeur, ces versions sont en fait de simples translations... Jeu plus ou moins inspiré de **Trials Pursuit**, **Crucial Test** est pro-



Zany Golf (ST)

posé sous le label Tomahawk, il est annoncé sur ST, PC et compatibles pour janvier 1989. D'autre part, **Emmanuelle** doit sortir, sous le même label, sur Amiga. Aucune date n'est avancée mais on nous



Crazy Cars II (ST)



Crazy Cars (C64)



La Légende de Djel (Amiga) le promet pour bientôt... Autre produit Tomahawk, **Terrific Land** est un jeu d'arcade cent pour cent arcade. Il est annoncé pour janvier 1989 sur ST et PC. Une version Amiga suivra. Pour conclure, soulignons que

Coktel Vision annonce la venue d'environ douze programmes d'ici fin 1989. Pour le premier trimestre de 89, vous pourrez voir sur vos petits écrans **Rallye Dakar**, une simulation de conduite sur sable. **La Légende de Djel**, un superbe jeu d'aventure avec animations. **European Space Shuttle**, un jeu de simulation de vol de navette spatiale, sera également disponible début 89. Tous ces jeux sont prévus sur Amiga, ST et PC. Malgré la diversification de ses activités (contrats de développements signés avec un géant de l'automobile et une firme célèbre pour ses activités en aéronautique), **MICROIDS** promet **Quad Deux**, pardon, **Iron Tracker** pour la mi-novembre 1989 sur Atari ST. Des versions Amiga et Amstrad CPC suivront. Par rapport à **Quad**, **Iron Trackers** apporte plusieurs améliorations: présence de deux fenêtres à l'écran (comme dans GP 540), conception des personnages avec création du visage, paramétrage de l'armement... Nous sommes impatients de voir le résultat!

Aventure galactique attendue en décembre 1989 sur Atari ST, **Eagle Rider** vous propose d'incarner Jordan. Ce dernier a pour mission la destruction d'un cerveau Cyborg... Prévu sur Amstrad CPC avant la fin 1988, **Chicago 1988** et **Highway Patrol** vous mettent aux commandes d'engins infernaux. Arcade au rendez-vous! Suite à une période particulièrement riche en nouveautés diverses (**Titan** sur Amiga, ST et PC, **Crazy Cars** sur Macintosh et Commodore 64, **Xenon** sur Mac et Mac 2, etc.), **TITUS** s'apprête à lancer **Crazy Cars** sur Amiga, compatibles PC et C 64 courant janvier 1989. Dans la foulée, la version ST de **Crazy Cars II** arrive... De nombreux autres programmes devraient suivre, mais Titus se refuse à en dire plus. **Damage!** **BRITISH TELECOM** vous annonce, sous le label Firebird, **GI Hero**, un jeu d'action où vous devez récupérer des documents de l'OTAN. Déjà disponible sur C 64, il sort également sur CPC et Spectrum. Toujours sous le label. Suite p. 26.

Yamaha cherche Midi

On le sait, le PC est le plus polyvalent des ordinateurs. La célèbre firme Yamaha le prouve une fois de plus...

Yamaha Music Corp vient d'introduire sur le marché américain un ordinateur portable compatible IBM AT destiné aux musiciens: le **CI**. Architecture autour d'un Intel 80286 cadencé à 8 ou 10 MHz, il dispose de 64 Ko de mémoire morte ainsi que de 640 Ko de mémoire vive que l'on peut étendre à 1 ou 2,5 Mo. Coté matériel de masse il intègre un lecteur de disquettes format trois pouces et demi 720 Ko formaté. Un second lecteur de ce type ou bien un disque dur 20 Mo peuvent être acquis en option. Intégrés dans un boîtier au design agréable, le clavier de la machine s'avère complet et l'écran de type LCD propose une résolution de 640 par 400 points. A noter que ce dernier est de type rétro-éclairé... En ce qui concerne les interfaces, le CI dispose d'un port pour moni-

ter externe ainsi que des classiques sorties série et Centronics, soit par carte d'extension, etc. Sa principale originalité réside dans la présence d'une "carte d'interface MIDI" offrant 2 in, 1 Thr et pas moins de 8 Out! Un circuit interne permet de synchroniser des magnétophones et l'utilisateur dispose de réglages de volume, tempo et autres paramètres directement sur le clavier. Ces fonctions ne sont toutefois accessibles que par l'intermédiaire de programmes spécifiques. Ces derniers ne devraient d'ailleurs pas tarder à venir: d'après Yamaha Music Corp, une centaine d'applications issues de plus de vingt sociétés de développement sont prêtes. Bref, plus qu'un simple ordinateur MIDI, le CI se pose en tant que véritable table de mixage numérique. Mathieu Brisou

PATRONS, ILY A DEUX MOYENS POUR METTRE DE LA COULEUR DANS LA VIE DE TOUS LES JOURS.



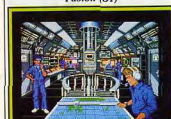
Dark Chamber de Rainbow Arts version arcade



Fusion (ST)



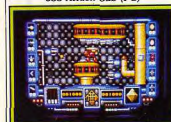
Wasteland (PC)



688 Attack Sub (PC)



Cosmic Pirate (ST)



Kalashnikov (ST)



Exploding Fist (C 64)

Firebird, **Exploding Fist 4** devrait être disponible sur C64. **Elite** fait son entrée dans la logithèque de l'Amiga. **Savage**, un jeu d'arcade déjà disponible sur CPC nous arrive sur Amiga. ELECTRONIC ARTS s'apprête à sortir les versions ST de **Skate** et de **Zany Golf** suivies de **Flash on Die** sur PC. **Wasteland** et **Bard's Tale II**, deux célèbres jeux de rôle de Interplay, viennent d'être adaptés sur PC. E.A. présente aussi son nouvel utilitaire graphique : **Studio 8** pour Mac II. Dément ! Une simulation de sous-marin sur PC, voilà ce

qu'E.A. nous prépare nous janvier 1989. Son nom : **688 Attack Sub**. GREMLIN s'applique également à sortir des conversions de ses jeux vedettes. Ainsi, **Technocop**, **Dark Fusion** et **Roy of the Rovers** arrivent sur Spectrum. HEWSON sort, en janvier, un shoot-them-up doté d'un scrolling multidirectionnel. Son nom est évocateur : **Kalashnikov** ! Il est prévu sur ST et Amiga. Ce n'est pas tout, **Astaroth**, un jeu d'arcade d'aventure sera également disponible sur ST et Amiga. UBI SOFT prépare ardemment la



Baal (ST)



Technocop (Spectrum)



Elite (Amiga)



Dark Fusion (Spectrum)



GI Hero (Spectrum)



Spherical (Amiga)



Grand Monster Slam (Amiga)



Night Hunter (Ubi Soft)

sortie de **Night Hunter**, un jeu d'action où vous chassez le vampire ! Sortie en décembre sur ST. OCEAN sort en décembre la version ST de **Rambo III**. Après **Opération Wolf**, voici **Guerrilla War**, une adaptation d'un coin-op sur ST. Sortie prévue début 1989. RAINBOW ARTS annonce deux superbes jeux d'action. **The Dark Chamber** et **Monster Olympic**, les premiers jeux d'arcade de Rainbow Games (label de Rainbow Arts pour les versions arcade). Ils seront d'abord commercialisés, début 89, dans leurs versions jeux de café et seront

Une entreprise à la clef

Organisé par la FNAC sous l'égide de l'Agence Nationale pour la Création d'Entreprises (ANGE), Micro Manager 89 est un concours national destiné à favo-

riser le développement de projets d'entreprises, et pourquoi pas, leur éclosion. Accessible à toute personne de plus de seize ans résidant en France, Micro Manager se

déroulera en plusieurs étapes. La première se résume pour le concurrent au dépôt d'un dossier de candidature qu'il est possible de retirer dans les points concours FNAC situés dans les vingt-quatre magasins FNAC. Dans ces derniers, des bornes informatisées permettent du reste d'obtenir divers renseignements sur Micro Manager.

Ainsi, on apprend que l'on peut faire parvenir un dossier de candidature (dément rempli) à l'ANGE jusqu'au 15 février 1989. C'est sur cette base que cette agence sélectionnera en mars 1989 les « 240 meilleurs projets ». Les heureux élus se verront alors offrir trois programmes afin de réaliser un véritable dossier de présentation de leur projet. Si le lauréat ne dispose pas d'un ordinateur pour les faire fonctionner, il pourra obtenir le prêt pendant trois mois d'un ordinateur Amstrad PC 1640 DD couleur. D'après Marion Vannier, P.-D. G. d'Amstrad France, le but de cette opération est de « participer à l'émergence des dirigeants d'entreprises de demain. »



Les programmes offerts aux deux cent quarante lauréats sont PFS First Publisher (la Logithèque), Deluxe Paint PC (Ubi Soft/ Electronic Arts) et Micro Manager (LVI). Ce dernier s'avère particulièrement intéressant. Il s'agit d'un programme permettant une étude en terme financier de la viabilité d'un projet d'entreprise. De plus, il possède une introduction à la création d'entreprise afin de simplifier les démarches. Bref, grâce à ces logiciels et à l'aide de

l'ANGE, les lauréats auront jusqu'à juin 1989 pour formaliser leur projet et renvoyer le résultat de leurs cogitations afin de bénéficier d'une seconde sélection. Seuls vingt-quatre lauréats (un par magasin FNAC) seront alors désignés. Ils recevront un micro-ordinateur PC 1640 Amstrad et 10 000 F en septembre 1989. Un jury national composé de personnalités se réunira alors en octobre 1989 afin de proclamer le nom du lauréat « Micro Manager 1989 ». Ce dernier recevra un beau diplôme et surtout 50 000 F, capital nécessaire pour monter une SARL...

Vous avez une idée en or, un projet qui vous tient particulièrement à cœur ? Alors vous savez comment procéder. Toutefois, ajoutez quelques précisions. Les divers lauréats ne sont en aucune façon obligés de mener à bien leur projet. Autre élément : on peut présenter un projet en bonne voie ou même partiellement abouti puisque Micro Manager 89 est aussi ouvert à des groupes de personnes. Enfin, sachez qu'aucune banque nationale n'est associée à

cette opération. Son déroulement régional devrait malgré tout permettre au futur patron de rencontrer divers contacts... A vous de jouer ! Mathieu Brisou

LIVRES ET MICRO

Le livre de 1 ST Word Plus (livre-disquette Micro Application ; 299 F)

Ce livre s'adresse à tous les utilisateurs de ce bon programme de traitement de texte. Il ne s'agit pas d'une réécriture du manuel, mais bien d'un complément utile. Les lecteurs apprendront à utiliser au mieux les potentialités de 1 ST Word Plus, en particulier en mettant à profit les capacités de P.A.O. de ce logiciel. On y apprend aussi comment récupérer des fichiers Superbase ou Calcoman vers 1 ST Word Plus ou 1 ST Mail. La disquette fournie offre une banque d'images, plusieurs drivers d'imprimantes complémentaires, ainsi que des fichiers Superbase et Calcoman pour améliorer le publipostage. Jacques Harbonn

logiciels

ACTION AVENTURE FICTION

POUR IBM PC ET COMPATIBLES

Tilt d'or: Tilt!



- 1) **Herbert Wright (Logotron)** et **Jean-Michel Blotière**.
 2) **Bernard Dugdale (Elite)**, **Thierry Braille (US Gold)**, **Dany Boolsauck (Tilt)**, **Peter Stone (Palace Software)**.
 3) **Sarah James (B. Telecom)**.
 4) **Cathy Campos (Mirrorsoft)**.
 5) **Caroline Fonseca (Heuson)**, **Jérôme Bonaldi** et **Jean-Michel Blotière**.
 6) **L'incroyable Ulrich**, **Didier Bouchon**, créateur de **Blood**, et **Emmanuel Viau**, tous d'**Ere Informatique**.
 7) **L'équipe de Lankhor**.
 8) **Thierry Braille (US Gold)**.
 9) **Peter Stone (Palace Software)**.
 10) **La très sympathique équipe de Carraz Edition**.
 11) **Marie-Caroline Lafay**, **Patrice Dreves (FR 3)**.
 12) **Christine Quémar** et **Yves Guillemot (Ubisoft)**.
 13) **Marc Boyle**, **Vincent Baillet**, le père de **Turbo Cup**, et **Laurent Well**, tous de **Lorticiels**.
 14) **Christophe Gomez** et **Marc Djan (Océan France)**.
 15) **Patrice Dreves (FR 3)**, **Bénédictine Le Métayer** et **Michel Denisot (Canal +)**.
 16) **Paula Byrne (B. Telecom)**.
 17) **Une partie du team Tilt.**

Le chef de rubrique du 15/15 m'a demandé à l'improvise de faire un compte-rendu de la soirée des Tilt d'or. Rude mission! Mon état d'ébriété était tel qu'il m'est difficile de me souvenir de quoi que ce soit. Seule la première heure surgit en ma mémoire. Il s'agit heureusement de la plus importante: celle où ont été annoncées les récompenses.

La soirée, patronnée par Tilt et Canal Plus, se déroulait dans l'un des hauts lieux de la vie nocturne parisienne: le Bus Palladium. Vous imaginez l'ambiance: lumières chichées et colorées (le genre qui fait paraître toutes les filles jolies), bar débordant de bouteilles, musique envahissante, foule animée et compressée. Il y eut dès débus, bien sûr. Ils eurent le bon goût de ne pas trop le montrer et de faire contre mauvaise fortune bon cœur. Les primés, les uns rougissant de plaisir, les autres dissimulant leur joie sous une exubérance affectée, se virent tous contraints de prononcer quelques mots au micro. Cette obligation fut l'occasion de quelques bons moments de franche hilarité lors-

que les Anglais s'essayèrent au discours en français. La tension retombe, la soirée se termina dans les rires et l'allégresse. La profession dans son ensemble prouva qu'elle savait jouer des jambes sur la piste de danse, les couples les plus improbables se firent et se défirent. L'inénarrable Cameron Mc Sween fit admirer son kilt (d'or) et honneur à sa réputation de fin buveur.

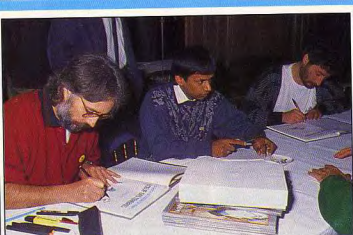
L'atmosphère s'y prêtant, la rédaction décida de décerner une seconde tournée de Tilt d'or. A Nelly, d'Ere Informatique, fut accordé celui du plus beau tuu. Bruno Gourrier, de Lankhor, reçut avec mention celui de meilleur danseur de rock et Claudius, de la FNAC, celui du danseur le plus acharné. Le Tilt d'or de l'absence la plus regrettée fut attribué à l'unanimité à Judy Curtis, de Upgrade. Le photographe obtint sans conteste celui du courage. In extremis, notre dévoué collaborateur Ivan s'adonna le Tilt d'or du meilleur chorchoeur de pull. Une soirée très animée qui prouve qu'il serait absurde de prétendre que Tilt dort! Big Bad Wolf

Lorticiels®

LA FARI

ESPIONNAGE CHARMÉ ACTION

POUR ATARI ST AMSTRAD CPC



De gauche à droite: S. Letendre, D. Boolauck et R. Loisel.

Bragon et la conquête de Ramor

Ah! La Quête de l'Oiseau du Temps enfin sur micro! Voir Pelisse, Bragon, le Rige, l'Inconnu et l'inoubliable foreux dans une nouvelle aventure, la vôtre! C'est ce qu'Infogrames vous propose.

Pour ceux qui ont lu et apprécié la BD « La Quête de l'Oiseau du Temps », l'idée de pouvoir bientôt participer à la formidable époque de Bragon et Pelisse doit leur



L'Inconnu et la carte d'Akbar.



Un décor fouillé, signé Loisel.



Les personnages sont animés.

chercher de l'aide auprès de Bragon, le Chevalier Solitaire. Mara prétend que le Monstre Ramor revient pour détruire le monde d'Akbar. L'aventure proposée par Infogrames se passe dans ce monde fabuleux où le fantastique rejoint le merveilleux.

Vous êtes tour à tour Bragon, Pelisse ou un des autres personnages tels que l'Inconnu qui n'a d'yeux que pour les seins de Pelisse. Au début de l'aventure vous ne contrôlez que Bragon et Pelisse et votre tâche prioritaire sera de récupérer les autres personnages (l'Inconnu et Bulrogh). C'est la condition sine qua non pour affronter les difficultés.

Le pays d'Akbar est composé de sept territoires à explorer. Chaque territoire, chaque lieu a ses habitants, ses us et coutumes et également ses dangers. Au cours de vos expéditions vous rencontrerez des marchands, des prêtres, des druides, des mercenaires et éga-

lement des monstres fabuleux. Le joueur pourra parler, négocier, tromper, acheter ou combattre. Ici, la fin de l'histoire dépend de vous et les personnages peuvent mourir sans que la quête soit perdue. Ceux qui croient pouvoir terminer le jeu après la lecture de la BD se trompent! De nouveaux territoires sont à explorer et les éléments de l'aventure sont différents dans le logiciel!

Côté technique, l'animation et les graphismes tiendront une immense place. Tous les combats et les déplacements, qui ils soient pédestres, aériens (monté sur un levonnet) ou sur des charpentes seront animés. Et pour terminer, la grande nouveauté: Infogrames a l'intention de faire de *La Quête de l'Oiseau du Temps* son premier produit sur Compact Discque Interchange! Le logiciel devrait déjà être disponible sur ST, Amiga, C64, PC. Quant à la version CD... patience! Dany Boolauck

Les graphistes



Nom: Philippe Le Gall. Age: 22 ans. Activité principale: études en industrie graphique. Signe particulier: déjà privé par TH. Ordinateur: Atari 520 ST. Logiciels: CAD 3D (ça se voit), Spectrum 512 (ça se devine), Degas Elite et Art Director (des grands classiques).

Commodore écrase les prix...

Commodore France vient d'annoncer la signature avec la chaîne de supermarchés Auchan d'un accord de mise en place portant sur 2500 PC1 au prix de 2900 F TTC, écran compris! Cette promotion intervient dans le cadre de l'opération « les 25 jours d'Auchan ». Elle se poursuivra en fait jusqu'à la fin des stocks. Compatible d'entrée de gamme, le PC1 Commodore est bâti autour d'un très classique microprocesseur 8088 cadencé à 4,77 Mhz. Côté mémoire morte, il dispose d'un BIOS de 16 Ko et sa capacité en mémoire s'élève à 512 Ko sur la carte mère, extensible à 640 Ko en interne. En ce qui concerne la mémoire de masse, cet ordinateur est livré avec un lecteur de disquettes cinq pouces un quart de 360 Ko formaté. On peut lui adjoindre trois sortes de disques: un second lecteur de disquettes en trois format ou bien encore en même temps, un demi sur disque dur de 20, 40 Mo et plus,

un streamer, etc. On retrouve là toute l'universalité du PC... La carte vidéo offre de nombreux modes écran conformes aux classiques de l'univers PC (MDA, CGA, Hercules).

En ce qui concerne les sorties vidéo, soulignons que celles-ci génèrent un signal de type RVBI (numérique) ou Vidéo Composite. Les interfaces présentes sont de type série, parallèle imprimante et souris. La machine dispose en interne d'un slot d'extension mais on peut acquérir en option un boîtier d'extension. Dernière précision: un emplacement sur la carte mère est prévu pour recevoir un coprocesseur arithmétique de type 8087. Outre un prix particulièrement attractif, le PC1 dispose d'autres arguments par rapport aux PC d'origine taiwanaise. Il est livré avec le clavier de type PC/AT, avec MS Dos 3.2, GW Basic et trois manuels écrits en bon français. Ce n'est pas le moindre de ses avantages lorsque l'on connaît le maigre des documents livrés avec les machines venues d'Asie du Sud-Est. Sans compter qu'il offre la garantie d'un

LIVRES ET MICRO

Programmation en GFA BASIC 3.0 (livre-disquette Micro-Application; 349 F)

Le nouveau Basic GFA 3.0 est vraiment doté de potentialités exceptionnelles. Encore faut-il le maîtriser pour en bénéficier pleinement. Certes le manuel fourni est très complet et détaillé, mais il ne peut en aucun cas fournir de bases à l'apprentissage du Basic par des néophytes. Cette lacune est désormais comblée par ce livre. Il est accessible à un débutant grâce à de nombreuses explications et exemples (ne vous attendez cependant pas à tout comprendre sans un sérieux effort de votre part). La disquette incluse renferme nombre de pro-

grammes intéressants: analyses de formule, routine de sortie de texte en assembleur, éditeur d'icône (bien pratique pour personnaliser ses programmes), gestion de sélecteur d'objet, routine de lecture de fichiers que vous pourrez d'ailleurs incorporer dans vos propres programmes. J.H.

AmigaDos/AmigaBasic (livre Micro-Application; 149 F)

Le moins que l'on puisse dire est que la documentation fournie avec l'Amiga sur l'AmigaDos est vraiment très légère. On trouve juste un court chapitre traitant de quelques fonctions et en annexe la liste des ordres DOS accessibles sous CLI avec une explication plus qu'insuffisante. Or ce DOS renferme des richesses insoupçonnées qui seraient dommage de laisser dormir ainsi. Après la lecture de ce livre, vous serez en mesure de changer l'affichage standard des messages système, de vérifier la présence d'un virus sur un disque et de l'en débouter (point n'est besoin en effet de posséder un utilitaire pour cela, CHECK et INSTALL le font très bien), d'uti-

Logiciels

SIMULATION AVENTURE ACTION

POUR ATARI ST AMSTRAD CPC IBM PC ET compatibles

liser le mode multitâche sans plante catastrophe, de gérer les erreurs, et enfin de gérer vos fichiers de manière plus complète et plus économique.

La seconde partie traite des instructions de l'AmigaBasis mais n'apporte que peu de chose par rapport au manuel fourni avec la machine, bien plus complet. Enfin un petit chapitre explique les possibilités complémentaires du nouveau Workbench 1.3: accélération de la vitesse d'accès au disque dur, RAM DISK permanent (il demeure et garde ses informations après Reset, mais pas après extinction de la machine bien entendu!), utilisation du port série sans tampon (pour connecter un terminal à l'Amiga), traduction vocale des textes en provenance de tout programme et enfin communication entre les processus pour que les programmes puissent s'échanger facilement des informations. J.H.

Alan Turing ou l'énigme de l'Intelligence. (Andrew Hodges. Ed. Payot; 440 pages; 280 F)

Étrange destin que celui d'Alan Turing, le père de l'ordinateur NG en 1912 dans une famille de fonctionnaires britanniques, il mourra en 1954, en croquant une pomme empoisonnée au cyanure. Turing, associé, excessivement discret, n'a jamais su travailler pour obtenir des avantages personnels. Connus pour avoir défilé, avant la Deuxième Guerre mondiale, ce qu'on appelle depuis la « machine de Turing », il est le premier à comprendre ce qu'est l'ordinateur: une machine universelle.

Lors de sa parution, cette description d'une machine capable de réaliser des opérations excessivement simples rompait avec les travaux sur divers calculateurs ingénieux, mais destinés à un usage unique. La machine de Turing, universelle, est capable de simuler le fonctionnement de tous les autres calculateurs et donc d'effectuer tous les calculs pouvant être résolus théoriquement par l'être humain. Passé des « public schools » à l'université, il se trouve happé pendant la guerre dans les structures des services secrets britanniques occupées à casser les codes des transmissions militaires allemandes.

Cet antilluminariste doit résoudre des problèmes théoriques et pratiques de décryptage dont l'enjeu est la maîtrise de l'océan Atlantique: plus vite sont comprises les

communications des U-boat (des sous-marins) allemands, plus facile sera leur destruction, et plus le trafic militaire allié sur l'océan se poursuivra, permettant de rompre le blocus des îles britanniques, puis offensives sur le front de l'Ouest. Turing après la guerre rencontrera de grandes difficultés pour réaliser en pratique la machine universelle dont il rêvait: son théoricien, il manque cruellement de talent pour récolter au détour des couloirs des administrations britanniques les appuis et financements nécessaires. Son projet de machine ACE ne verra jamais le jour.

Enseignant et chercheur dans une université de province, il quittera les campus et quasi-casernes des services secrets pour s'installer enfin dans une maison à lui. Il a près de quarante ans... Sa candeur et son ignorance des conventions jouèrent un dernier mauvais tour au meilleur casseur de secrets: Turing, homosexuel, avait su progressivement assumer ses goûts. Mais alors que ses inclinations, vécues dans la discrétion,

ne posaient pas de problèmes majeurs dans le milieu des universitaires et chercheurs, elles tombèrent encore sous le coup de la loi dans l'Angleterre de l'après-guerre. Et Turing fut soumis à un procès après avoir ingénument révélé une liaison avec un jeune voyou...

Le portrait de Turing esquisse une silhouette d'adolescent attardé, sans Cosmos vivant sur son nuage, constamment contrarié dans ses aspirations par les rigidités de la société britannique. Ce livre apporte un éclairage original sur ce « Troski de l'informatique », individu dont le rôle majeur n'est resté mal connu, puisque certaines informations sur des étapes cruciales de sa vie n'ont pu sortir que récemment des archives des services secrets. J'ai enfin, à travers un livre attachant, pu vérifier un détail: Alan Turing a bien passé des vacances à Sèra, l'île anglo-normande où se déroule *Meurtres en série*. La documentation de notre ami Brocard est donc de très bonne qualité.

Denis Scherer

Station? Service!

En passe de devenir une des associations majeures en matière de micro informatique, La Station fournit ses armes. Revue, forums utilisateurs et bien entendu disquette de Dompub sont au rendez-vous.

Station Informatique propose un important catalogue de logiciels du domaine public sur ST. Ces logiciels couvrent de nombreux domaines. Nous en avons essayé quelques-uns concernant en particulier le graphisme et l'animation, le son et les utilitaires. Nous vous les présentons sous leur numéro de référence, ce qui permettra une acquisition plus facile aux personnes intéressées.

18: **MUSIQUE** — Cette disquette contient cinq programmes. *Midi Demo* est, comme son nom l'indique, une démo utilisant le port MIDI du ST (il faut bien entendu disposer d'un synthétiseur pour en bénéficier): *Synthevoal* est un programme de synthèse vocale permettant d'entendre les phrases tapées au clavier. Les phonèmes utilisés sont anglais; à aussi ne vous étonnez pas de son fort accent d'Ordovex. *Sound ST* présente une animation des d'un groupe de rock associant une musique agréable et une animation où vous

voyez les musiciens jouer en mesure. *Orchestre* transforme le clavier de votre ST en mini-piano, mais sans possibilité de sauvegarde des morceaux joués. *Dix Piano* fait la même chose mais de manière beaucoup plus complète: contrôle de l'enveloppe, séquençage simplifié, possibilité de jouer note par note en accord.

24: **IMAGES NÉOCHROME 4** — Toute une série d'images de synthèse au format *Néochrome*. Certaines sont agréables, d'autres plus quelconques.

25: **IMAGES DEGAS 1** — Encore des images, au format *Degas* cette fois, traitant de véhicules en tout genre: Porsche, corde, etc.

26: **IMAGES DEGAS 2** — Toujours des images couvrant des domaines assez divers: animaux et végétaux entre autres. Certains sont très jolis et d'autres moins.

34: **GRAPHISME** — Cette disquette contient principalement

deux animations: *Animator*, un amusant dialogue entre deux lampes (l) et *Boink*, la boule qui rebondit, déjà bien connue sur *Amiga*. Les autres animations proposées sont d'un niveau nettement inférieur.

36: **UTILITAIRES DEGAS** — Cette disquette vous aidera à faire de l'animation sous *Degas*. Elle renferme plusieurs utilitaires destinés à transcoder une image d'une résolution dans une autre (basse, moyenne et haute), à compresser ou décompresser une image et différents drivers pour imprimantes.

46: **GRAPHISME** — Deux nouvelles animations: *Juggler*, le célèbre robot jongleur sur *Amiga* jongle désormais aussi sur ST. Le rendu est un peu moins bon que sur *Amiga*, du fait du nombre de couleurs inférieures mais l'animation reste d'excellente qualité. La seconde, *Sphère*, est une animation ultra-rapide (après toutefois un chargement particulièrement long) d'une sphère futuriste au format *Degas*. Rien ne serez pas épuisé de ailleurs de créer les vôtres en utilisant le même procédé.

52: **GRAPHISME** — Quelques images au format *Spectrum* (512 couleurs simultanément à l'écran, sans scintillement). Certaines sont splendides mais d'autres beaucoup plus moyennes.

54: **GRAPHISME** — Une superbe démo de l'agence *Propulse*, mélangé avec bonheur images digitalisées, animation de qualité et surtout une présentation originale reprenant tous les principes d'un film. Vous ne serez pas déçu, d'autant que cette démo dure près de dix minutes et s'accompagne d'une agréable musique.

61: **UTILITAIRE** — Il s'agit d'un éditeur de tableaux d'Arkanoïd. Il présente quelques caractéristiques intéressantes: 130 tableaux supplémentaires; passage sous 60 Hz, musique associée (sans interruption). En revanche, il nécessite un Méga de mémoire pour fonctionner et se révèle peu pratique à utiliser.

70: **BUREAUTIQUE** — *Newword* est un traitement de texte original en accessoire de bureau. Il n'est pas très puissant mais peut se révéler bien pratique dans certains cas. *Disk List* est un utilitaire qui permet de créer un fichier contenant le catalogue de plusieurs disquettes, ce fichier peut être bien sûr imprimé par le suite. Bien pratique pour faire un peu de classement dans ses disquettes.



PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISES, CHEZ NAZA.



84 : GRAPHISME — Public Painter est un excellent logiciel de dessin fonctionnant avec un Mega-Octet de mémoire et un moniteur monochrome (ou en émulation monochrome telle que l'on en trouve maintenant en trévaire ou dans le commercial). Il dispose de fonctions évoluées : rotation, transposition, image en miroir, diminution ou augmentation de taille dans un sens ou dans l'autre, ombrage, déformations très complètes. De plus, il est multifenêtré et dispose d'une bibliothèque complète de fontes GEM (les fontes Degas peuvent d'ailleurs être adaptées en utilisant l'utilitaire Degas-Font fourni). Un programme d'un excellent niveau.

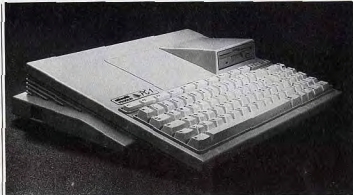
90 : IMAGI 3 — Cette démo est la plus étonnante. Il s'agit de deux animations en images digitalisées monochromes (mais sur moniteur couleur et avec un Mega-Octet de mémoire). La première, *Contracha*, est littéralement époustouflante. Après un long chargement, vous voyez une jeune femme secouer la tête avec grâce. L'animation *ne dure qu'une seconde* mais la vitesse d'affichage (vingt-cinq images par seconde semble-t-il) donne un effet de mouvement absolument parfait et l'on oublie que l'on est en présence d'un ordinateur. La seconde animation est un peu moins réussie mais demeure d'un excellent niveau. Une disquette à posséder absolument!

91 : MUSIQUE — Piano est un éditeur de sons qui transfère le clavier du ST en clavier musical. *Musix 32* est un éditeur de musique doté de nombreuses fonctions et fourni avec quelques morceaux pré-programmés et permettant de juger de sa puissance.

94 : GRAPHISME — Quelques animations créées avec Cyberpaint. Il ne s'agit en fait de quelques animations de dessin, mais certaines sont bien faites mais d'autres un peu plates.

96 : GRAPHISME — Différents graphismes et animations dus au travail de Patrice Brouil. L'humour est de la partie (pauvre statue de la Liberté!) et certaines animations de qualité. La transformation progressive de figures géométriques en corps féminin est très rendue et certaines images digitalisées retranscrites sont d'un bon niveau. Nous vous présenterons dans un prochain numéro une nouvelle sélection. (Disquettes Station pour Atari ST ; Prix : 65 F-15 F pour les membres du club.)

Jacques Harbon



Le temps des classes

Le PC italien sur le point de conquérir nos écoles? Entre constructeurs, c'est la lutte dans les classes. Olivetti et deux grands éditeurs français s'allient. Une révolution tranquille!

Le PC occupera-t-il les écoles? Les auteurs de Bergerac, Saint-Gaudens, Creutzwald, Hazebrouck, Isoire et Cavillon, réjouissez-vous! Olivetti, Hatier, Nathan s'associent pour changer le visage de la micro-éducative en France. L'évolution de la micro dans son ensemble va à moyen terme s'en ressentir.

Au fait, Olivetti propose six ensembles contenant un PCI plus des logiciels adaptés à chaque niveau scolaire. A quatre « offres scolaires » assez classiques viennent s'ajouter deux offres originales.

Pour 5 990 F le lot « Ecole primaire N° 1 » propose un PCI à lecteur de disquettes, plus les logiciels « L'écrivain », « Défi à l'intelligence » édités tous deux par Hatier, ainsi que « Ecriture » et « Orthobase » édités par Nathan. Le lot « Ecole primaire N° 2 », au même prix, offre le même matériel mais substitue aux logiciels la solution Logo, c'est-à-dire le langage Logo (Logo plus) et Logo-monde. Dico Logo, Minos les Labryrinthe, l'Ardoise, Valse Logo sont signés Hatier.

Le lot « Collège » coûte 6 430 F. Le PCI passe à deux lecteurs de disquettes, tandis que les cinq logiciels deviennent « L'écrivain », édité tout comme « Outils pour la classe » par Hatier, « Euclide » et « Roman » de Nathan. Le cinquième, une nouveauté, est le logiciel intégré « Premier Choix » qui allie en un seul programme un traitement de texte, un tableau de calcul (appelé aussi tableau), un logiciel de télécommunication (pour tirer parti d'un éventuel

modem) et une gestion de fichiers. « Premier Choix » est la traduction d'un logiciel de Software Publishing Corporation. A condition de mettre 10 540 F votre PCI comprendra un disque dur de 20 MO.

Le lot « Lycée » est disponible au prix de 6 820 ou 9 920 F, selon que le PC à deux lecteurs de disquettes ou un disque dur. Pas de logiciels fournis, en revanche l'acheteur dispose d'une remise de 1 500 F sur les achats de logiciels effectués dans un catalogue de trente-neuf titres. Ainsi le nombre de logiciels varie selon que vous en choisissez un qui coûte 200 ou 1 200 F. Deux options plus originales complètent cette gamme, destinées aux plus jeunes et visant les candidats au bac.

Le lot « Ecole maternelle », paradoxalement, le prix le plus élevé de la série : 11 655 F. En effet, le PCI est livré avec un « tableau enchanteur », une tablette tactile au programme qui coûte 32 ou 33 F. Le tableau enchanteur est utilisé concurremment au clavier. Il permet aux enfants de dialoguer avec l'ordinateur en utilisant leurs doigts. Dix-sept disquettes de programmes, une imposante documentation complètent la configuration. On pose sur la tablette une feuille dont le dessin correspond au programme qui est chargé. La tablette tactographe devient palette graphique, clavier géant, périphérique caméléon.

A première vue, les logiciels, un peu simples, ont des graphismes extrêmement lisibles et bien adaptés à leur objet. L'ensemble a manifestement été réfléchi et testé pour

une utilisation en classe. Il s'agit d'un ensemble coloré capable d'animer des centaines d'heures. Le lot destiné aux candidats au baccalauréat mériterait le nom de kit bachotage. Pour 4 990 F, le PCI avec un lecteur de disquettes s'accompagne de rafales de logiciels, soit Hatier soit Nathan, destinés aux révisions des différentes options du bac. Ces substituts, ou compléments aux annales Vuhret, sont proposés aux lycéens (et à leurs familles) accompagnés d'un plan de financement : 200 F par mois pendant vingt-neuf mois. Ainsi, l'éducatif est-il, pour la première fois aussi massivement proposé aux élèves et non aux professeurs.

Les six ensembles sont vendus par des concessionnaires Olivetti agréés et formés (189 au total). Donc à Bergerac, Saint-Gaudens, Creutzwald, etc., vous vous trouverez sur pied d'égalité avec les Parisiens...

Etait-il indispensable de noter plusieurs feuillets parce qu'un constructeur décide de vendre une machine déjà connue avec des logiciels pour l'essentiel déjà présentés dans Tilt? Oui, car l'initiative conjointe du trio Olivetti-Hatier-Nathan résulte d'une analyse et constitue un engagement.

L'analyse, c'est que le règne des Thomson sur l'Education nationale est terminé. En d'autres termes, le plan « Informatique Pour Tous » laisse la place à une phase nouvelle. Désormais les décisions de l'achat des machines sont décentralisées. D'autre part, les besoins de l'enseignement restent immenses, les taux d'équipement va beaucoup grimper. L'engagement du trio s'effectue en faveur d'un standard, celui des compatibles PC. Ils parient sur un équipement effectué à la fois par les enseignants et par les élèves, sur un équipement qui fasse le lien entre les utilisations scolaires et les utilisations personnelles. La présence du logiciel intégré « Premier Choix » prend dans ce contexte une valeur de symbole.

Cet engagement constitue un sérieux coup de pouce en faveur du développement des PC...

Certes le PCI équipé de la tablette graphique CGA et cadencé à 4,77 ou 8 MHz ne constitue pas la machine de jeu la plus performante, mais sauf à réagir par de très grandes doses de ST et à risquer de perdre une sérieuse bataille, sans même avoir eu les moyens de la mener... Denis Scherer

cedic/nathan

LE LIVRE DE LA JUNGLE

UN GRAND DESSIN ANIMÉ EN

LOGICIEL INTERACTIF

ATARI · AMIGA · IBM PC · AMSTRAD

cedic/nathan

ZKTEL VISION

LOGICIEL ANIMÉ

• 40 scènes et animations en 3 dimensions tirées du film • Musique, bruitage et graphismes de qualité • Un superbe jeu d'action facile à utiliser qui enthousiasmera toute la famille.

TU ES MOWGLI : DANS LA JUNGLE DE KAA, LE SERPENT PYTHON ET DE SHERE KHAN, LE TIGRE MANGEUR D'HOMME, SAURAS-TU REJOINDRE LE «VILLAGE DES HOMMES»?

EN VENTE DANS LES BOUTIQUES MICRO

Interview: Brian Fargo

A l'origine passionné de jeux de rôles, Brian Fargo est désormais à la tête d'Interplay Production. Bref, un véritable « compte de fée » et la preuve qu'une passion peut permettre d'aller très loin...

Le grand frisson de la microclé, que saisit Brian Fargo en 1979 lors de l'achat de son premier ordinateur : un Apple II. Du jour au lendemain, il devient un passionné de jeux sur micro et sent que c'est dans ce domaine qu'il veut réaliser quelque chose. Remarque, joueur, il l'est déjà depuis quelques années mais ses activités ludiques étaient essentiellement tournées vers les jeux de Donjons et Dragons (*Advanced Dungeons and Dragons*). Ainsi, pendant les deux ou trois premières années de micro, Brian se rue sur tous les jeux qui sortent sur Apple II avec une nette préférence pour les jeux d'aventure et de rôle. Il avoue avoir vécu des heures passionnantes avec les *Ultima* et *Wizard*. L'envie de se mettre à la programmation ne tarde pas à se manifester et les heures passées sur son clavier ne se comptent plus ! Son premier programme se nomme *Demon's Forge* qu'il commercialise lui-même ! Peu après, il rejoint une bande de copains dans la Boone Company pour ensuite fonder, toujours avec des copains, la compagnie qu'il dirige toujours : Interplay Productions.

Tilt : Quel sont les difficultés que rencontre une toute jeune société comme le fut Interplay ?
B.F. : C'était, en effet, une période très dure ! Pour résumer le tout, disons que trois obstacles sont à surmonter. La première difficulté, c'est de convaincre les éditeurs que vous êtes capables de programmer. En général, ils vous donnent des conversations de programmes à faire. Le deuxième cap à franchir : démontrer votre potentiel de créativité. C'est un cap très difficile car il demande beaucoup de temps donc une disponibilité totale. C'est évidemment très coûteux. Le dernier obstacle à surmonter consiste à obtenir des éditeurs des avances financières pour la réalisation des jeux.

— **Imaginez que vous avez frappé à pas mal de portes.**
— Oui à pas mal de portes et certaines se sont ouvertes. Nous avons travaillé pour Activision, Thom Emi et même pour l'armée ! Le choix final s'est porté sur Electronic Arts qui a fait un splendide travail de promotion avec *Bard's Tale*. C'est le jeu, dont j'ai fait le scénario, qui nous a véritablement procuré.
— **En passant du stade de développeur à celui d'éditeur, Interplay a fait le grand saut. Qu'est-ce qui vous a décidé ?**
— Les raisons sont financières. Les royalties constituent la base de rémunération d'un développeur. C'est une situation intéressante quand il n'y a qu'une ou deux personnes sur un projet donné. En ce qui concerne nos projets, nous sommes de plus en plus ambitieux et nécessitent le travail de toute une équipe : nous sommes douze à Interplay Productions. Les royalties rapportent à chacun des revenus trop moyens par rapport au temps passé et l'énergie dépensée sur un jeu même si c'est un super hit. En tant qu'éditeur nos revenus sont plus conséquents.
— **En parlant de hits, ce n'est pas vous qui en manquez et j'en pense notamment à *Bard's Tale* et *Wasteland*.**
— C'est le résultat des choix d'Interplay. Le hit ou le jeu haut de gamme est ce qu'il y a de plus difficile à réaliser dans notre industrie. La commercialisation d'un soft n'étant pas un véritable problème, la voie nous était tout indiquée : avoir une bonne équipe de talentueux scénaristes, graphistes, programmeurs, etc. Il n'y a pas de juste milieu dans notre domaine ; ou on est bon et on gagne de l'argent ou on est mauvais et on mange de la vache enragée !
— **Comment se passe la création de jeux à Interplay ?**
On cherche, tout d'abord, un thème qui nous plaît ou une idée. Par exemple l'idée de *Wasteland* nous est venue après avoir vu *Road Runner* (*Mad Max II*). Ensuite vient la phase délicate où il faut trouver les éléments ludiques qui peuvent s'appliquer à l'idée de départ. On s'assure avant d'aller

plus loin que l'idée de jeu est vraiment différente des jeux existants sur le marché. La constitution de l'équipe responsable du projet ne vient qu'après. On choisit le scénariste, le graphiste, le programmeur, etc. Au fur et à mesure que le projet avance, il se transforme car chacun y apporte des modifications ou des idées nouvelles qui améliorent le produit. Quand il plaît à tout le monde, il est pour ainsi dire terminé. Une règle d'or est en vigueur chez nous : on ne fait que des jeux qui nous amusent.

— **Tout le monde parle du CDI. On le choisit comme le grand concurrent du micro-ordinateur. Un mot à dire sur le sujet ?**

— Le CDI sera une réalité dans un futur très proche et touchera sérieusement le grand public. La partie intéressante sera l'avance tech-

nologique qu'il apportera. Ceci dit le micro-ordinateur ne mourra pas pour une bonne raison. Le possesseur de micro est un passionné, il aime les jeux très interactifs tels que *Bard's Tale*, chose que le CDI aura du mal à égaler. Bref, tous les jeux complexes nécessitant l'entrée de données par clavier resteront l'appanage de la micro.
— **Vos futurs projets ?**
— Ça fait déjà un moment que nous pensons réaliser un jeu multi-joueur mais dans les mois à venir nous présenterons un jeu de rôle/aventure. Comme pour *Northern*, il n'y aura pas d'attributs et il est destiné aux joueurs qui ont aimé *Bard's Tale*. Un autre jeu de rôle est en préparation mais il est destiné à des fans de *Wasteland*. Pour finir on réserve une surprise aux *Amiga*-maniacs.
Dany Boaluck

L'union fait la force

Bien connu de nos amis belges, ce proverbe illustre parfaitement l'objectif d'Epux et d'Infogrames. Ces deux sociétés se lient en effet pour le meilleur...



A partir de la gauche : Bruno Bonnel (Infogrames) et Gilbert Freeman d'Epux.

Epux et Infogrames annoncent un accord de « fusion ». Les conditions de celui-ci ne sont pas encore précisément connues et les observateurs ironisent en se posant la question : « le résultat donne-t-il une société nommée Epigrammes ou bien Infopyx ? »

Loin de nous l'idée de prendre part à cette polémique. Concentrons-nous plutôt sur les tenants et les aboutissants de cet accord. Initialement fondée en 1979, sous le nom de Automated Simulations, par Jim Connelley, Epux est l'un des géants de l'édition US. En

1987, il est en quatrième position en terme de chiffre d'affaires (24 millions de dollars), derrière Electronic Arts, Activision et Broderbund. Cette position forte est due à la renommée des produits Epux (*Winter Games*, *Summer Games* ou autre *California Games*). Ces programmes déclinés sur de nombreuses machines sont en quelque sorte la carte de visite d'Epux. Mais n'oublions pas qu'ils ne sont pas les seuls développements de cette entreprise à connaître un succès certain : *The Temple of Apshai* s'est vendu à

NOBODI



Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur.

Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la justice admaïre des criminels enduits. Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous ayez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur. L'événement est parmi nous et maintenant vous pouvez le vivre sur votre micro-ordinateur mais entièrement filmé... ROBOCOP

ZAG DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL 93 42 7145



un million d'exemplaires! D'autre part, Epyx possède des activités dérivées de l'univers de la micro ludique : distribution de jeux, jeux vidéo utilisant un magnéto-copie de type VHS... Bref, depuis 1983, le chiffre d'affaires n'a pas cessé de progresser! Il en est de même pour Infogrames. Considéré, comme le premier éditeur français de jeux sur ordinateur, cette société est née en juin 1983. Créée par Bruno Bonnell et Christophe Sapet à l'époque des débuts de la micro familiale en France, cette firme emploie à l'heure actuelle plus de cent personnes pour un chiffre d'affaires 1987 de 96 millions de francs dont 50 sont réalisés pour le logiciel grand-public. Outre l'édition de jeux pour micro par le biais de trois marques (Infogrames, Cobra Soft et Erié/Infomags), Infogrames développe des jeux télématiques. On comprend mieux le vocabulaire de «Galaxie Infogrames...». D'autant plus que la présence de cet éditeur ne se dément pas en étranger : en 1987, 70 à 80 pour cent du chiffre d'affaires ont été réalisés à l'export, en 1988 cette part s'élève à soixante pour cent! Cette percée à l'étranger est incontestablement due à des accords de licence d'édition passés à l'étranger (citons *Bivouac* ou *Bob Morane Ocean* pour les USA, *L'Afrique* pour le Japon, *Captain Blood* d'Erié/Infomags pour les USA, etc.). De même, Infogrames possède des filiales dans certains pays comme la Hollande où le groupe a créé une structure de distribution nommée Tatou Soft Distribution (le symbole de la firme est un tatou) ou encore en Grande-Bretagne par l'intermédiaire d'Infogrames LTD. En conclusion, Infogrames n'est pas un éditeur mineur en Europe, loin de là. Sa position en Grande-Bretagne ou en RFA en terme de part de marché n'est en rien comparable à celle d'US Gold, par exemple. Le développement de la firme a été avant tout basé sur la recherche de débouchés sur des marchés souvent fort éloignés comme les USA. Choix logique lorsque l'on sait que le marché européen vit ses ventes de machines ralenties (situation similaire à celle du marché US en 85) alors qu'au USA, les micros mais aussi de parvenir à la constitution d'un groupe d'édition multi-média international. Pour parvenir à cela, Epyx et Infogrames vont dans un premier temps favoriser les contacts entre les

premier temps, abordons le problème Ubi Soft. On se souvient que cet éditeur français a signé un accord avec Epyx concernant la licence en édition pour les USA d'un nombre impressionnant de programmes développés en France par Ubi. La validité de ce contrat n'est a priori pas remise en cause par la fusion d'Epyx et Infogrames. Cela montre toutefois qu'Ubi Soft n'est considéré par le gérant yankee que comme un partenaire parmi d'autres en mesure d'apporter un plus ponctuel au niveau du catalogue de produits. Les choses se compliquent toutefois lorsque l'on étudie plus avant les buts de la fusion. Le premier objectif concerne la France. A terme la fusion va permettre à Epyx et à Infogrames de créer une structure de distribution en France. De membre plus générale, cet objectif est annoncé comme étant valable aussi pour l'Europe. Dans ce contexte, comment seront distribués en France et en Europe les programmes Ubi sachant qu'ils existent au catalogue Epyx? Autre problème pour Ubi : si la structure de distribution Epyx-Infogrames s'avère performante, la tentation serait grande de l'utiliser. Mais, n'oublions pas que Guillemot International, gros distributeur français, est derrière Ubi. Belle contradiction en perspective puisque les deux sociétés d'un même groupe parviendront peut-être à avoir des intérêts divergents! Affaire à suivre...

D'une manière plus générale, l'accord Epyx-Infogrames concrétise la volonté de chacun d'effectuer une véritable percée au Japon! Ce marché constitue désormais un passage obligé pour tout éditeur désireux acquérir une véritable stature à l'échelle internationale compte tenu de l'importance des consoles de jeux japonaises. Or les créateurs de ces dernières, se restreignent le nombre de sociétés de développement actives sur console par le biais de coûteuses licences... Percer sur ce marché ne sera pas simple mais il s'agit, à n'en pas douter, d'un beau challenge!

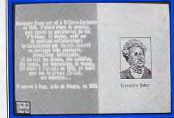
Dernière implication de l'accord Epyx-Infogrames : la création du futur premier groupe d'édition mondial en matière de jeux sur micros mais aussi de parvenir à la constitution d'un groupe d'édition multi-média international. Pour parvenir à cela, Epyx et Infogrames vont dans un premier temps favoriser les contacts entre les

équipes de développement. Rappelons que ce groupe dispose d'un certain savoir faire en matière de télématique ou encore de jeux vidéo à base de magnéto-copie. Ce dernier élément est d'ailleurs le point de départ du véritable éditeur multi-média de demain : le CD-I. Nous le voyons, cette association mûrement réfléchie et tournée vers l'avenir constitue une véritable reconnaissance pour Infogrames. Bravo! Mathieu Brissou

Kid's School



Les Mille et un Voyages.



Monte-Cristo.

Les Mille et un Voyages
 Les Editions Carraz ne manquent pas de ressources et persistent et signent dans un domaine qui leur est cher : le récit. Mais cette fois, avec *Les Mille et un Voyages*, ce sont les très jeunes qui sont concernés. A croire que les éditeurs veulent faire naître des vocations de nos plus jeunes et éviter que nos chères têtes blondes rejoignent le contingent des imaginations défilantes... Comme dans tout logiciel du genre qui se respecte, l'enfant plante son décor et, pour ce faire, il a le choix entre quatre univers différents : la mer, la campagne, la ville ou l'espace. Il choisit ensuite un héros qui peut être soit un objet, un personnage ou un animal et une fois ce choix fait, trois options, correspondant en fait à trois niveaux s'affichent, symbolisés par un plume pour l'écriture, un livre pour la lecture et un œil pour regarder. S'il désire lire, un texte s'affiche qu'il peut associer aux dessins de son choix, afin de créer son propre récit.

animé. Il est vrai que le vocabulaire employé est assez recherché, le graphisme très soigné et diversifié, ce qui permet à chacun d'évoluer dans la sphère qui lui correspond.

Pour les plus âgés, l'option écriture permet de modifier le texte qui leur est proposé par l'ordinateur. Grâce à un traitement de texte simple d'utilisation, l'enfant peut partiellement ou totalement changer le récit et en réécrite un de sa composition. Facile à manipuler, voici une bonne invitation à l'écriture pour les plus jeunes.

Un bon programme. (Disquette Carraz Editions pour Atari, CPC, compatibles PC et Thomson).

Matière : création écriture
 Intéret : 16
 Contenu pédagogique : 4
 Prix :

Monte-Cristo
 Ah! Si Alexandre Dumas père avait su qu'un jour son célèbre roman se retrouverait sur une disquette pour être lu par un ordinateur sur une machine dans le but d'éduquer la jeunesse du XX^e siècle, peut-être aurait-il cru à un canular. Eh bien, pourtant, à l'heure où l'infomatique est reine, Coktel Vision nous propose l'intégralité du roman du «Comte de Monte-Cristo» sur disquette, afin de sensibiliser les élèves de collège et de lycée à la lecture et à l'écriture. La démarche de ce logiciel est en fait de plusieurs ordres. En effet, si l'on considère qu'un roman s'inscrit dans une époque bien spécifique de l'histoire et dans une période non moins spécifique de la vie de l'auteur, il était intéressant de créer un programme qui réunisse toutes ces informations. Monte-Cristo répond donc à ces exigences et propose à l'élève, grâce à une banque de données très bien fournie, l'étude du texte de Dumas tout en lui donnant la possibilité d'aller puiser des renseignements sur sa vie de l'auteur ou d'autres personnages et événements importants à cette époque. Et ces informations sont utiles pour avancer dans le programme car le récit est parsemé de blancs. Ainsi évolue-t-on à travers l'œuvre de l'auteur, page à page. Le travail de lecture peut sembler pesant parfois, mais on peut toujours cliquer sur l'icône et aller glaner des informations, histoire de s'échapper un peu! (Disquette Coktel Vision pour Atari ST.)

Matière : français
 Intéret : 16
 Contenu pédagogique : 4
 Prix :

WEC LE MANS

WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence: Aucune autre course ne peut lui être comparée, aucune autre ne sollicite autant physiquement et mentalement un pilote. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources

indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au delà des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux défaillances humaines.



WEC LE MANS n'est pas un jeu - c'est une véritable expérience de pilotage



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145.

COMMODORE AMSTRAD ATARI ST AMIGA

"JE BATS MON RECORD ET J'ATTAQUE LA MICRO"

ATARI XE™ SYSTEM

LA CONSOLE EVOLUTIVE

C'est la première console de jeux vidéo capable de se métamorphoser en un véritable micro-ordinateur. Plus besoin de choisir entre le plaisir du jeu et la passion de l'informatique. Avec le système ATARI XE, tu peux t'amuser tout en plongeant dans le monde de la micro.

LE PLAISIR DE JOUER

Elle est vraiment géniale cette console de jeu, avec son joystick et son pistolet laser hyper précis. Les jeux pour exercer tes réflexes et ton adresse ne manquent pas! Ils sont tous palpitants et pleins de suspens.

990F

1 console
2 jeux
1 joystick
1 pistolet



LA PASSION DE LA MICRO

Tu as envie d'aller plus loin et de découvrir les fantastiques possibilités de l'informatique? Tu branches sur ta console XE le clavier avec son Basic intégré et le lecteur de cassette Atari et tu te retrouves devant un micro-ordinateur. Tout de suite, tu vas pouvoir t'initier à la programmation en Basic. Et pour 490 F TTC, tu auras en plus le fameux simulateur de vol "Flight Simulator"... Te voilà prêt à décoller pour l'univers de la micro.

490F

1 clavier avec Basic
1 lecteur de cassette
1 jeu "Flight Simulator"



ATARI
Le monde

ATARI ST	
TRIAD	295F
+BARBARIAN (PSYNO)+STARGLIDER	
+DEFENDER OF THE CROWN	
MEGA PACK	245F
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSTBYTE	
+MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE	
MISSION+SECONDS OUT	
ACTION ST	195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS	
+DEFLEKTOR-NORTHSTAR	
+3D GALAX+TRAILBLAZER	
FORCES MAGIQUES	249F
+LA PANTHERE ROSE	
+WESTERN GAMES+CLEVER	
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE	
OCEAN 5 STARS	245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS	
+BARBARIAN+RAMP+WIZZBALL	
COMPUTER HITS	275F
+DEEPSPACE+BRATACCAS	
+HACKER2+LIT. COMP. PEOPLE	
ARCADE FORCE	295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES	
+GAUNTLET+METRO CROSS	
LES GUERRIERS	245F
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX ST	245F
+ WINTER GAMES+SUPER	
CYCLE+WRESTLING	

NOUVEAUTES	
AAARGH	185F
AIRBALL	195F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTEANA WORLD GAME	175F
ARMALYTE	199F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BALL	195F
BARBARIAN 2	249F
BAT	249F
BLAZZING BARRELS	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BUTCHER HILL	199F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN SIZZ	249F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHAOS STRIKES BACK	185F
CIRCUS GAMES	235F
COBRA 2	195F
COSMIC PIRATES	199F
CUSTODIAN	199F
CYBERNOID 2	249F
DRAGON NINJA	199F
DUEL	225F
DYTER 07	199F
ELEMENTAL	199F
EMMANUELLE	220F
EXOLON	185F
EXPLORA 2	375F
FEDER. OF FREE TRAD.	285F
F 16 COMBAT PILOT	235F
FALCON AT	235F
FINAL ASSAULT	195F
FINAL COMMAND	215F
FLYING SHARK	199F
FRIIGHT NIGHT	195F
FUSION	265F
GAME OVER 2	195F
GARRISON 2	185F
GARY LIN. HOT SHOT	195F
GARY LIN. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUERRILLA WARS	185F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HEROES OF THE LANCE	225F
I LLUDICRUS	195F
JUNGLE BOOK	235F
JUG	199F
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENARA	225F
LA CHOSE DE GROTEM	225F
LA QUETE DE L'OISEAU...	245F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	199F
MAD SHOW	220F
MANHATTAN DEALERS	199F
MARS COPS	225F
MAUPITI ISLAND	249F
MAY DAY SQUAD	195F
MECHANIC WARRIORS	249F
MEURTRE A VENISE	245F
MOTOR MASSACRE	185F
NECRON	249F

NOUVEAUTES	
NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPECIAL ED.	199F
PAC LAND	185F
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	199F
PEUR SUR AMYTHVILLE	225F
PIRATES	225F
POOL OF RADIANCE	249F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
REALM AT THE TROLLS	195F
RENEGADE	195F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE	
OCEAN 5 STARS	245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS	
+BARBARIAN+RAMP+WIZZBALL	
COMPUTER HITS	275F
+DEEPSPACE+BRATACCAS	
+HACKER2+LIT. COMP. PEOPLE	
ARCADE FORCE	295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES	
+GAUNTLET+METRO CROSS	
LES GUERRIERS	245F
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX ST	245F
+ WINTER GAMES+SUPER	
CYCLE+WRESTLING	

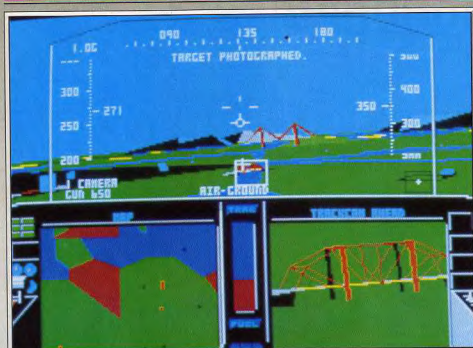
NOUVEAUTES	
KARATE KID 2	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LE MAITRE DES AMES	225F
LIVE AND LET DIE	195F
MAD MIX	145F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MAXI BOURSE	210F
MENACE	225F
MINIGOLF	199F
NEBULUS	185F
NIGEL MANSSELL'S	195F
OPERATION WOLF	195F
OUT RUN	195F
PAC MANIA	195F
POWERDROME	225F
RETURN TO THE JEDI	195F
ROBOCOP	199F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SKRULL	225F
SINBAD	225F
SKY CHASE	225F
SOLDIER OF LIGHT	185F
SPACE HARRIER	225F
SPEEDBALL	245F
STARGLIDER 2	225F
STARGOOSE	195F
STARRAY	195F
SUPER HANG ON	145F
STREET FIGHTER	195F
STRIP POKER II	145F
THUNDERBLADE	199F
THE ELIMINATOR	195F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VICTORY ROAD	185F
VIRUS	195F
20 000 LIEUES SS MERS	245F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
ZYNAPS	185F

PC COMPATIBLES	
LED STORM	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
MINIGOLF	199F
OPERATION WOLF	195F
PLATOON	185F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	199F
ROCKET RANGER	245F
ROGER RABBIT	225F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SIDE ARMS	225F
STARGLIDER 2	249F
STREET SPORT FOOT...	199F
STREET SPORT SOCCER	185F
TIGER ROAD	245F
THE DEEP	199F
THE GAMES SUMMER	225F
THE LAST NINJA 2	185F
THUNDERBLADE	249F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
TITAN	249F
ULTIMA V	225F
ULTIMATE GOLF	195F
VICTORY ROAD	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	199F

PC COMPATIBLES	
G.I.G.N. OP JUPITER	225F
FRIIGHT NIGHT	195F
FUSION	245F
GALACTIC CONQUER.	249F
GOLD RUNNER 2	225F
GHOST AND GOBBLINS	245F
GREEN BERET	225F
GUERRILLA WARS	225F
IKARY WARRIOR	225F
INTERCEPTOR	249F
IRON TRACKERS	206F
JUG	195F
JUNGLE BOOK	235F
L'ARCHE CAP. BLOOD	295F
LA QUETE DE L'OISEAU...	299F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	299F
MAD SHOW	220F
MANHATTAN DEALERS	249F
MAUPITI ISLAND	235F
NECRON	249F
MEURTRE A VENISE	285F
MINIGOLF	199F
MOTOR MASSACRE	185F
NORTH AND SOUTH	295F
OPERATION WOLF	245F
OUT RUN	225F
PAC LAND	185F
PAC MANIA	195F
PARANOIA COMPLEX	199F
PROSPECTOR	199F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	225F
REALM OF THE TROLLS	245F
RETURN OF THE JEDI	195F
ROAD BLASTERS	225F
ROBOCOP	249F
ROCKET RANGER	309F
ROGER RABBIT	235F
R TYPE	235F
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
SHOOT 'EM UP CONT.	225F
SIDE ARMS	225F
SLEEPING GODS IJE	249F
SKRULL	225F
SPACE HARRIER	225F
SPACE HARRIER 2	235F
SPACE BALL	249F
STARBALL	249F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	245F
STREET FIGHTER	195F
STREETSPORTS BASK.	195F
SUPERMAN	245F
SWORLD OF SODAN	249F
TECHNOCOP	195F
TEENAGE QUEEN	199F
THE CHAMP	199F
THE DEEP	199F
THE ELIMINATOR	225F
THE GAMES WINTER	195F
THE GAMES SUMMER	195F
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF FLY.	249F
THUNDERBLADE	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	195F
NOUVELLE GENERATION	195F
ULTIMA V	225F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	225F
VROOM	199F
WANDERER	225F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	249F
WEIRD DREAMS	235F

AMSTRAD	
GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS	
+BIONIC COMMANDO+SHACKLED	
+GUNSMOKE+DESOLATOR	
12 JEUX EXCEPTIONNELS	
+CYBERNOID+DEFLEKTOR 129/149F	
+TOUR +DE FORCE+MASK 2+BLOOD	
+BROTHERS+HERCULES+NORTH	
+STAR+TRIAKOS+BLOODVALLEY	
+LES MAITRES DE L'UNIVERS	
+MARAUDER+RANARAMA	
OCEAN DYNAMITE	149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV	
+CRAZY CARS+COMBAT	
+SCTOOL+SALAMANDER+DRILLER	
+GRYZOR	
LES DEFIS DE TAITO	139/199F
+TARGET RENEGADE	
+ARKANOID 1-ARKANOID 2	
+BUBBLE BOBBLE+FLYING	
SHARK+SLAPFIGHT	
LES BEST DE US GOLD	149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2	
+CALIFORNIA GAMES+720	
+ROLLING THUNDER	
GAME SET MATCH 2	149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG	
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT	
+BASKET MASTER+TRACK AND	
+FIELD+CRICKET+SNOKER+GOLF	
GOLD SILVER BRONZE	149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX	
HISTORY IN MAKING	199/249F
MEGA COMPILATION USG	
+LEADERBOARD+EXPRESS	
+RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION	
+SLIPPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH	
+HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU	
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD	
+RUNNER+BRU CELE+GOONIES	
+WORLD G+ RAID+BEACH HEAD	
COMMAND PERFORMANCE	
+MERCENARY+HARDBALL	129/149F
+ARMAGUEDON MAN+TENTH	
FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH	
+SHACKLED+FRANTOR+CHELO+NEMO	
FORCES MAGIQUES	149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR+X4	
+WESTERN GAMES+CLEVER	
AND SMART+OPER. NEMO	
LES AS DE L'ESPACE	129/149F
+CYBERNOID+NORTHSTAR	
+ZYNAPS+FRANTOR+EXOLON+VENOM	
+VENOM STRIKES BACK	
TEN MEGA GAMES 3	129/149F
+LEADERBOARD+10TH FRAME	
+LAST MISSION-RANARAMA	
+FIGHTER PILOT+ROCCO	
+FRELOD+IMPOSSIBALL	
+CTTY SLICKER+DRAGON TALK	
LES AS DU CIEL	149/199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE	
+SPITFIRE 48+TOMAHAWK+AIR	
+TRAFFIC CONTROL+STRIKE	
+FORCE HARRIER+ACE OF ACE	
LEADERBO. "PAR 3"	145/169F
+LEADERBOARD+LEADERBOARD	
TOURNAM+W.C. LEADERBOARD	
ELITE 6 PACK N° 3	95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO	
RACER+PAPERBOY+GHOSTNOB	
BLIN'S-TUER NEST PAS JOUER	
ARCADE ACTION	115/185F
+BARBARIAN+RENGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE	
GEANTS D'ARCADE	115/195F
AMST GOLD HIT 3	115/195F
COLL KONAMI	115F/185F
OCEANSTAR HIT 2	99/145F
IMAGINE ARC. HITS	99/145F
FIST AND THROTTLES	95/139F
FRANK BRUNO BIG.	129/179F
LES FI TURISTES	149/199F
SIMULATION PACK	145/195F
GAME SET MATCH	129/179F
KARATE ACE	115/175F
TOP TEN COLLECT.	99/145F

NOUVEAUTES	
4X4 OFF ROAD RACING	99/149F
ACTION SERVICE	139/189F
ALIEN SYNDROME	95/139F
ARCADE WIZARD	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BAT	149/189F
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	99/149F
BUTCHER HILL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
CORPORATION	95/145F
CHICAGO 30'S	99/149F
DARK FUSION	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DYNAMIC DUO	95/145F
ELITE	99/149F
EMMANUELLE	ND/195F
F 16 COMBAT PILOT	145/195F
FINAL COMMAND	ND/195F
FISH	ND/185F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
HEROES OF LANCE	95/139F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HAND	99/149F
IRON HORSE	99/149F
IRON LORD	125/165F
JUNGLE BOOK	ND/199F
LED STORM	99/149F
LE MANOIR DE MORT	ND/199F
MEURTRE AVENISE	145/195F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
NIMITZ	99/159F
NORTH AND SOUTH	145/195F
PAC LAND	95/145F
PARANOIA COMPLEX	99/149F
PURPLE SATUR. DAY	169/199F
REX	99/149F
ROADWARS	95/139F
SDI	99/149F
SECRET DEFENSE	145/195F
SHOOT OUT	99/149F
SKATE OR DIE	95/145F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
STAR TREK	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
TERRIFIC LAND	ND/195F
TERRORFODS	95/139F
THE ARCHON COLL.	95/145F
THE DEEP	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE GAMES SUMMER	99/129F
THE TEMPLE OF FLY.	149/199F
TIGER TIGER	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TIMES OF LORE	95/145F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
TRIVIAL PURSUIT	99/149F
NOUVELLE GENER.	99/149F
WANDERER	



Si le tableau de bord paraît simple, les commandes sont en réalité très complexes.

F19

PC ET COMPATIBLES, CGA, EGA, VGA ET HERCULES

Microprose ne désarme pas. F-19 Project Stealth Fighter, simulateur de combat aérien que nous avons déjà testé sur C 64 dans le numéro 52 de Tilt, fait peau neuve et revient en une version complètement remaniée destinée aux compatibles PC. Les qualités d'animation de ce logiciel ne se révèleront pourtant que sur des PC très rapides !!

Microprose. Conception : Sid Meier ; **programmation :** Sid Meier, Andy Hollis, Jim Snyoski et David Mc Kibbin ; **graphisme :** Max Remington III, Murray Taylor et Bruce Shelley ; **musique et bruitages :** Ken Lagace.

Recette : une pincée de Flight Simulator, un zeste de Chuck Yeagers et une bonne dose d'octets et de Mégabertz... F19 est un simulateur de vol et combat aérien hors du commun. Microprose a réutilisé là la recette qui fit (et fait encore) le succès de Gunship. Il y a tout d'abord la beauté des graphismes et des animations. Vient ensuite un réalisme de pilotage convaincant et une stratégie aussi complexe que variée. La prise en main de F19, c'est votre entrée dans les troupes d'élite des chasseurs améri-

cains. Une carrière qui ne vous lâchera pas de sitôt ! Il faut tout d'abord parler des nécessités « hard » de l'emploi de ce soft. F19 tourne sur tous les PC et compatibles. Le programme est cependant si complexe que la configuration idéale est assez onéreuse : un AT muni d'une carte EGA (ou VGA)... Les concepteurs ont pourtant prévu tous les cas de figures : A tout moment, l'utilisateur peut en effet modifier selon trois niveaux la précision des graphismes, et donc la vitesse de déroulement. Même sur un PC

de base, il est possible de profiter de la souplesse de l'animation... pour peu que l'on sélectionne l'option graphique « O » qui réduit le décor et fait apparaître en clair que les points stratégiques du terrain. L'emploi d'un joystick est enfin possible mais très facilement remplacé par le clavier. Les touches sont utilisées, même s'il est nécessaire de configurer avant de lancer le programme son



Repeage des cibles au sol.



Une carte affiche les zones d'action des radars.



Bilan des opérations : mission accomplie

Autoclic, bat en clavier QWERTY (pas de « keyhit »). Le pilote vient de s'inscrire sur le tableau des scores. Le premier menu vous offre le choix entre deux phases essentielles : entraînement ou mission réelle. Tout comme Gunship, le programme se lance alors dans la longue mise en place de votre première mission. Choix des objectifs (tir air/air, air/terre ; lieu du combat), modification du niveau de jeu (force des opposants, crash, missiles, etc.) et armement de l'appareil en bombes, mitrailles et missiles. Toutes ces phases sont soutenues par un graphisme agréable, des scènes réalistes et parfois animées qui assurent déjà le réalisme de la partie. Le jeu va

prendre note sur papier de ses objectifs (descriptif et localisation) et étaler devant lui l'une des cartes fournies dans le package. Tout est enfin prêt, le plus dur reste à faire. Radeurs allumés, flaps, une légère traction sur le manche...

Le pilotage de F19 est très classique. Le tableau de bord n'est pas trop complexe. Tous les indicateurs apparaissent en transparence à travers le cockpit. Les autres informations vont se partager deux fenêtres en bas de l'écran. Première manœuvre, vous engagez le pilote automatique. C'est un des éléments les plus importants. Pour cette mission, l'ordinateur définit au minimum quatre points géographiques mémorisés par le PA



F19 bille par son superbe graphisme en 3D.



Plusieurs modes de visualisation sont possibles.



Les choix des armes est très large.

(pilote automatique). Ce dernier, une fois enclenché, vous mène donc vers la cible numéroté en ordre de cette mission, une plate-forme pétrolière que vous devez photographier. Vous profitez de ce court intermède — le PC tient le cap... — pour préparer l'offensive. La fenêtre de droite montre une carte plus ou moins zoomée de la zone survolée. A droite, on appelle tantôt la fenêtre armement pour sélectionner ici la caméra, tantôt les renseignements, rapport, tableau des dommages subis, etc.

On s'approche ici de la cible, il faut reprendre le contrôle des commandes. La sensibilité des commandes peut être à tout moment réglée selon trois niveaux. Dans la fenêtre « cible », vous apercevez

biénot un village allié, puis un chasseur ennemi et enfin votre objectif.

Le reste est affaire de réflexion, de sang-froid et surtout, d'expérience. Le joueur main usée sans cesse de la pause (en début de partie) et ralentira le jeu en choisissant pour le combat l'option graphique la plus fournie et donc la plus lente... Message de la base : « premier objectif atteint, sélectionnez nouveau cap » Le PA reprend la main en attendant la dernière phase, l'atterrissage sur piste (complexe mais modulable selon le niveau choisi) ou l'éjection en parachute en cas de panique.

Voilà venant d'accomplir une mission classique de F19. Au niveau plus élevé, il faudra bien sûr ajouter à l'ensemble les incessantes attaques ennemies, les radars de l'adversaire qui tracent sur votre carte des zones très dangereuses, le réapprovisionnement en fuel sur les bases alliées, etc. Et bien sûr, en fin de mission, l'éternel café au mess en compagnie de toute l'équipe.

F19 clôture chaque mission par un récapitulatif sur carte de votre trajectoire et de vos actions. Idéal pour comprendre les fautes commises ! Complexe mais très facile à prendre en main grâce au « carte clavier » qui montre clairement l'emplacement et l'emploi des touches, aussi réaliste dans son pilotage que dans la stratégie et la variété de ses missions, F19 Stealth Fighter est à mon sens le meilleur simulateur aérien disponible à ce jour sur PC (cf. comparatif en fin d'article). Et si le programme est très lent sur les machines de base, la complexité de sa stratégie suffit souvent à contrer ce handicap. Espérons seulement que les responsables de Microprose traduiront très vite la notice volumineuse qui accompagne cette petite merveille !

Olivier Hautefeuille

AVIS

Dernière production des ateliers de Microprose, F19 Project Stealth Fighter est un programme de grande qualité. Les graphismes sont très détaillés, lorsque l'on possède une carte EGA. L'animation est un véritable modèle, si l'on dispose d'un micro à base de 80286 ou bien encore de 80386. De la même manière, la bande sonore est de qualité, sauf si l'on n'a pas de carte son dans sa machine. Cette petite dette montre que la configuration idéale pour exploiter F19 est plus courante dans les bureaux que chez les particuliers. Ce que est bien normal puisque le prix moyen d'un AT avec carte EGA et moniteur couleur tourne aux alentours des 1200 F. hors



Le point, point commun de nombreux simulateurs !

taxes bien entendu. Bref, F19 est un produit haut de gamme pour machine haut de gamme. Inutile donc de le faire tourner sur votre PC à base de 8088 à 4,77 MHz et de carte CGA : vous seriez vraiment déçu !

Aéridic Briatou

Comparatifs

F19, Flight Simulator II, après F19, Flight Simulator souffre de ne pas exposer mieux l'objectif de ces missions en début de partie.

La variété des situations proposées par F19 confère à ce dernier un avantage certain. Quant au contexte graphique et sonore, il est très similaire pour les deux titres avec un avantage à F19 pour la précision des



Flight Simulator 3.0 en EGA, autre référence.



F18 sur Amiga.



Chuck Yeager's sur PC en CGA.

décor extérieurs en mode « 2 ». F19/Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator : Chuck Yeager's AF est plus souple sur les XT que ne l'est F19. Il met en place de très nombreuses et belles lignes acrobatiques et offre de ce fait une originalité supérieure à F19. Mais il faut bien l'admettre, le plaisir et l'angoisse sont bien moins dardés sur Chuck Yeager's que sur F19 !

F19/F18 Interceptor : il faudrait envisager une traduction de F19 sur Amiga. Si l'on passe outre les difficultés de performances visuelles et sonores qui existent entre les deux machines, F19 l'emporte à l'encontre grâce à la variété et à la préparation de ses missions. Mais le PC n'est pas un Amiga !



Exploit technique et sa ressemblance avec la version arcade font de ce soft un hit !

Operation Wolf

AMIGA

On l'attendait, ce jour fatigique où le micro-ordinateur n'aurait plus grand-chose à envier aux jeux d'arcade. Avec *Opération Wolf*, le coup d'envoi est lancé ! Ce soft est un des plus beaux jeux d'action disponibles sur Amiga.

Ocean. Programmation : Christophe Gomez

Est-ce bien utile de vous représenter ce superbe hit ? Gagnant du Titl d'Or de la meilleure adaptation arcade, *Opération Wolf* fait une entrée fracassante dans le monde de la micro après avoir été le numéro un au palmarès des jeux d'arcade. Faisons tout de même un bref rappel pour les retardataires à propos du scénario. Dans un pays d'Amérique Latine, frappé par les affres qui engendrent habituellement un coup d'état, des personnalités diplomatiques ont été enlevées. On sait qu'elles sont gardées en otages dans un camp de concentration situé au cœur de la forêt amazonienne. Une attaque en force ne ferait que mettre la vie des otages en danger. En reven-

devez explorer la jungle afin de capturer des rebelles et obtenir des renseignements sur le camp des prisonniers. En cours de route, votre grand cœur de chevalier ne résiste pas : vous tombez sur un village occupé par les rebelles que vous vous empressez de libérer. Sensible à l'accueil chaleureux et à la reconnaissance des villageois, vous décidez de faire une halte. De nouveaux fiascos, vous êtes en mesure d'affronter le dépôt de munitions pour



Explosion d'un hélicoptère.



Tuez le condor et récupérez la roquette.



Séquence intermédiaire.



Le tableau du parcours.

vous ravitailler. L'étape suivante vous mène au camp de concentration où les otages sont gardés. Le grand final se passe à l'aéroport où l'avion transporteur vous attend avec vos otages libérés.

Le système de jeu est identique à celui de la version arcade, hormis le fait qu'il a le souris remplacé la mitrailleuse !

La partie droite de l'écran est réservée aux données qui vous informent en permanence sur l'état de votre santé, vos munitions, les ennemis à abattre, etc. Le reste de l'écran (les trois-quarts) constitue l'écran principal offrant une vision à la première personne. Au début de chaque niveau, votre objectif est défini.



La jungle ou deuxième niveau.

Un scrolling horizontal s'enclenche et le jeu d'artifice commence ! Des vagues de rebelles, armés jusqu'aux dents, apparaissent à un rythme infernal ! Ils courent, rampent, descendent en parachute, bref, ils se déchainent pour vous trouver la peau ! En outre, des blindés et des hélicoptères viennent leur prêter main forte. Le joueur n'a qu'une option : lâcher des rafales dans le tas ! Ne visez pas votre chargeur sur tout ce qui bouge, ils ne sont pas tous dangereux. De plus, les munitions sont rares et les recharges n'apparaissent qu'au compte-gouttes. Tirez en priorité sur les lanceurs de cocktails, de roquettes et de grenades (ces séquences sont superbes) ! Un aspect très particulier d'*Opération Wolf* réside dans la taille

de ces personnages et de ces véhicules. Bien sûr, ils ne sont pas tous dangereux. De plus, les munitions sont rares et les recharges n'apparaissent qu'au compte-gouttes. Tirez en priorité sur les lanceurs de cocktails, de roquettes et de grenades (ces séquences sont superbes) ! Un aspect très particulier d'*Opération Wolf* réside dans la taille



Vite ! Un tir sur la bouteille à énergie !

des personnages : spectaculaire ! La distance entre les soldats ennemis et vous varie de quelques mètres à plusieurs dizaines de mètres. Ainsi, les soldats les plus proches font davantage de dégâts quand ils tirent.

Être à court de munitions est un des pièges à éviter et sachez qu'il y a un temps mort entre la fin d'un chargeur et l'enclenchement du suivant. De même, ne tirez pas sur les innocents ou sur les otages, votre score en souffrirait. Par ailleurs, une multitude d'objets utiles jonchent le sol tels que des bâtons de dynamite, des caisses, des bouteilles et surtout le freestyle qui offre un illimité pendant un court laps de temps.

inutile de revenir sur l'excellente qualité de la réalisation. Les graphismes, l'animation, le bruitage sont irréprochables. Il faut néanmoins souligner que certains aspects du jeu ne sont disponibles que sur un Amiga possédant une extension mémoire de 512 Ko (par exemple, les caisses et certains brûtoires). La similitude avec la version arcade est frappante, c'est à se demander si ce n'est tout encore le coup d'aller glisser des pièces pour la pratiquer ! *Opération Wolf* est un jeu fabuleux sur Amiga, le meilleur dans sa catégorie. Un must !

Dany Boudauck

Version ST

Cette version est pratiquement identique à la version Amiga mais elle est moins convaincante sur certains points.

Rien à redire des graphismes et de l'animation. Les bruitages souffrent un peu sur la version ST (mauvais bruitages des hélicoptères et blindés) pour des raisons de mémoire. Toujours pour les mêmes raisons, pas de caisses ni de freestyle ! Du point de vue confort de jeu, on regrette un peu les changements de disquettes entre deux niveaux. Plus gênant encore, quand on perd une partie, il faut recharger la disquette ! Le jeu est moins complexe à pratiquer que la version Amiga qui, elle, est aussi difficile que la version arcade.

Malgré toutes ces petites imperfections, *Opération Wolf* reste très agréable sur ST. Le plaisir de jouer est intact et c'est ce qui importe.

D. B.

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

Version C 64

L'adaptation pour le Commodore 64 est la moins belle de toutes les versions mais là encore, les aspects essentiels de la version arcade ont été reproduits. L'intérêt de jeu est là et on s'accroche pour faire un bon score ! Convaincant !

D. B.

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

Avis

Alors là, bravo ! c'est vraiment du beau travail, la conversion d'*Opération Wolf* pour Amiga est aussi belle que le jeu d'arcade. Bien sûr, il s'agit d'un simple jeu de tir avec une action assez répétitive, mais la qualité de la réalisation vous fait tellement craquer que l'on y jouerait pendant des heures. On se laisse totalement prendre au jeu, même si la souris a remplacé la mitrailleuse du jeu d'arcade.

Un seul reproche : les changements de disquettes bien trop fréquents.

Ahain Huyghues-Lacroix



La version ST est moins convaincante.



La version CPC est réussie.



L'intérêt de jeu est là (version C 64).

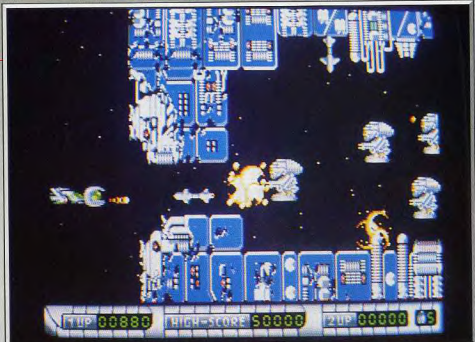
Denaris

AMIGA

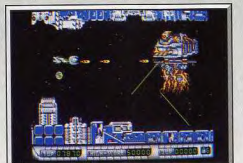
Ce logiciel, signé Rainbow Arts, est l'exemple (R) type du cas où le clone surpasser l'original! Ce superbe shoot-them-up, digne d'un jeu d'arcade est le meilleur qu'on puisse trouver sur Amiga. Il devrait faire un tabac à la sortie en janvier 89. Un véritable régal pour les joueurs confirmés!

Rainbow Arts

Dans les jeux d'action, il y a un genre qui, de par les succès qu'il connaît, rend les micronaïmanques (je ne parle pas des inconditionnels) exigeants et difficiles. Il s'agit des jeux de tir. Non, le shoot-them-up n'a pas fait son temps, loin de là. On constate simplement que le nombre effarant de ceux qui sont présents sur le marché provoque un phénomène de saturation bien compréhensible. D'accord, les fans du genre y trouvent leur bonheur. Mais nul ne peut contester que la majorité de ces logiciels sont de qualité moyenne. Parlez-moi des shoot-them-up de grande classe capables de déborder le cadre des inconditionnels et je réponds Star Ray dans le genre Defender, Vyper dans le genre Galaxian et Denaris dans le genre R-Type. Nous savons tous que Defender, Galaxian et R-Type ont d'innombrables clones. Cela n'empêche pas que, parfois, le clone soit aussi bien ou mieux réalisé que l'original! C'est le cas de Denaris que je considère comme le nec plus ultra dans sa catégorie. La pré-



Voici le premier niveau où la férocité des monstres n'augure rien de bon pour la suite!



Le dernier monstre du premier niveau.



Le ballet de la mort commence : fascinant!



Certains éléments du décor sont dangereux!



La moindre erreur de jugement est fatale!



Le monstre final du troisième niveau.



Un passage difficile du troisième niveau.

HITS

et décrivant des circonvolutions qu'on a dû anticiper dans les débuts. Audace, nerfs en titane et réflexes sont les conditions requises pour sortir indemne de ce ballet mortel. Même le décor recèle des pièges qui ne pardonnent pas les erreurs d'inattention! Non, vraiment, ce jeu n'est pas pour les bleus! Ce ne sont pourtant pas les armes et défenses qui manquent: bouclier frontal, dorsal et ventral, canon frontal et lasers latéraux en sont les prin-



Les boucliers : le ventral et le dorsal.

cipaux éléments. Ne rivez pas, cet arsenal ne vous est pas sensé sur un plateau. Des objets circulaires traversent régulièrement l'écran, vous devez les toucher pour que l'arme ou le bouclier apparaisse. Sans bouclier frontal (BF), vous n'avez strictement aucune chance de parcourir le sentier ou un quart de niveau. Contrairement aux autres boucliers, le BF n'apparaît pas quand le joueur touche la bulle correspondante, il traverse l'écran en partant de la gauche pour s'immobiliser un peu plus loin. Récupérez-le très vite ou vous êtes cuit! Les niveaux, de difficulté croissante, se terminent toujours par un combat contre un gigantesque monstre ou obstacle. Un conseil: branchez votre auto-tire si vous n'aimez pas les crampes!

Denaris est un superbe jeu d'action dont les pièges et la difficulté ont été soigneusement élaborés. Toute la science d'un joueur confirmé est mise à rude épreuve! Les graphismes sont impressionnants: c'est un déchaînement de couleurs, le tout réalisé avec un luxe de détails extraordinaire. L'animation est une des plus réussies sur Amiga, un plaisir! Ajoutez à cela des bruitages irréprochables et vous avez un jeu digne des salles d'arcade. Ce must de l'année devrait déjà être disponible. Pour joueur confirmé. Dany Boolaack

Type	action
Intérêt	19
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	n.c.

Version C 64

Jouer sur cette version est un véritable plaisir! Non seulement on y retrouve certains monstres de la version Amiga mais elle offre, en plus, des options. Tout d'abord, le bouclier principal (ou satellite) peut se fixer à l'avant ou à l'arrière du vaisseau ou évoluer librement de son côté tout en lâchant des salves mortelles sur les monstres! Ensuite vient l'option la plus intéressante et exclusive à la version C 64. Appuyez sur la touche F5 et vous jouez à deux simultanément.

ment. Un joueur contrôle le vaisseau tandis que le deuxième contrôle le satellite (ou bouclier)! Le jeu laisse imaginer les parties dévotées que l'on peut faire avec un bon partenaire! Moins difficile à pratiquer que la version Amiga, certains risquent de la trouver décevante. Mais Denaris sur C 64 est une réussite. Pour les inconditionnels du genre et les autres! D.B.

Type	action
Intérêt	17
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	n.c.



La version C 64 est une réussite!

Je n'ai pas par quatre chemins, Denaris est, à ce jour, ce qu'on a vu de mieux dans le genre. Je n'hésite pas un instant, c'est Le shoot-them-up du siècle et celui qui stendira me dire le contraire aura affaire à mon laser. Si vous avez un Amiga, faites-lui plaisir en lui offrant Denaris. Si vous n'en avez pas, il ne vous reste plus qu'à aller en acheter un immédiatement. Vous n'avez pas le choix, les Space Invaders, c'est terminé. Maintenant, il faut jouer au Denaris. Alain Hughes-Lacour

Denaris ou l'art de faire du neuf avec du vieux. Le splendide scrolling gauche-droite, un vaisseau qui décharge des bordées de projectiles sur tout ce qui bouge figurement part les ingrédients mille fois réinjectés dans la marmite à shoot-them-up. Heureusement que les graphismes somptueux et les bruitages suffisent à masquer la monotonie de l'action. Car même s'il est nécessaire de s'entraîner un bon bout de temps avant de franchir victorieusement les premiers tir de barrage, il faut reconnaître que l'on atteint le degré zéro du jeu. Le joystick se charge de tout. C'est à se demander si la présence du joueur est vraiment indispensable. Indiana Red

R-Type

CONSOLE SEGA

C'est le meilleur shoot-them-up sur la console Sega! On éprouve un grand plaisir à jouer grâce à un parfait dosage du niveau de difficulté. Une conversion fort bien réussie!

Sega

Mission accomplie pour Sega qui a très bien réussi la conversion sur console de l'un de ses plus grands succès d'arcade de l'année. Alors que votre vais-

seau s'approche de la base ennemie, des nuées d'Aliens déchainés se précipitent à votre rencontre. Vous en abattez le plus possible et soudain une passerelle apparaît. Vous la ramassez, un module traverse



L'Alien du premier niveau.



Le combat pour triompher est acharné.



Les fabuleux graphismes du logiciel hypnotisent le joueur qui ne peut plus quitter sa manette!

l'écran et vient s'accrocher à l'avant de votre vaisseau. Tant qu'il se trouve sur votre vaisseau, ce module tient le rôle d'un écran protecteur qui interrompt les tirs ennemis. Plus important encore, lorsque l'on actionne le second bouton de tir, il part en avant pour vous servir d'avant-garde et on peut le rappeler à n'importe quel moment. Précédé du module, vous pénétrez dans la première salle tandis que de nouveaux Aliens arrivent et que des robots marchent sur le sol en tirant sur vous. Au fur et à mesure que l'on progresse dans le territoire ennemi, on ramasse de nouvelles pastilles qui correspondent à des armements très sophistiqués : dou-



Il faut faire mouche plusieurs fois pour tuer.

bles tirs, missiles et rayons lasers qui ricochent sur les parois. Il est très important d'augmenter ainsi votre puissance de feu, d'autant plus que le module bénéficie également de ces nouveaux équipements et ça vous deux vous faites de sérieux ravages chez l'ennemi. Des monstres, aussi énormes que magnifiques, vous attendent à la fin de chaque niveau. Laissez-leur un combat acharné pour en triompher. Le premier que vous affrontez essaie de vous attendre en déployant sa longue queue, tandis qu'une tête émerge de son ventre pour balancer des projectiles dans votre direction. Pour le défaire, vous devez l'atteindre à de nombreuses reprises et vous n'y parviendrez qu'en envoyant le module à l'endroit

où sort la tête. Le module, qui est indestructible, tire sans discontinuer tandis que vous tachez de rester hors d'attente du monstre jusqu'à ce qu'il explose sous vos coups. Dans le second niveau, c'est un cœur qui vous attend. Il occupe une bonne partie de l'écran, ne vous laissant que peu de marge de manœuvre pour éviter le long serpent qui déroule ses anneaux autour de votre vaisseau. Le serpent sort d'une arête et se déplace selon un schéma qui est différent à chaque fois, avant de disparaître dans une autre arête. Il faut le détruire à de nombreuses reprises avant que le cœur n'explose.

Dès le début du niveau suivant vous êtes immédiatement confronté à un adversaire redoutable, qui est celui qui vous posera le plus de problèmes. Il s'agit d'un gigantesque vaisseau-mère. Il occupe l'équivalent de trois écrans et avance très lentement en ne vous laissant qu'un espace réduit pour le combattre. Il fait feu par ses innombrables canons que vous aurez du mal à détruire. Heureusement, les armes que vous pouvez vous procurer lors de ce combat sont particulièrement puissantes, mais il ne sera pas facile pour autant de survivre. Sega réussit une adaptation irréprochable de R-Type sur console. Les graphismes sont excellents. On appréciera tout particulièrement les monstres, réellement impressionnants. L'animation est précise et l'action s'accompagne d'une bande sonore de qualité. Mais le plus important, c'est que l'on éprouve un grand plaisir de jeu grâce à un parfait dosage du niveau de difficulté. Comme dans le programme original, on a la possibilité de reprendre le jeu à partir du niveau atteint lors de la partie précédente. Toutes ces qualités font de R-Type le meilleur shoot-them-up sur la console Sega. (Notice en français.)

Alain Huyghe-Lacour

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

Comparatif

R-Type et Denaris présentent de très nombreuses similitudes. Denaris est un clone de R-Type. Tous deux bénéficient d'une superbe réalisation. Il est évident que l'Amiga possède des possibilités graphiques et sonores sans commune mesure avec celles de la console Sega. Denaris offre un magnifique spectacle grâce à de superbes graphismes, une animation particulièrement rapide et une bande sonore très convaincante. Seuls les monstres sont plus



De splendides décors qui valent le coup d'œil.



De la prudence avant tout!



Les attaques par derrière sont fréquentes.



Le module en avant-garde!



Un traquenard toutes les secondes!



Denaris: magnifique jeu d'action.

beaux dans R-Type. Dans Denaris, on se retrouve bloqué au bout de quelques niveaux, tandis que dans R-Type, il est toujours possible d'aller plus loin grâce à un dosage de la difficulté mieux étudié ainsi qu'à la présence de l'option continue. Deux grands programmes.

A.H.L.

AVIS

Tout petit, lorsque ma maman me donnait le bibron, je trouvais que la tétine était soit trop dure, soit pas assez, que le lait était trop froid ou trop chaud. Je suis un éternel insatisfait. C'est comme ça, j'y peux pas grand-chose... C'est pour ça que R-Type sur Sega ne peut en aucun cas me satisfaire. L'animation est relativement de bonne qualité mais les sprites ont tendance à clignoter. Le déroulement de l'écran est en revanche de belle facture. L'action rapide ne laisse pas un instant de répit au joueur. Heureusement, la console a une touche pause! Alors direz-vous : « pourquoi Acidic Britzo dit du mal de R-Type? » Je n'en dis pas de mal, je dis seulement que je suis un éternel insatisfait. Nuance... La palette de couleurs est affreuse. A la limite, ça gâche le jeu. J'ai eu l'occasion de tester R-Type sur console Nec : c'est impressionnant. Ici, je trouve le jeu graphiquement superbe. Bref, R-Type est bien, et la console Sega un peu limitée pour ce type de programme venant tout droit des tréfonds des brises d'arcade.

Acidic Britzo

Powerdrome

ATARI ST

Une course d'engins a lieu sur des parcours pleins de surprises. Toute erreur de trajectoire est sanctionnée, c'est le crash. Une seule chose à faire : réparer. Sans perdre de temps...

Electronic Arts. Programmation, bruitages, graphismes : Michael Powell.



Prêt avant le grand départ? Les concurrents volent déjà. Vous êtes encore en attente.



Un des circuits proposés.



Un des véhicules de la course.



Pour le réglage des paramètres.

Dès le début, Powerdrome capte l'attention. Il vous plonge dans une course futuriste d'engins à réaction sur cousins d'air. Les cinq véhicules, sont contrôlés par des pilotes très déterminés. Leur seul but est de gagner le trophée du Cybermoteur. Ce trophée récompense le pilote qui aura réussi à franchir en premier la ligne d'arrivée après avoir gagné six courses folles sur cinq pistes différentes. Heureusement (car la course est épi), un mode entraînement vous permet de vous familiariser avec les réactions de votre appareil en course. Toujours dans le but d'augmenter le confort de jeu, un grand nombre de paramètres sont modifiables. Vous choisissez ainsi le type de circuit qui vous convient pour la course de qualification : de l'anneau circulaire aux pistes les plus tortueuses. Vous pouvez aussi modifier les caractéristiques aérodynamiques de votre appareil, en jouant sur les volets de portance ou sur la vitesse de combustion du réacteur. D'autre part, un choix judicieux des filtres de votre moteur s'impose, car en fonction de la planète où se passe la course, les caractéristiques atmosphériques et gazeuses changent. Il faut donc veiller à ce que le réacteur ne soit pas endommagé par des mélanges gazeux inadéquats, ce qui aurait pour conséquence de provoquer des surchauffes durant la course. Comme pour les épreuves de Formule 1, il vous devez passer des épreuves qualificatoires afin d'occuper



Esayer les parois et les obstacles.



Graphismes 3D et animation réussis.

la meilleure place sur la ligne de départ. Aux commandes de votre Quadbooster turbo rapide, vous êtes alors projeté dans une sarabande infernale. Toute la difficulté provient du fait que vous devez parvenir à éviter les innombrables débris des circuits. Toute erreur de trajectoire est sanctionnée par une violente collision sur les parois du circuit. Après quelques chocs, votre appareil se met à présenter des déficiences graves telles que : la perte de stabilité due à l'absence des ailes, ou la panne de tous les systèmes informatiques de bord. Vous disposez de la possibilité de quitter la course provisoirement afin de réparer votre Quadbooster. C'est en effet sur



Au garage, pour les réparations.

une chaîne de réparation entièrement automatisée que des bras-robots procèdent à la réparation des pièces usagées (ailes, moteurs, cockpit). Vous pouvez profiter de cette pause pour améliorer les réglages aérodynamiques du véhicule. La course cependant continue. Les phases de réparation doivent donc prendre le moins de temps possible. Pour vous aider à contrôler la situation, votre tableau de bord vous donne de nombreuses indications telles que le niveau de puissance, le taux de dégâts, l'arrivée d'un concurrent à l'arrière, la température des moteurs, etc. La programmation foisonne de détails dont il serait difficile de faire une liste exhaustive. Il est possible de jouer à deux en branchant deux ordinateurs aussi dif-

férents qu'un ST (via la prise modem) et un Atari (via le port série). Chaque joueur voit les évolutions de l'autre sur son écran. Les graphismes sont très convaincants, tant par leurs couleurs que par les nombreux détails qui s'y trouvent. Votre appareil endommagé est plus vrai que nature. Les animations illustrent parfaitement les progrès qui ont été faits dans les domaines des animations en 3D surfaces pleines. L'écoulement des circuits et les dépassements de concurrents plus rapides sont d'une fluidité exemplaire. Les brayages sont de bonne qualité, en particulier lors des passages des autres concurrents ou des démarrages de votre appareil. Cette plume de lutteurs ne saurait faire oublier que ce jeu est difficile à prendre en main. La conduite des autres concurrents est tellement parfaite que pour gagner, il va falloir du temps. Ce programme nécessite une longue phase d'apprentissage. Eric Caberia

Type	simulation de course
Intrêt	15
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Brayage	★★★★★
Prix	★★★★★

Avis

Une fois encore Electronic Arts présente un jeu d'une grande richesse. Il bénéficie d'une superbe réalisation. Bien qu'il s'agisse d'une course futuriste, *Powerrdrome* présente de nombreux points communs avec *Ferrari Formula 1* : on y choisit son circuit et on y fait des modifications sur son véhicule comme dans ce dernier jeu. L'aspect simulation est assez développé, ce qui peut rebuter les amateurs d'action pure et dure. Mais ceux qui aiment le genre s'en donneront à cœur joie. Il leur faudra de nombreuses parties avant de découvrir toutes les possibilités qu'offre ce programme. *Powerrdrome* est un jeu aussi délectant que réaliste. Ce logiciel fera date. Une course du futur comme si vous y étiez. Alain Huighues-Lacour

Inutile de revenir sur le principe de base, ô combien original, de ce programme... Il s'agit en effet d'une course. Oui, tout avec bien lui, il s'agit d'une course ! L'adieu aux modifications n'est pas pour plaire mais pour ne pas déprimer. Franchement, là c'est du genre touché-raté ! Malgré cela *Powerrdrome* est bien programmé. Les graphismes 3D chacs cachées sont de bon niveau bien que peu variés. L'animation, elle, se distingue par une célérité respectable. Techniquement, ce jeu est donc inattaquable. Autrement dit, et compte tenu de son côté ludique réduit à une expression d'une simplicité extrême, il s'agit d'une très belle demo !

Académie Biztuz

Merci ! Enfin un logiciel d'action qui n'utilise aucun canon laser, ça purifie mon joystick. *Powerrdrome* m'a séduit sur deux points : le réalisme du maniment 3D des courses et les quelques options qui accentuent la stratégie de la partie.

Le logiciel n'a qu'un défaut : il est très difficile à prendre en main. Mais une fois que l'on a compris la manœuvre, on s'en donne à cœur joie, car le scrolling frontal est vraiment captivant. Un bon score !

Olivier Hauffeuille

Purple Saturn Day

ATARI ST
Au retour dans ce jeu d'action tout le talent et l'efficacité des programmeurs et graphistes d'Exxos. Un dépassement total pour le joueur qui se lance dans ces Olympiades du futur qui ont pour cadre l'espace saturnien. Pour les inconditionnels d'Exxos.

Exxos. Graphisme : Didier Boudron ; programmation : Rémi Hebutoul.

On attendait *The Temple of the Flying Saucer* et c'est *Purple Saturn Day* (PSD) qui atterrit sur nos bureaux. Ah les voix d'Exxos sont impénétrables ! Pas d'aventure ou d'intrigue cette fois-ci, rien que des olympiades galactiques, du pur et dur ! Tous les ans, huit « compétiteurs » de mondes différents s'affrontent, deux par deux, pour déterminer le champion des quatre éléments fondamentaux : l'espace, l'énergie, le mental et le temps. Selon les principes d'un tournoi sportif moderne, les vainqueurs de chaque affrontement se rencontrent en quart de finale et ainsi de suite jusqu'à la rencontre finale. Cette importante compétition a lieu au *Purple Saturn Day* et vous en êtes le représentant humain. Au programme quatre épreuves mettent en valeur les aptitudes des compétiteurs à maîtriser les quatre éléments. La grande journée commence avec le ring Pursuit pour l'espace, puis viennent ensuite le Tronic pour l'énergie, le Brain Baller (le mental) et le Saut en longueur dans le temps.

Avant de tenter le mode compétition, je vous recommande fortement quelques heures entre les mains du robot instructeur TW 27 (mode entraînement). Dès que vous vous sentez en mesure d'affronter les champions de la galaxie, la compétition peut commencer. L'ordinateur procède à un tirage au sort pour vous désigner votre premier adversaire. Un attentif coup d'œil sur les fiches d'identité des compétiteurs vous donne une foule de renseignements utiles pour l'élaboration d'une stratégie. La première épreuve, le ring Pursuit, est lancée ! Il s'agit ici d'une course autour de la planète Saturne en plein milieu de la ceinture d'astéroïdes ! Sont placés parmi ces énormes boules de matières inconnues, des épaves de vaisseaux peints en jaune ou rouge qui servent de balises.

Le décompte commence et à zéro, les deux vaisseaux (le vôtre et celui de votre adversaire) fusent à la rencontre des premiers astéroïdes. Peu importe le temps dans cette course, il faut gagner le plus de points tout en respectant une règle. Le vaisseau en tête de course doit passer à droite des balises rou-



Le ring Pursuit: le joueur affronte un adversaire dans un slalom à travers des météorites.



Passes à gauche des balises jaunes.



Une boule d'énergie à récupérer.



Les caractéristiques des adversaires.



La séquence du Brain Baller.



Séquence du Tronic Slider.



Première phase du Saut dans le Temps.

ges et à gauche des balises jaunes (dans le cas contraire, il donne des points à son adversaire). Cette règle ne s'applique pas au second qui doit tout faire pour gagner, lui aussi le plus de points : passer son adversaire, s'écarter de la ceinture d'astéroïdes pour aller plus vite, essayer de passer en tête (dans ce cas, il doit passer correctement les balises). La vitesse n'est pas toujours payante dans cette course car le passage des balises n'est pas chose aisée et je ne vous parle pas des collisions avec les astéroïdes ! Vient ensuite le Tronic Slider où les com-



Un saut dans le temps réussi !

petiteurs, équipés de glisseurs, doivent s'emparer d'un maximum de fragments d'énergie pure. L'action se passe sur un gigantesque ring en orbite autour de Saturne. Trois sur les boules d'énergie et récupérer les fragments avant de votre adversaire. Un radar vous permet de repérer les boules d'énergie et la position de votre adversaire. Virages à 90 degrés, démarrages fulgurants, le Slider est un formidable engin où il faut maîtriser avant de pouvoir bruler l'ordinateur au Tronic. La victoire revient à celui qui possède le plus de fragments quand le temps limite est écoulé. L'épreuve du Brain Baller, compliquée a priori, s'avère très prenante. Les deux compétiteurs sont face à une représentation géante du cerveau d'un cyborg. Un hémisphère est placé à chacun d'eux en face. A l'aide d'une boule synthétique, le joueur doit réactiver « son » hémisphère le plus vite possible, chose difficile à réaliser surtout quand votre adversaire sabote également vos efforts. La dernière épreuve, le saut en longueur dans le temps, est un exercice assez curieux et intéressant. Vous devez sauter le plus loin possible dans le futur. Votre vaisseau emmagasine l'énergie d'un champ magnétique afin de faire le saut. Trois tentatives vous sont autorisées pour récupérer un maximum de particules d'énergie. La longueur de votre saut dépend donc de l'importance de votre réserve d'énergie.

Purple Saturn Day déroute un peu au départ. Est-ce à cause des jours purpurs et du décor saturnien ? Est-ce l'originalité des épreuves ? Toujours est-il qu'on se laisse prendre au jeu malgré la difficulté des épreuves. La réalisation est excellente. Graphismes, animation, brayage sont de très bonne facture on est admiratif ! Pour les inconditionnels d'Exxos !

Dany Boaluck

Type	action
Intrêt	15
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Brayage	★★★★★
Prix	★★★★★



Une sonde qui décolle, c'est le début de la colonisation...

Pioneer Plague

AMIGA

La terre s'écroule sous une gigantesque explosion démographique ! Des robots ultra-perfectionnés doivent développer la colonisation des planètes voisines. Hélas, cette superbe invention se retourne contre l'Homme. A vous de trouver la solution.

Mandarin Software. Programmation : Bill Williams.

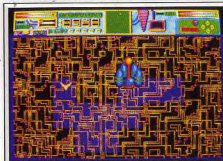
La terre croule sous la surpopulation. L'unique solution : conquérir l'espace, développer la colonisation des planètes voisines pour y mettre en place de nouvelles sociétés. Cette œuvre de déploiement a été placée sous le contrôle d'une unité robotique spatiale. Après plusieurs siècles de travail, le résultat est catastrophique. Insuffisamment contrôlée, la réplique pour stopper le processus et empêcher que le cataclysme n'envahisse tout l'univers.

Vous prenez place dans une station spatiale de combat et d'exploration, le Life Star. Face à vous, trois moniteurs de contrôle vont définir dès le début de la partie les trois phases de ce jeu d'action/stratégie : voyage entre les planètes, destruction des sondes responsables du déploiement de la colonisation et programmation des drones, des armes très puissantes mises à votre disposition.

Tout commence par une étude du système environnant. Une carte précise la position des planètes. Un numéro indique le degré de contamination de chacune d'elles. Pioneer Plague plonge dès lors le joueur dans une course contre la montre. Que toutes les planètes soient contaminées et l'univers sombre dans le chaos ! A la souris, vous pointez sans attendre la planète contaminée au plus haut point. Cette manipulation déclenche aussitôt un voyage spatial rapide mais dangereux. L'ennemi a pris naissance au milieu des codes génétiques de l'unité des



Il faut pointer la planète.



Programmation des drones, dans le Star Ship.

Pioneer Probe, les sondes de colonisation, sous la forme de multiples vaisseaux armés et de mines spatiales. La phase de voyage interplanétaire cuve un scrolling frontal rapide et impressionnant. Face à vous arrivent à toute vitesse les mines qui peuvent à tout moment vous ramener à votre point de départ. Le joueur doit les détruire d'un tir laser (souris). Mais le but réel de cette phase de jeu consiste à attendre avec le laser des sphères planétaires vertes. Chacune de ces sphères vous amène sur une planète pour la phase de jeu principale : la destruction des sondes contaminées.

Changement de décor, vous survolez la planète en vue aérienne. Parout, des tours entrecroisées de routes et parsemées de canons laser. Le graphisme est très précis, assez répétil malheureusement. C'est la vitalité de l'action et surtout sa stratégie qui vont empêcher le jeu de sombrer dans la monotonie. Le Star Life survole la planète sans que vous puissiez modifier sa trajectoire. Il faut alors repérer sur le radar les sondes (points noirs) qui vont être lancées (les points deviennent rouges quand c'est le cas). Une fois votre objectif défini, vous lancez votre Air Ship, un vaisseau de combat très classique mais particulièrement bien armé. Manié au joystick, celui-ci sur-



Les planètes marquées sont déjà infestées.



Le tableau de bord principal.

vole très rapidement le sol ennemi, évite quelques îns de canon pour enfin arriver au-dessus d'une espèce. Une pression sur la gâchette et la sonde est lancée. Mais attention, certaines planètes comptent une cinquantaine de sondes que l'on ne pourra détruire que dans un ordre précis. Les sondes s'activent en effet à tour de rôle et en des points souvent opposés de la surface de la planète, d'où une stratégie de déplacement complexe et captivante. Signalés par synthèse vocale, les vaisseaux ennemis vous canardent en moins temps pour anéantir votre bon filer projecteur. Il faudra alors rester toujours près du Star Ship pour pouvoir y glaner de l'énergie et ne pas périr sous le feu ennemi. L'animation des

LA PLUS GRANDE COLLECTION DE SPORTS

JAMAIS VUE!



Mirquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquin à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec deshélio contre Ian Botham! Entrez dans le monde des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le Javelot, le 110 mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur.

Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisés, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, il faut dès lors vous attendre! Demandez OSWZ les codes de séries complètes et les reproductions sportives disponibles pour les ordinateurs.



DESCRIPTION COMPLÈTE SUR 3615 MICROMANIA
 REVENDEURS POUR CONNAÎTRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145
 ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, TEL: 93 42 7145



combats est très souple. Il faut lutter contre l'inertie du vaisseau, surtout lorsque celui-ci perd de la puissance et devient plus lent à réagir. Les ennemis, très variés dans leur forme et leurs techniques d'attaques, n'apparaissent qu'au dernier moment sur votre écran de contrôle dont l'espace visuel est assez restreint. Le combat est de ce fait très complexe dès le début de la partie...

La troisième phase de jeu est directement liée à cette difficile phase de combat. Plus que le simple tir laser, votre Star Ship est armé de deux mini-vaisseaux pro-



Le Star Ship est à côté de vous.



Collecte des faits d'essence.



Les dromes restent à côté du vaisseau.

grammables, les dromes. Sur les écrans principaux du Star Ship, le vaisseau mère, le joueur peut programmer les dromes afin qu'ils assurent au mieux sa défense. Une pression sur la touche « I » comme « load », vous dirige ensuite le drome sur un écran « vierge pour qu'il sillonne l'espace autour de vous. Ce déplacement sera mémorisé dans l'une des cinq mémoires de l'ordinateur de bord et appliqué ensuite « sur le terrain ». Les dromes sont indestructibles et leur contact est toujours mortel pour l'ennemi. Ce mode de défense est original. Modifiable à chaque retour de votre vaisseau dans le Life Star, il permet de sans cesse changer sa stratégie de combat en fonction du type d'ennemi rencontré. Pioneer Pla-

que offre en effet une très grande variété d'adversaires : simples vaisseaux de combats, missiles à tête chercheuse, mines à déplacements, rechargés, modules qui vous enferment dans un barrage énergétique, etc.

Le joueur ne pourra vaincre ce s'il adapte la programmation des dromes à tous ces cas de figures. Ces programmations seront d'ailleurs sauvegardées sur disquettes et sans cesse modifiées au cours de la partie... Passionnant!

Bien que complexe, le scénario de Pioneer Plaque ne reste finalement pas très présent dans l'accomplissement de votre mission. C'est très vite le combat qui prend l'avantage et définit à lui seul l'intérêt du jeu. Les graphismes du sol planétaire sont certes jolis mais très répétitifs.

Il n'est vraiment que la stratégie du combat pour motiver le pilote, stratégie qui puise son intérêt dans le réapprovisionnement en énergie, la programmation, l'emploi des dromes et la nécessité d'agir très vite en toutes circonstances. Signalons enfin la qualité exemplaire de la bande son. Des thèmes différents accompagnent chacune des phases du jeu et créent une ambiance agossante à souhait.

Olivier Hautefeuille

Type ————— action spatiale et stratégie
Intérêt ————— 14
Animation ————— ★★★★★
Graphisme ————— ★★★★★
Bruitage ————— ★★★★★
Prix ————— n.c.

Avis

Les scènes de combat sont intéressantes et la programmation des dromes est une excellente trouvaille. En revanche, la partie voyage dans l'espace est fastidieuse et le calcul des angles, en s'appuyant de la volumineuse notice, me donne l'impression de

retourner à l'école. Pioneer Plaque c'est pas mal, mais c'est certainement pas ce qui va me faire kicher. Denors et R-Type. Alain Huygheux-Lacour

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Pioneer Plaque n'est pas un jeu d'aventure ! Il y a donc déjeû et sautades... Cette dernière espèce risque d'être minoritaire. Ici, le graphisme est ce qui frape de prime abord : affreux, laid, du plus absolu mauvais goût, sont autant de qualificatifs que l'on peut lui adresser... Le plus étonnant réside malgré tout dans l'attente complaisante de ce programme. Un jeu d'action reste un jeu d'action et pour moi rien ne vaut un bon vieux Tac-Tac-Boum-Boum dans lequel on ne se casse pas trop la tête. Il faut dire que je suis plutôt du genre allergique aux manuels... En résumé : la programmation des dromes est trop compliquée ! Les phases de combat sont du genre sportif et le passage de planète à planète donne l'occasion au programmeur de montrer ce qu'il sait faire. C'est bien, mais le joueur n'y trouve pas son compte. Bref, Pioneer Plaque sonnera dans l'oubli. J'ai dit ! Acridic Brizou

Un jeu d'action moyen, sans invention est pour moi un jeu nul. Or Pioneer Plaque est amusant, original, et bien réalisé. J'ai pris l'indispensable peine de lire la notice, je n'en suis pas mort. Je suis prêt à parier que 10 000 programmes ultérieurs vont offrir l'équivalent de la programmation des dromes : le résultat est époustouflant. Manifestement, les programmeurs ont été impressionnés par les atterrissements de l'Arche du Capitaine Blood : ce qui prouve que les bonnes idées ont la vie dure... Les graphismes un peu mous font trop « démo des capacités d'affichage des couleurs de l'Amiga » Néanmoins Pioneer Plaque reste un point de repère dans l'univers de l'action sur Amiga. Denis Schaffner

Thunder Blade

ATARI ST

Le programme le plus attendu de cette fin d'année est enfin là ! Thunder Blade est un shoot-them-up qui séduit par la diversité des situations et le changement des perspectives.

US GO!

La conversion de Thunder Blade, le fantastique jeu d'arcade de Sega, est certainement le programme le plus attendu en cette fin d'année. Mais il ne faut pas se leurrer, le ST est loin de disposer de mêmes possibilités qu'une machine d'arcade. Ce n'est pas une tâche facile que d'essayer de reproduire

l'incroyable animation qui a fait le succès du programme original. Compte tenu de la difficulté de l'entreprise, il faut reconnaître que US GO! s'en tire très honorablement.

Comme dans le programme original, l'action commence alors que le Thunder Blade décolle pour



Séquence du premier niveau.



L'effet de perspective est saisissant.

6 FANTASTIQUES SUCCÈS D'ARCADE DANS 1 PACK GÉANT



LE DEFIS DE



COIN-OP



© TAITO CORP. 1985
"Excellent - Irréprochable. Un futur numéro un." - AMIX
"Vraiment impressionnant et tout à fait irrésistible. Un Classique." - YOUR SINGLAIN

© TAITO CORP. 1987
"Simple. Aisé. Un jeu auquel on ne résiste pas." - SUCCÈS COMPUTER & VIDEO GAMES
"Une superbe conversion d'arcade et une fantastique fusillade. Doit figurer dans la collection ZAPPERS." - ZAP

the name of the game

© TAITO CORP. 1987
"Un jeu excellent" - COMPUTING WITH THE AMSTRAD CPC
"Incroyablement frustrant, jouable et passionnant." - ACE

© TAITO CORP. 1988
"Vraiment super. Un jeu auquel je reviendrai toujours avec plaisir." - AMSTRAD ACTION
"Un film débordant d'amusement." - GAMES MACHINE

AMSTRAD

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145



L'éblouissante séquence finale où vous devez détruire cette terrible machine infernale.



Attaque du Destroyer.



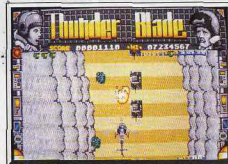
La fusée géante.



Un slalom mortel.



Enfin le bout du tunnel!



Des tanks très agressifs.

engager le combat en milieu urbain. La scène est vue de dessus, l'hélicoptère peut changer d'altitude en évoluant au milieu des buildings environnants et la perspective des immeubles change lorsqu'il se déplace sur le côté. Les chars ennemis patrouillent dans les rues de la ville, vous devez éviter les obus qu'ils tirent dans votre direction et tâcher de les détruire au plus vite. Le bouton de tir actionne vos canons et, à intervalles réguliers, il permet également de lancer des missiles bien plus puissants qui ont un effet dévastateur. En fait, vos canons vous permettent de vous débarrasser des cibles « légères », comme les hélicoptères ou les avions, mais seuls les missiles sont véritablement efficaces contre les tanks et les tourelles de tir.

Une fois que vous avez franchi le premier secteur de la ville, la perspective change et le scrolling vertical laisse la place à une vue en 3D. Le Thunder Blade slalome entre les gratte-ciels en affrontant d'autres tanks, auxquels se joignent des hélicoptères et des jets ennemis. Dans la fin du combat, il faut prendre garde à ne pas aller s'écraser contre un gratte-ciel. Après cet épisode, on repasse à un scrolling vertical pour attaquer un destroyer ennemi en pleine mer.

Dans cette scène, votre hélicoptère reste à une altitude constante, mais vous avez la possibilité de manœuvrer sur les côtés. L'écran scrolle donc éga-

lement horizontalement. En reculant ou en avançant, vous pouvez arrêter le scrolling ou l'accélérer. Cette marge de manœuvre supplémentaire est assez spectaculaire, mais ce n'est pas un gadget car il faut absolument la maîtriser parfaitement pour avoir une chance de survivre. En effet, le destroyer tire de tous ses canons et vous n'en viendrez pas à bout aisément.

Ces trois séquences composent le premier niveau de ce shoot-them-up. D'autres combats vous attendent encore. Dans cette conversion, on retrouve tous les épisodes du jeu original avec une alternance entre les séquences en 3D et celles à scrolling vertical. Dans le second niveau, vous affrontez l'ennemi dans un canyon avant de voler à basse altitude en slalomant entre des rochers. Ensuite, vous survolez une rivière, puis la mer, sous le feu d'un grand nombre de navires ennemis avant de vous lancer à l'attaque d'une gigantesque fusée. Enfin, dans le dernier niveau vous traversez une cité industrielle, en prenant garde à ne pas heurter les tuyaux qui vous bavent la route, pour atteindre le quartier général ennemi où se déroule le combat final.

Thunder Blade est, sans doute, le jeu d'arcade dont l'adaptation sur micro pose le plus de problèmes,

mais le résultat est fort satisfaisant. Les graphismes reprennent brillamment ceux des épisodes du jeu original. L'animation est également très soignée.

On appréciera tout particulièrement les changements de perspective qui accompagnent les mouvements du Thunder Blade dans les scènes en 3D, ainsi que la possibilité d'accélérer ou de ralentir le défilement et de manœuvrer sur les côtés dans les autres séquences. C'est vraiment du beau travail. Il faut bien constater que l'animation est très lente, ce qui retire beaucoup de piment à l'action. Mais enfin, il est techniquement impossible de tout avoir. US Gold a fait son choix en privilégiant graphismes et effets au détriment de la rapidité de l'action.

Thunder Blade est un shoot-them-up qui séduit par la diversité des situations ainsi que par les changements de perspective. Les séquences sont courtes, mais il n'est pas facile pour autant d'en venir à bout. Certains épisodes, comme celui du destroyer, sont particulièrement difficiles mais on est vraiment motivé pour s'accrocher afin de découvrir les épisodes suivants.

Alain Huygheux-Lacour

Type	arcade
Intérêt	16
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Brutalité	★★★★
Prix	C

"UN NOUVEAU DICTIONNAIRE POUR UNE NOUVELLE GÉNÉRATION"

Les médias, l'informatique, l'espace, les sciences et les techniques appellent chaque jour la création de mots et de concepts nouveaux.

La nouvelle génération a besoin d'un dictionnaire qui tienne en compte et analyse les apports durables de ces dix dernières années.

Avec 35 000 articles et sous-articles, le Nouveau Micro-Robert constitue la plus récente actualisation de la langue française.

Il offre, en plus, une sélection de 11 000 noms propres formant la première base d'une culture générale, un mini-atlas de 54 cartes en couleurs, une chronologie synoptique de l'histoire générale de l'humanité, des origines à nos jours.

MICRO-ROBERT PLUS

notre premier dictionnaire

Nouveaux Nouveaux

LE NOUVEAU MICRO-ROBERT EST LE DICTIONNAIRE PÉDAGOGIQUE DU FRANÇAIS, CONÇU POUR UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DES JEUNES D'ÂGE SCOLAIRE.

Version console Sega

Si l'adaptation de *Thunder Blade* sur ST pose de nombreux problèmes à US Gold, la conversion pour console Sega est encore plus difficile à réaliser. Sega a visiblement choisi de privilégier une action rapide et prenante au détriment des effets spectaculaires qui ont fait le succès de ce grand jeu d'arcade. L'action commence alors que le *Thunder Blade* survole la ville en affrontant des hélicoptères et des tanks ennemis. Cette scène est traitée de manière classique : l'hélicoptère vole à une altitude constante au-dessus d'un paysage qui ne présente aucun changement de perspective. La configuration de la manette de jeu, qui présente deux boutons de tir, offre une dimension intéressante au combat. Comme dans le jeu d'arcade, le premier bouton actionne les canons avec lesquels on abat hélicoptères et jets, tandis que le second lance des missiles qui plongent vers le sol pour atteindre les tanks. C'est le grand avantage de la console Sega en ce qui concerne les adaptations de jeux d'arcade. Les hélicoptères et les tanks attaquent simultanément. Il faut garder le contrôle de la situation en passant rapidement d'un type d'arme à un autre, en fonction des circonstances. Il faut choisir soigneu-



Sega a choisi de privilégier une action rapide au détriment des effets spectaculaires.



Survol de la ville.



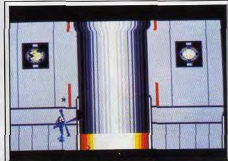
En route pour le défilé de la mort.



Où ! Le Destroyer est coincé !



L'effet 3D n'est pas convaincant.



Mais le plaisir de jouer reste intact.

sement ses cibles et garder la tête froide pour survivre. Dans la seconde scène, le combat reste le même, mais il est représenté en 3D. Cette partie est très difficile et il faut des réflexes à toute épreuve pour slalomer entre les explosions. Bien sûr, vous pouvez essayer de les abîmer, mais vous n'aurez jamais le temps de les dévorer tous. Meux vaut se contenter d'esquiver les tirs pour survivre. Dans le dernier épisode de ce niveau, on attaque une fusée dont on peut venir à bout sans trop de problèmes. Dans cette version, on retrouve la plupart des séquences du programme original qui alternent entre 3D et scrolling vertical. La version Sega présente d'agréables graphismes et

une animation rapide qui offre un bon plaisir de jeu. L'actif, difficile mais passionnante, s'accompagne d'un thème musical entraînant. On est assez loin du jeu d'arcade. Malgré tout, *Thunder Blade* est un shoot-them-up rapide et efficace.

Comparatif

Thunder Blade (ST)/Thunder Blade (Sega) : ces deux conversions sont très différentes l'une de l'autre et il est intéressant de constater comment on peut obtenir deux programmes aussi dissimilaires à partir d'un jeu original. L'adaptation d'US Gold est la plus fidèle car on y retrouve tous les éléments du jeu d'arcade alors que chez sa concurrente, les

aspects les plus spectaculaires ont disparu et que les séquences ne se déroulent pas dans le bon ordre. Évidemment, la version ST l'emporte également au niveau des graphismes qui sont très réussis. Bien qu'elle soit bien moins spectaculaire, la version Sega ne manque pas d'intérêt pour autant. L'action est classique, mais efficace, grâce à une plus grande rapidité de l'animation. Son principal avantage repose sur la présence de deux boutons de tir, ce qui offre un intérêt de jeu supérieur à celui de son concurrent. Ce sont deux versions très différentes, mais que ce soit sur ST ou sur Sega, *Thunder Blade* mérite le détour. Alain Fluyghues-Lacour

Avis

Ce logiciel me laisse perplexe. Je ne peux m'empêcher de penser à son homologue des cafés. Les programmeurs ont peut-être eu trop d'ambition en voulant l'adapter sur micro. La rapidité des animations et la qualité du 3D ne sont pas convaincantes. En cela, il rappelle *Out Run* qui, en son temps, était déjà une adaptation décevante. Eric Caberia

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

SKATEBALL

Screenshot on ST

Screenshot on 3D

Screenshot on PC

Screenshot on PC

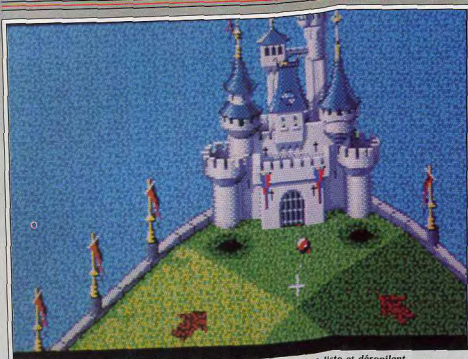
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CED X
UBI SOFT

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa ténacité. A vous d'éviter, impérativement, les obstacles et les crevasse montées qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skatballer et telle doit être la votre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

Tél. (1) 48 68 99 00



Zany Golf, ce jeu simple d'emploi, vous plonge dans un monde surréaliste et décaplant.

Zany Golf

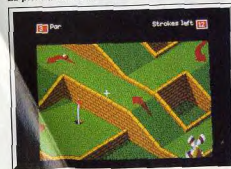
APPLE II GS

Son titre comporte le mot « golf », ça ressemble à un jeu de golf mais ce n'est pas un simulateur de golf ! Ce superbe jeu d'action, très prenant, vous ravira ! Un must sur Apple II GS !

Electronic Arts. Jeu original : Will Harvey, Jim Nichals, Ian Gooding, Doug Fulton.



La piste à damiers.



Les jardins suspendus !



Ce niveau est particulièrement beau.

Zany Golf peut se traduire par « Golf bouffon ». Ce nom correspond parfaitement à ce programme qui vous plonge dans une atmosphère surréaliste, mais vous plonge dans un jeu est en fait divisé en neuf niveaux décapitants. Dans chacun d'eux, vous devez faire parcourir à une balle une trajectoire plus ou moins compliquée afin de la faire tomber dans un trou qui vous conduit alors au niveau suivant. Ce « trou » est en fait la seule ressemblance avec une simulation de golf. Le petit balle se dirige plus comme une boule de billard que comme une balle de golf. Après un premier « clic » sur la balle, il suffit d'indiquer la force du coup (par la distance entre le curseur de la souris et la balle) et la direction du coup (par incli-

raison de la souris par rapport à l'axe horizontal). Le fait de relâcher le bouton de la souris expédie la boule comme si une « queue » de billard invisible venait de la frapper. Zany Golf est très proche du billard également par le fait que le joueur doit utiliser toutes les ressources du terrain s'il veut remporter son challenge à temps. Par exemple, il faudra jouer sur les rebonds contre les éléments du décor tels des murs qui apparaissent de temps en temps, des tubes de Kerchup géants, etc. Chaque niveau est un petit monde en miniature.



De superbes graphismes sur II GS.



Chaque tableau est un régal !

L'écran n'en révèle qu'une petite partie mais il est possible de l'observer dans son intégralité en déplaçant la souris, ce qui provoque un scrolling. Le haut indique le nombre de boules, c'est-à-dire en fait de joueurs (jusqu'à quatre) ainsi que le nombre de coups restant pour chaque balle. Les différents parcours doivent s'effectuer en un nombre limité de « coups » possibles, suivant la difficulté du niveau. Mais il est possible de disposer de tentatives plus nombreuses en les gagnant au cours des parcours. Ainsi une petite fée rouge volette le long des différents « parcours univers ». De temps en temps, elle se pose et on gagne des bonus si on parvient à la toucher avec la boule.

Zany Golf vous entraîne dans des mondes très éclectiques. Le premier reprend classiquement l'aspect d'un mini-golf avec un moulin à vent. Il vous accordera un bonus si vous réussissez à faire entrer la balle par sa porte sans heurter une de ses ailes tournantes. Les autres parcours sont plus variés. On trouve, par exemple, un hamburger qui bouche le trou par lequel vous devez passer votre balle ; quelques « double-clics » sur la souris le feront rebondir, vous permettant avec un peu d'adresse de finir le niveau. Un autre niveau vous permet d'utiliser des sortes de tapis volants sur lesquels vous déplacez votre boule aisément. Vous vous contenez également de petits ventilateurs placés à certains croisements.

AFTER BURNER

F 14

AERIAL ARCADE ACE™



Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00

ACTIVISION



AFTERBURNER™ SEGA™ are trademarks of SEGA
ENTERTAINMENT LTD. This game has been manufactured
under license from Sega Enterprises Ltd., Japan.

Disponible dans les FNAC.



et les meilleurs points de vente.



Le flipper-golf

Actionnés à l'aide de la souris, ils vous permettent de contrôler la trajectoire de votre boule. Un niveau est constitué par un flipper : la souris permet de contrôler les « flippers » et de renvoyer votre boule. Pour gagner un bonus, ils vous faut toucher des cibles placées sur les côtés. Je ne vous en dis pas plus. L'un des plaisirs que l'on éprouve en jouant avec ce logiciel vient de la découverte des différents niveaux. Le scrolling omni-directionnel est nouveau. Il n'y a des problèmes que lorsqu'on déplace rapidement la souris sur tout l'écran pour découvrir tout le niveau : le scrolling est un peu saccadé. Ce logiciel bénéficie de bruitsages : des trompettes retentissent quand le grille d'un château s'ouvre, des clochettes tintinnabulent, les hamburgers courent et la petite boule passe... Les musiques sont particulièrement soignées et variées. Même s'il n'utilise pas toutes les capacités du GS, ce soft donne déjà une bonne idée de ce que pourrait faire les programmeurs quand



Marble Madness moins amusant que Zany Golf.

ils connaîtront vraiment la machine ! Zany Golf est un jeu simple d'emploi mais réellement prenant. Son attrait principal vient de sa capacité à créer ces univers loufoques dans lesquels se balade la petite boule. François Hermelin

Type	arcade
Intérêt	17
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	D

Comparatif

Marble Madness/Zany Golf. Zany Golf est proche de Marble Madness dans le sens où il s'agit dans les deux cas, d'un parcours que l'on doit faire suivre à une boule. Mais Zany Golf, par tous ses gadgets délirants et ses décors variés, est beaucoup plus amusant que Marble.

phisme est originale. Un seul décor supporte l'ensemble de l'aventure, inutile d'encombrer la mémoire d'une avalanche de pixels, c'est le combat qui importe. Le paysage qui apparaît en fond n'en est pas pour autant très réaliste. Les poissons sautent dans l'eau, les anagées descendent et remontent de leur toile... autant de détails séduisants à l'ouverture de jeu mais qui passent inaperçus dès que l'action se corse. Autres « délices » de programmation : la possibilité de modifier certaines des couleurs utilisées ou encore de faire tomber le pantalon de l'un des joueurs pendant le combat : touche « T » comme « Trousers », pantalons en anglais !

Le reste du menu d'options est heureusement plus intéressant. On retrouve ici les classiques mode 1 et 2 joueurs, mais surtout la possibilité de faire varier la vitesse du jeu de très lente à « turbo ». Reste enfin les options on/off pour la musique et le son. La bande-son de IK+ est excellente. La musique d'accompagnement, très dynamique, est très vite dépassée par la qualité des sons digitalisés qui ponctuent chacune de vos actions. Le bruitage des coups portés reste digne des plus belles bagarres de western-spaghetti. Mais le « plus » réel provient des



L'épreuve des bombes.



Des boules arrivent à différentes hauteurs.



L'arbitre départage les joueurs.

RETYPE™



Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

International Karate +

ATARI ST

De belles bagarres en perspective pour les mordus de jeu de karaté ! L'excellente réalisation et le dynamisme qui se dégagent de ce logiciel concourent à en faire un méga-jeu !

Software Studios. Conception et programmation : Archer MacLean ; musique Dave Lowe.

Dans l'univers micro ludique, il est du coutume de se méfier des suites des versions qui ne valent le jour que pour gagner des dollars sur la réputation des aînés. Un phénomène classique que IK+ met en défaut dès les premières secondes. Si International Karate avait en son temps séduit les passionnés du genre, cette deuxième version à la fois séduisante jusqu'aux plus purs amateurs de wargame !

Face à l'encombrement du marché en matière de combat à mains nues, IK+ apporte une nouvelle stratégie de combat (trois combattants sur le même tableau) et surtout un graphisme et une animation à faire rougir toute une salle d'arcade. Accrochez votre ceinture (encore blanche à cette minute) et en route pour la gloire ! La politique des concepteurs en matière de gra-



Deux joueurs, trois combattants...



Difficile de faire plus réaliste.

ÉLECTRIC DREAMS
S.O.F.T.W.A.R.E

Distribué par

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00



Le « chassé-bas » : dur, dur les tibias !



Karate Kid II.



International Karate +.

cris et hurlements que poussent les combattants. Du vrai Bruce Lee.

Tout cela colle à merveille sur l'animation des joueurs. L'effort de programmation est évident en la matière. Impossible de revenir à Karate Kid II par exemple après quelques secondes de IK+. Les mouvements sont d'une précision remarquable, ils s'enchaînent sans temps mort. La fameuse « portée des coups », le facteur le plus important à respecter dans la mise au point d'un soft de karaté, est éblouissante de précision. On peut réellement définir à l'avance si le coup que l'on lance va atteindre l'adversaire ou pressentir quelques centièmes de seconde avant le KO que l'on n'aurait pas dû faire ce dernier pas en avant... IK+ est en ce sens une véritable simulation. Le jeu souffre de l'absence d'une phase d'entraînement. Même en vitesse lente, la prise en main du logiciel passe par une suite de KO démolissante.

De plus, le combat place toujours trois joueurs sur la scène. Impossible de se mesurer à un adversaire immobile pour « travailler » des enchaînements. Face à la qualité du soft, c'est dommage ! Cette disposition « trois joueurs » est par ailleurs aussi originale que passionnante, soit que vous laissez se battre entre eux vos deux adversaires pour achever ensuite le vainqueur, soit que vous frappez tout à la fois à droite et à gauche. Le tout en vitesse « turbo » : il y a de quoi perdre la tête, revendre son ST et jouer à la marelle !

Après quelques heures de combat, IK+ démontre enfin la finesse stratégique de son jeu. Puisqu'il est très difficile de dépasser le deuxième niveau de difficulté (en fait, de vitesse), on est obligé de penser plus « technique » qu'action. Pour vaincre, il ne faut pas nécessairement ruer de tous côtés mais plutôt rester sagement en arrière et faire en sorte que chaque coup soit efficace. Un seul chassé réussi suffit parfois à vous maintenir dans la compétition. On joue donc plus défensif dans un premier temps pour ne passer réellement à l'attaque que dans les niveaux élevés.

Cette évolution est très claire dans le jeu et témoigne bien du réalisme de la partie, de la dualité action/self-control que l'on rencontre dans la pratique de tout sport de combat.

Voici donc tout ce qui mène IK+ au top niveau des softs de combats à mains nues. Trois joueurs à l'écran, la logique et la difficulté du combat, une animation et des bruitages qui décoiffent. Un seul regret : ne pas avoir à sa disposition un mode entraînement ou ralenti pour profiter encore plus de la qualité et du réalisme des combats.

Olivier Hautefeuille

Type	arts martiaux	
Intérêt	★★★★★	18
Animation	★★★★★	
Graphisme	★★★★★	
Bruitage	★★★★★	
Prix		n.c.

Lombard Rally

ATARI ST

Dans le marché encombré des courses de voitures, ce soft évite bien des embûches. Il tire tout son intérêt de sa dualité action et stratégie. Bref, Lombard Rally est une grande simulation, difficile et passionnante.

Mandarin Software.

Le Lombard Rally, qui se déroule chaque année en Grande-Bretagne, est l'un des plus célèbres du monde. Il fut créé en 1937 pour concurrencer le rallye de Monte-Carlo et, après un arrêt pendant la Seconde Guerre mondiale, il reprit ensuite en 1951. Ce programme d'un grand réalisme vous offre de participer à cette épreuve au volant d'une Ford



Vue du siège arrière et en 3D.



Surveille bien les cadrons.

Sierra RS. C'est la première véritable simulation de rallye et c'est une réussite totale. Ceux qui n'aiment que les courses d'arcade comme Out Run seront sans doute rebutés par la difficulté de ce programme, mais tous les vrais amateurs de conduite sportive seront curieux de découvrir ce programme. Le Lombard Rally se compose de cinq manches de

FALCON

Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00



**MAINTENANT
DISPONIBLE sur
ATARI ST
et AMIGA.**

Spectrum
HoloByte

Photo d'écran sur S.T.

Disponible dans les FNAC.



et les meilleurs points de vente.

Les consoles de jeux SEGA et les cartouches SEGA sont en vente près de chez vous :

Liste des distributeurs

AUCHAN □ BHV □ BOULANGER □ CARREFOUR □ CASINO □ CONFORAMA □ CONTINENT □ CORA □ EUROMARCHE □ FNAC □ GALERIES LAFAYETTE □ LOGIMARCHE □ MAJUSCULE □ NASA □ RALLYE.

Votre point de vente "SEGA Boutique".

- | | | | |
|--|---|--|--|
| <p>LOGIPUCE 01
C/CIAL Les Arcades
28000 MARIENNE EN BUGEY</p> <p>AU TELE QUI FUME
5, avenue Gambetta
02000 LAON</p> <p>PCARDI TELEMATIQUE
19, Espace les Orties
02100 ST-QUENTIN</p> <p>TILT +
C/CIAL Inl
15, boulevard Dellino
06300 NICE</p> <p>GAMES
67, boulevard Maréchal Juin
06800 CAGNES-S/MER</p> <p>ESPACE INFORMATIQUE
33, rue Noël
08000 CHARLEVILLE MEZIERE</p> <p>ETS ZAIN
9, rue du Temple
08400 VOZIERES</p> <p>MICROPOLIS
29, rue Fautout de Montabert
10000 TROYES</p> <p>SA CD ELECTRONICS
90, rue de Rome
13006 MARSEILLE</p> <p>CRF
6, rue Mazarine
13100 AIX EN PROVENCE</p> <p>DELTA LOISIRS
14, avenue Cantini
13272 MARSEILLE</p> <p>INVENTERE
13000 NANCY</p> <p>ETS BERNARD HUMEAU
3, rue des Boins
17200 ROYAN</p> <p>ETS PINEAU
26, rue Toutaite
17300 ROCHEFORT</p> <p>VIDEOMATIQUE
5, rue des Carbonnières
19100 BRIVE</p> <p>MICROMAT
23, rue Barbecane
19100 BRIVE</p> <p>BLANC MUSIQUE
6, Rue Stephano-poli
20000 AJACCIO</p> <p>TOP GAMES
5, boulevard Giraud
20200 BASTIA</p> <p>STE CANTANIAN
6, boulevard Montmartel
21000 ROMANS</p> | <p>LEGUE CHARTRES
10, rue Noël Bailly
28000 CHARTRES</p> <p>COCONUT
C/CIAL Le Triangle/Niveau Bas
34000 MONTPELLIER</p> <p>PUBLIC ELECTRONIQUE
27, rue de l'Espadan
35400 ST-MALO</p> <p>LA VIELLE
Rue de la Poste
40000 BISCAROSE</p> <p>TV CENTER
26, rue Georges Clemenceau
41200 ROMORANTIN</p> <p>VALERY
18, place du Maréchal
45300 PITHIVIERS</p> <p>J.S.F.
10, rue Fournier
BP 106
49414 SAUMUR</p> <p>MAISON TROCIEU
16, rue du Général de Gaulle
50480 ST-MER-LEGLISE</p> <p>A LA CLE DE SOL
4, rue Lothez
51000 CHALON-S/MARNE</p> <p>LA CLE DE SOL
2, rue de l'Etape
51100 REIMS</p> <p>PHOTO MAXIMUM
17, Place
54000 NANCY</p> <p>JOHN JOUETS
7, rue Stanislas
54000 NANCY</p> <p>TEKSOFT
18, rue du Pont des Mortz
57000 METZ</p> <p>JUNGMAN GASTON
50, rue du Général Hirschauer
57100 ST-AVOLD</p> <p>ETS-VALLEE
28, rue St-Jacques
59500 DOUAI</p> <p>TELEMNAGER 2000
15, Place de L'Hotel de Ville
60110 MERU</p> <p>BOUTIQUE LOISIRS
40 bis, rue Delattre de Tassigny
61000 ALENÇON</p> <p>SOFTAGE
62, Boulevard de l'Égalité
62100 CALAIS</p> | <p>NEYRIAL 2
3, boulevard Desaix
63000 CLERMONT-FERRAND</p> <p>BAS 4
11, rue Samonzet
64000 PAU</p> <p>IMBERT SARL
7, Cours Gambetta
69000 LYON</p> <p>ETS GEORGES PELLETO
12, rue de 8 Mai
71170 CHAUFFAILLES</p> <p>AMIS
7, avenue Parisot de la Boiss
73200 ALBERTVILLE</p> <p>TEMPS X
4 bis, rue de la Poste/Gal Royal
74000 ANNECY</p> <p>NEURONES BOUTIQUE
11, rue de la Préfecture
74000 ANNECY</p> <p>VIDEO SHOP
47, rue de Richelieu
75001 PARIS</p> <p>210 ELECTRONICS
11, boulevard Cherche Midi
75006 PARIS</p> <p>VIDEO 32
32, rue du Lancry
75010 PARIS</p> <p>AME
11, boulevard Voltaire
75011 PARIS</p> <p>COCONUT
15, boulevard Voltaire
75011 PARIS</p> <p>JSI
89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS</p> <p>JBG ELECTRONICS
163, avenue du Maine
75014 PARIS</p> <p>COCONUT
41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS</p> <p>FUTUR
53, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS</p> <p>BURROSH SHOOT AGAIN
145, rue de Flandre
75019 PARIS</p> <p>DIVA INFORMATIQUE
9, Place Guillaume Le Conquérant
76200 EU</p> <p>GAMES
C/CIAL Vélizy 2
92, Boulevard de l'Europe
78140 VÉLIZY</p> | <p>GAMES
C/CIAL St-Quentin ville
101, rue Colbas
78885 ST-QUENTIN EN YVELINES CEDEX</p> <p>CHARLEMAGNE
50, boulevard de Strasbourg
83000 TOULON</p> <p>PHONOOLA
C/CIAL Starwand
Bat. Garivard Sud
83101 LA VALETTE</p> <p>ITV
C/CIAL Pinan
11, rue Richemil
89000 EPVAL</p> <p>PHOTOPOC
C/CIAL de la Forêt
91230 MONTGERON</p> <p>MD VIDEOCUBE
101, rue de la Croix St-Jac
91620 VILLE DU BOIS</p> <p>NOCOMACHS
241, avenue d'Argenteuil
92270 BOIS COLOMBES</p> <p>ESPACE MICRO VIDEO
53, rue Louise Michel
92300 LEVALLOIS PERRET</p> <p>MASTER VIDEO 7
C/CIAL Rosny II
93117 ROSNY-S/BOIS</p> <p>PHOTOCENTER
Rue Guichard
94230 CACHAN</p> <p>VIDEO PLESSIS
10, avenue du Général Leclerc
94420 LE PLESSIS TREVISE</p> <p>TEMPS K RUNGS
C/CIAL BELLE EPINE
BP 1245
94531 RUNGIS</p> <p>VIDEO INFORMATIQUE FAMILI
48, avenue du Général Leclerc
94700 MAISON-ALFORT</p> <p>LIBRAIRIE DES INCEES
3, Place des Lices
95100 ARGENTEUIL</p> <p>STE LECOMTE
31, rue du Général de Gaulle
95800 ENGHEN</p> <p>SOFT AND CO
Route Balata
Avenue de l'Europe
97200 FORT DE FRANCE</p> |
|--|---|--|--|



avec un bon thème musical de présentation, un bruit de moteur assez réaliste et une voix digitalisée qui donne le compte à rebours avant le départ. Lombard Rally est une grande simulation, difficile et passionnante. Un must... Alain Huyghe-Lacour

Type simulation 17
Intéressé ★★★★★
Animation ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix ★★ C



Test Drive est moins facile à pratiquer.

Comparatif
Lombard Rally / Test Drive. Test Drive, un grand hit l'année dernière, présente nombre de points communs avec Lombard Rally. Tout d'abord la représentation en 3D, à partir de l'intérieur de la voiture. L'aspect simulation y est très présent, mais il est nettement plus poussé dans ce nouveau programme. Lombard Rally offre un plus sur quelques points: possibilité d'améliorer son véhicule, les parcours sont très variés et il agit d'un véritable rallye. Tous deux sont d'excellents programmes et tout dépend de ce que vous recherchez. Si vous désirez une véritable simulation prenez Lombard Rally. Mais si vous préférez un programme très réaliste, moins difficile, Test Drive vous satisfera. A.H.L.

Avis
Lombard Rally est le must du moment en matière de conduite automobile. Plus qu'un jeu, il s'agit d'une simulation où le moindre défaut de pilotage ne pardonne pas. Les graphismes sont superbés, l'animation sans reproche et les bruitages convaincants. De plus la grande variété des circuits et des types de route (de nuit ou par temps de brouillard) augmentent encore l'intérêt. Que demander de plus? Jacques Harbon

Mais le marché encombré des courses auto, ce soft évite bien des embûches. Il tire tout son intérêt de sa dualité action et stratégie. C'est en fait le remède miracle qui semble accompagner tous les hits de la nouvelle génération. Comme F19 dans un tout autre domaine (aviation), Lombard Rally soigne tout autant l'action de sa course que la stratégie des réparations / les préparations. De qui entrer toutes les courses rallye déjà existantes. Olivier Hautefeuille

36 15 TILT
du 15 décembre au 25 janvier:
Premier prix: un Amiga
Deuxième prix: un lecteur 1010
offert par Computer Concept
en jouant au Jackpot.



Le pilote tourne le volant, passe les vitesses et le navigateur vous montre le parcours.

[État de votre véhicule. Il est également possible de s'y rendre alors que l'on est en course, mais attention, dans ce cas le temps continue de courir, ne le faites qu'en cas de nécessité absolue. Vous pouvez aussi y faire effectuer des transformations sur différentes parties de la voiture. Vous pouvez gagner de l'argent de deux façons: en remportant des prix lors des épreuves, ou bien en participant à des interviews à la télévision en donnant les bonnes réponses, très rapidement, à des questions sur le rallye. Les différents parcours sont assez variés: certains



Les dénivellements vous bien rendent.

traversent des forêts et d'autres ont lieu en montagne. Les dénivellements de la route sont bien rendus; lorsqu'on roule en côte on ne voit pas ce qui se passe de l'autre côté. Certains parcours s'effectuent par temps de brouillard et même la nuit, avec une visibilité très réduite. C'est là qu'une bonne connaissance du parcours s'avère la plus utile. On peut également regarder la carte, mais cela se révèle assez dangereux car il vaut mieux attendre toute son attention à la conduite.

Cet excellent programme est bien réalisé, avec de bons graphismes et une animation très convaincante. Seuls les véhicules que vous doublez parfois ne sont guère réussis. La bande sonore n'est pas en reste, plus soignée, plus précisément,

ROLLING SOFTS

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

1943

Atari ST, disquette Go

Dans cette conversion du jeu d'arcade de Capcom vous participez à la bataille de Midway lors de la Seconde Guerre mondiale. Aux commandes d'un avion de chasse vous partez à la recherche des navires japonais. Vous affrontez des escadri-



les ennemis qui surgissent dans toutes les directions en ramassant au passage des icônes qui vous permettent de vous procurer des armements supplémentaires.

Le plus efficace est le tir automatique rapide qui présente l'avantage d'être compatible avec les autres armements. Il est souhaitable de disposer de ces équipements lorsque vous devez combattre le gigantesque bombardier qui vous attend à la fin de chaque niveau. Celui-ci occupe la plus grande partie de l'écran en lâchant des chapelets de bombes dans votre direction. Une fois que vous l'avez détruit vous attaquez les navires ennemis avant de passer au niveau suivant.

Cette conversion est assez fidèle et présente d'agréables graphismes. L'animation est réussie mais la bande sonore est assez ordinaire. Il est cependant regrettable que l'on ne puisse pas jouer à deux simultanément, ce qui était l'un des principaux attraits du programme original. Un shoot-them-up assez classique, mais qui ne manque pas de charme. Alain Huyghues-Lacour

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

Version C 64, disquette Capcom

L'adaptation de ce jeu sur CPC nous avait donné toute satisfaction. La version C64 ne brille malheureusement que par sa médiocrité. Les graphismes sont grossiers et les animations ne sont guères convaincantes. Quant aux bruitages, ils sont mièvres et sans intérêt (un comble sur cette machine). En comparaison des autres programmes de



ce type sur C64, ce logiciel est un échec. Dommage ! Eric Caberia

Type	action
Intérêt	6
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

Typhoon

Spectrum, cassette Imagine

Précisons avant de commencer que ce programme n'a aucun rapport avec celui du même nom testé sur ST dans le Tilt n° 43. Vous pilotez en alternance un hélicoptère et un jet, le F-14. Votre but : survivre aux assauts incessants des engins ennemis qui se succèdent pour vous détruire. Pour vous défendre, vous disposez bien sûr de vos mitrailleuses, mais aussi de bombes, indispensables pour détruire les canons anti-aériens aux lirs si destructeurs et de bom-



bes spéciales qui anéantissent d'un seul coup tous les ennemis présents à l'écran. Economisez-les car leur nombre est très limité.

Vous devrez apprendre à reconnaître l'emplacement des vagues d'attaque de manière à anticiper. Les graphismes sont de bonne facture et les décors très variés d'un niveau à l'autre mais la 3D est mal rendue. L'action elle aussi diffère, et vous tirez à l'occasion sur des bateaux pour les couler. L'animation est fluide et rapide et le scrolling vertical sans à-coups. La version 128 K bénéficie d'une excellente musique de présentation sur plusieurs voies qui ne déparerait pas un ST ! Les bruitages en cours de jeu sont plus classiques mais assez variés. Un bon shoot-them up.

Jacques Harbonn

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

Version C64

Cette conversion du jeu d'arcade de Konami propose des combats aériens aux commandes de différents appareils. Dans le premier niveau, qui est repré-

senté en 3D, vous pilotez un jet au-dessus des nuages et votre mission consiste à détruire un porte-avions. Au deuxième niveau, vous pilotez un hélicoptère. Dans cette partie, l'action est vue de dessus et le paysage défile en un scrolling vertical. Typhoon est honnêtement réalisé, avec des graphismes agréables et une bonne animation. On regrette la lenteur de chargement entre deux niveaux, mais on apprécie l'alternance entre les scènes en 3D, qui rappellent Afterburner, et celles à scrolling vertical, remake de Tiger Hill. Un shoot-them-up difficile et prenant pour



les amateurs d'arcade.

Alain Huyghues-Lacour

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



Wizard's Lair

Amstrad CPC, cassette Blue Ribbon

Vous êtes prisonnier dans la tanière du sorcier et la seule façon de vous en échapper consiste à reconstituer un lion d'or. Les quatre pièces qui le composent sont désaminées dans un gigantesque labyrinthe que vous devez explorer. C'est une longue quête qui vous attend et vous devrez faire preuve de beaucoup d'habileté pour franchir toutes sortes d'obstacles ainsi que



avions, hélicoptères), certains très dangereux et d'autres moins. Mais ils ne vous attaqueront que si vous vous dirigez vers eux. Un radar signale la position des engins qui vous entourent et la carte aide à repérer la position des bases ennemies et la votre, ainsi que votre direction de vol. Les décors 3D en graphismes plats et colorés rendent bien. L'animation est fluide et rapide et votre hélicoptère réagit rapidement à vos sollicitations. Les bruitages sont excellents. La présentation s'accompagne d'une bonne musique digitalisée avec chant, assez longue, ce qui dénote un bon compoage. Les bruitages en cours de jeu sont parafais : bruit du rotor de l'hélicoptère changeant avec le régime, sifflement des missiles, tac-tac des mitrailleuses explosives, le tout conférant une dimension très réaliste à ce jeu prenant et difficile. (Notice en français.) Jacques Harbom

Type action
Intérêt 15
Graphisme 4
Animation 5
Bruitage 5
Prix C

Stellar Crusade

PC et compatibles, disquettes SSI

Apparemment imperméables à l'évolution du jeu informatique, les wargames se succèdent, ligés dans une forme quasiment immuable. Avec son graphisme minimaliste, sa lourdeur de fonctionnement et ses règles pléthoriques, *Stellar Crusade* n'échappe pas au conformisme de cette catégorie de logiciels. Deux empires planétaires se disputent une zone particulièrement riche de l'univers, représentée à l'écran par un plan quadrillé, en perspective. Les systèmes stellaires dominés par



vos ennemi — y sont symbolisés par des points qui se distinguent des vôtres par leur couleur. L'argent étant le nerf de la guerre, l'essentiel de votre activité consiste, du moins au début, à coloniser ces systèmes pour en gérer les immenses ressources et y développer une industrie.

Tel un fonctionnaire qui Gasplan, vous fixez des objectifs de production à la lumière de multiples courbes et statistiques consultables à la demande, qui donnent parfois à ce logiciel des faux airs de tableur. Seul le mode ECA confère d'ailleurs aux graphiques et aux plans une lisibilité correcte. La suite des événements dépend en grande partie du scénario choisi, parmi les sept proposés par le menu interactif, ainsi que du niveau de difficulté sélectionné. La complexité et le caractère statique de ce jeu de stratégie économique et militaire risquent de rebuter nombre de joueurs. A ne recommander qu'aux amateurs de wargames. (Disquette 5" 1/4 et 3" 1/2. Notice en français.) Jean-Philippe Delalandre

Type wargame
Intérêt 10
Graphisme 5
Animation 5
Bruitage C
Prix C

Psycho Pigs UXB

C 64, disquette US Gold

Cette conversion d'un jeu d'arcade de Jaleco propose un sport bizarre auquel se livrent des cochons. Ce sympathique passe-temps consiste à ramasser des bombes pour les lancer sur ses adversaires afin qu'ils leur sautent au visage. Pour compliquer un peu les choses, il s'agit de bom-



ber à retardement. Elles explosent quand le compte à rebours s'achève, ou bien lorsqu'elles frappent directement un joueur. De temps à autre, des icônes apparaissent et on peut augmenter ses performances en les ramassant. Après certains niveaux, vous passez à un tableau de bonus dans lequel vous embaissez, des images qui apparaissent et disparaissent rapidement. Avec *Psycho Pigs*, on est bien loin des grands jeux d'arcade. Le principe est très simple, l'action répétitive et la réalisation guère impressionnante. Pour tout dire l'ensemble est assez riche. Et pourtant, on se surprend à y trouver un certain plaisir. Finalement,

c'est assez amusant, mais on s'en lasse très vite. Alain Huyghues-Lacour

Type arcade
Intérêt 12
Graphisme 5
Animation 5
Bruitage 5
Prix B

Cybernoïd

Atari ST, disquette Hewson

Les pirates se sont emparés des biens les plus précieux de la Fédération : diamants,



armes, munitions. C'est à vous qu'incombe la tâche de récupérer les biens dérobés, avec commande d'un véhicule adapté aux environnements extrêmes : le « Cybernoïd ».

Le vaste complexe souterrain qui constitue le repaire des pirates est riche de dangers de toutes sortes (missiles, chenille mécanique, plantes belliqueuses). Le logiciel garde toutes les caractéristiques ludiques de la version Amiga. Les évolutions de votre appareil sont pour les lancer sur ses adversaires sont toujours réalisées. Les graphismes sont d'une grande finesse et participent grandement à l'efficacité. Malheureusement, les bruitages sont légèrement en dessous de ceux de l'adaptation Amiga (cela n'étonnera personne). Néanmoins une bonne adaptation. Eric Cabaeria

Type action
Intérêt 15
Graphisme 5
Animation 5
Bruitage 5
Prix C

Barbarian

Spectrum, cassette Melbourne House

Ce superbe logiciel de Psysnopsis, qui avait fait un tabac à sa sortie sur ST est maintenant adapté sur Spectrum. Vous guidez Helgor le Barbarien, armé de sa redoutable épée, sur une route semée de pièges et des monstres les plus divers. Votre but : localiser et détruire le cristal, source de pouvoir magique de Necron et sorti du volcan avant son éruption. Le principe d'actions par icônes est conservé et se gère à la manette ou au cla-



vier, éventuellement en conjonction. On peut ici avancer l'arme prête au combat, ce qui est plus pratique.

Le jeu reste intéressant mais cette adaptation est entachée de quelques bugs. Dans certains cas, Helgor pose son épée sans qu'on le lui demande et refuse de s'en resservir même en la reprenant. De même, il ne court que quand l'ennemi lui chante. Le

graphisme des créatures est très bien fait et leur animation tout à fait réussie. En revanche, les décors sont ternes, en particulier par un usage vraiment trop restreint de la couleur. Comme on pouvait s'y attendre, les bruitages digitalisés ont disparu, mais les effets sonores sont bien travaillés. Un jeu correct au demeurant et plus difficile que sur ST, mais je reste persuadé qu'on pouvait faire beaucoup mieux. (Notice en français.) Jacques Harbom

Type aventure/action
Intérêt 14
Graphisme 5
Animation 5
Bruitage 5
Prix B



Type arcade-aventure
Intérêt 11
Graphisme 5
Animation 5
Bruitage 5
Prix B

Skyblaster

Atari ST, disquette Reline

Aux commandes de votre hélicoptère, et avec éventuellement l'aide d'un ami, vous tentez de détruire les huit bases ennemies, sans oublier de protéger votre propre base de nombreuses attaques. Les options de départ permettent de choisir le niveau (jusqu'à 19) et le mode 60 Hertz qui améliore la qualité de l'image. Si toutefois vous disposez d'un moniteur qui accepte cette fréquence, votre hélicoptère est équipé de deux types d'armes : mitrailleuses lourdes et missiles, dont les tirs peuvent être guidés sur tout le trajet jusqu'à la cible. Les adversaires sont variés (oursins,

ROLLING SOFTS

Alex Kidd : The Lost Star

Console Sega, cartouche Sega

Ce programme est à la suite d'*Alex Kidd in Miracle World*, l'un des meilleurs jeux sur cette console. *Alex Kidd* doit à nouveau sauver le monde du miracle car, cette fois, une créature malaisante a dérobé les douze étoiles de la constellation du Berger. Il faut traverser six mondes dans lesquels se trouvent les boules magiques qui lui permettront d'accomplir sa mission. Mais ces boules sont défendues par toutes sortes de monstres ainsi que par de redoutables pièges. Tout au long de cette aventure, *Alex Kidd* doit sauter sur des plates-formes, nager au fond des mers et voler dans le ciel, suspendu à un ballon. En chemin, il ramasse des étoiles qui lui permettent de tirer sur ses adversaires, de sauter plus haut, ou bien de disposer de secondes supplémentaires.

Ce programme bénéficie d'une réalisation de qualité : des graphismes jolis et colorés, une animation rapide et une bande sonore réussie. Mais ne vous laissez pas abuser par les graphismes enfantins car, même si l'



de vous arrêter en vous assomant d'un bon coup de massue dès que vous levez en laissez l'occasion. Pour lui échapper vous pouvez tirer des boules de feu qui les immobilisent pendant quelques instants ou bien faire des trous dans lesquels ils tombent. Ces procédés sont très efficaces mais il ne faut pas en abuser car ils consomment beaucoup d'énergie, mieux vaut fuir quand cela est possible. Lorsque vous avez ramassé tous les objets vous passez au niveau suivant, mais il est également possible de progresser en empruntant des passages secrets.

Les graphismes sont agréables et ils ne manquent pas de caractère. En revanche, l'animation est quelque peu saccadée et la bande sonore assez pauvre. *Realm of The Trolls* est un jeu de plates-formes assez traditionnel qui n'est pas sans rappeler le célèbre *Lode Runner*. Un jeu sympathique mais qui est loin d'être aussi passionnant que son prédécesseur. Alain Huyghues-Lacour

Type : plates-formes
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : ★★★★★



est plus particulièrement destiné aux plus jeunes, ce soft est loin d'être aussi facile qu'il en a l'air. C'est un jeu de plates-formes qui exige une grande précision et des réflexes à toute épreuve. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type : plates-formes
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : ★★★★★

Realm of The Trolls Amiga, deux disquettes Rainbow Arts

Dans un lointain passé, les trolls agressifs n'avaient de cesse d'attaquer les villages des paisibles elfes. Ils profitaient de ces raids pour s'emparer de tous les objets de valeur sur lesquels ils pouvaient mettre la main. Mais un jour, Dillan, le fils du roi des elfes, s'introduit dans le repaire des trolls pour reprendre les trésors volés à son peuple. Vous passez d'une plate-forme à une autre en empruntant des échelles, pour ramasser tous les objets que vous rencontrez sur votre chemin. Des gardiens lentent



Soldier of Fortune

C64, disquette Duplidata

Come son titre ne l'indique pas, ce logiciel a pour cadre un environnement magique. Vous incarnez un mercenaire dont la tâche est de ramener un item magique (la force du zodiaque) avant que douze lunes ne passent. Vous devez combattre nombre de monstres pour parvenir à accomplir votre mission. Votre quête ne se limite pas à une simple tuerie, puisque vous pouvez pénétrer dans certaines habitations afin d'échanger ou d'obtenir certains items qui

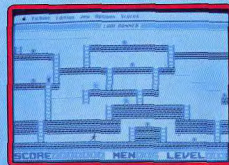
augmenteront votre puissance. On peut noter aussi la présence de « sous-jeux » (dans des sortes de donjons) qui se révèlent être des passages obligés pour progresser dans cet univers.

Ce jeu d'aventure-action fait inévitablement penser à *Cauldron*, par l'atmosphère qui lui dégage. Les graphismes sont sobres mais efficaces, les animations lisses et rapides (nombreux effets spéciaux) et les scrollings extrêmement efficaces. L'environnement sonore est absolument magnifique. Le moindre événement produit un son parfaitement approprié. Un programme vraiment mystérieux.

Eric Cabilia
Type : action/aventure
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : ★★★★★

Lode Runner Macintosh, disquette Broderbund

Seul sur une planète hostile capable de robots qui ne vous veulent pas vraiment du



bien, votre peau ne vaut pas grand-chose. Heureusement qu'il vous reste votre incroyable rapidité et une bonne vieille pelle, plus utile qu'on pourrait le croire. Pensez, accessoirement, à ramasser des sacs d'or. Ils sont nécessaires pour... passer au tableau suivant. Jeu culte des débuts de l'information familiale (la version Apple II date de 1983). *Lode Runner* peut-il encore tenir la distance à l'époque des *Defender of The Crown* et autres *Starlighter 7* ? Au premier abord, c'est la désolation : quoi, c'est une araignée ou un homme, ce petit truc noir qui bouge ? Et ces bips, il n'y a que ça comme bruitage ? Ça se vend encore ? A plus de 300 F ? C'est une plaisanterie ? Pourtant, il faut constater que, à force de « allez, encore une partie », on finit par y passer des heures.

Car l'essentiel de *Lode Runner* est présent dans cette adaptation : une animation ultra-rapide et un nombre incroyable de tableaux tous plus complexes les uns que les autres. Beaucoup de réflexes, un zeste de stratégie : un cocktail explosif qui donne lieu à des parties endiablées. Un éditeur permet même aux acheteurs de créer les parcours les plus délirants.

Concevoir un jeu qui captive cinq ans après



sa création, les pionniers avaient quand même du génie... Un rêve (impossible ?) : qu'un programmeur modérisme ce grand classique en y intégrant des graphismes et des bruitages « cuivés 1988 ». (Compatible Mac 128 et 512. Notice en anglais.)

Olivier Scamps

Type : jeu de plates-formes
Intérêt : 13
Graphisme : ★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : ★★★★★

Battle Island

C64, disquette
Novagen

Une île fortifiée en plein milieu du Pacifique est un danger pour la paix du monde. Les grandes puissances y ont envoyé un corps expéditionnaire qui a échoué dans sa mission et les quelques survivants sont maintenant retenus en otages. Votre mission consiste à débarquer sur l'île pour libérer les prisonniers et à faire sauter le centre de contrôle. Vous disposez d'une carte de l'île sur laquelle est indiqué l'emplacement des huit éléments nécessaires à l'accomplissement de votre mission. Il est conseillé de l'étudier attentivement avant de débarquer.

ensuite vous serez très absorbé par les actions incessantes des défenseurs. Des murs et des tranchées vous barrent fréquemment le passage et il n'est pas si simple de trouver son chemin dans ce labyrinthe sous le feu de l'ennemi. Au cours de votre progression, vous pouvez vous procurer divers équipements ainsi que des armes qui vous seront fort utiles. *Battle Island* bénéficie de graphismes simples mais clairs et d'un scrolling multidirectionnel fluide. En revanche, l'action s'accompagne d'effets sonores assez pauvres. C'est un agréable shoot'em-up, dans la lignée de *Commando*, dont le principal intérêt repose sur la grande liberté du territoire à explorer. Il faut vraiment s'accrocher pour avoir une chance de mener à bien cette longue et difficile mission, mais heureusement, vous avez la pos-



sibilité de reprendre la partie à partir de la dernière partie que vous avez franchie. Un bon jeu d'action.

Alain Huyghues-Lacour

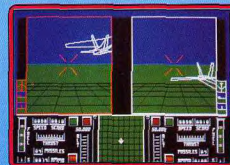
Type : action
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : ★★★★★

Skychase

Atari ST, disquette Image Works

Simulateur de combat aérien, *Skychase* n'a que faire des détails superflus. Le simple quadrillage du sol auquel se réduit le décor n'est là que pour aider les pilotes à se repérer dans l'espace. D'ailleurs, il ne saurait être question d'admirer le paysage : l'avion ennemi, piloté par l'ordinateur ou par un adversaire de chair et d'os, queue votre moindre relâchement d'attention.

Chaque moitié de l'écran présente le cockpit d'un des avions de chasse. Les tableaux de bord comportent altimètres, indicateurs de vitesse et de puissance, et un écran



radar aide les pilotes à se localiser. Les réactions des appareils sont instantanées et la rapidité de l'action met à rude épreuve les réflexes des joueurs.

Sur ST, ce jeu ne perd rien des qualités de la version destinée à l'Amiga (voir *TIT* n° 58 H page 36).

Pas très beau, mais grisant ! (Notice en français.) Jean-Philippe Delalandre

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

ROLLING SOFTS

Shanghai

Console Sega, cartouche Sega

Cette cartouche est la conversion sur console Sega du programme d'Activision bien connu des possesseurs de 16 bits. Il s'agit d'une réessuite utilisant les tuiles de mahjong. Elles sont disposées en pile, chaque figure existe en quatre exemplaires et il faut les enlever par paires jusqu'à la dernière. Toutefois pour enlever une tuile il faut qu'elle puisse glisser d'un côté ou de l'autre. C'est une passionnante réussite qui n'est pas si facile que ça. On ne gagne pas très souvent, mais c'est un jeu très prenant



quel on revient sans cesse. C'est une excellente idée d'adapter ce programme sur la console qui n'en possède pas d'équivalents. Shanghai présente d'honnêtes graphismes et l'effet de relief Amiga. La seule reproche que l'on puisse faire c'est que la série des caractères et celle des vents ne portent pas de chiffres qui permettraient de les identifier plus facilement. Cela nuit à la clarté. Malgré cet inconvénient Shanghai prend la tête et on ne s'en lasse pas rapidement. (Notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Type	réflexion
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	—
Brutalité	★★★★★
Prix	C

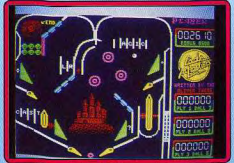
Advanced Pinball Simulator

Spectrum, cassette Code Masters

Ce jeu asymétrique à quatre flippers se pratique à un, deux ou trois joueurs. On y retrouve les classiques bumpers, coils, bandes et bonus divers qui font le succès des machines de café. Il a été particulièrement bien conçu. Au début, il est assez facile: les coils sont fermés et un volumineux bouton protège presque complètement la sortie centrale. Mais à mesure de votre progression, les choses se compliquent. Le bouton central rétrécit progressivement jusqu'à disparaître finalement et deux commutateurs à bascule, d'accès assez difficile, vont ouvrir ou fermer les coils latéraux de sortie. L'animation de la balle est très bien rendue. On la voit rebou-

dir puissamment quand elle touche un bumper ou une bande à grande vitesse, au contraire, elle se trémoussante quand elle touche tout doucement. Les flippers sont un peu mous (mais c'est aussi le cas des machines à quatre flippers) et il n'est pas toujours facile de réaliser des fourchettes un peu limitées. Par contre on peut bloquer la balle, faire des amortis, renvoyer en rétro ou du bout du flipper (et ici pas de crainte que le caoutchouc ne soit usé).

Les graphismes sont corrects. La version 128K dispose de bruitages splendides. La présentation s'accompagne d'une digitalisation vocale et d'une entraînante musique



rien rythmée par la batterie. En cours de jeu, les effets sonores restent très travaillés et rendent bien l'ambiance. Un excellent flipper où il ne manque que le "fill". (Notice en français). Jacques Harbom

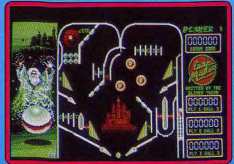
Type	flipper
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	A

Version CPC

Usant de la moyenne résolution, ce simulateur de flipper frappe par la finesse de ses graphismes malgré son relatif manque de couleurs.

Une grande variété d'effets de balle sont possibles tels que des «fourchettes» et d'autres «amortis». Les trajectoires de la balle sont, d'une manière générale, réalistes. Malheureusement, son animation est légèrement sautillante. Les bruitages sont excellents, notamment tenu du sujet.

On peut apprécier en particulier les paroles digitalisées qui servent de présentation sonore en début de jeu. *Advanced Pinball Simulator* est un logiciel qui ne peut prétendre d'émuler le mytique *Macadam Bump-*



per. Il donnera malgré tout satisfaction à ses possesseurs. Eric Caberia

Type	simulation de flipper
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	A

Psion Chess

Macintosh, disquette Psion

Vainqueur contesté du quatrième championnat du monde des programmes d'échecs sur micro, *Q.L. Chess* est devenu *Psion Chess* sur Mac.

Intéressé majeur du programme, sa représentation en trois dimensions est encore améliorée sur *Macintosh*. La finesse de la résolution de la machine y fait de merveilleux et le noir et blanc ne dérange absolument pas, se révélant même préférable aux couleurs criardes du *Q.L.* Autre amélioration par rapport à la version originale: l'usage exclusif de la souris et des menus déroulants apporte au jeu une ergonomie incomparable. Pour le reste, le joueur retrouvera avec joie les options qui ont fait le succès de ce jeu: jouer contre l'ordinateur ou un



partenaire, handicaper son adversaire, résoudre des problèmes, se faire aider, changer de camp. Il est en outre possible d'inverser le sens de l'échiquier ou de visualiser les étapes de la réflexion du *Macintosh*. Signons également que le programme est multilingue, acceptant de parler l'anglais, le français ou l'allemand, comme... le suédois.

Au niveau purement stratégique, *Psion Chess* joue bien mais montre des faiblesses face à *Sargon III*, la Rolls des jeux d'échecs sur ordinateur. Ainsi sa bibliothèque n'offre-t-elle que 40 000 ouvertures contre 60 000 pour son rival.

La différence est encore plus visible en milieu de partie. Les fins de parties, talon d'Achille de tous les jeux d'échecs sur ordinateur, manquent d'intuition sur les deux programmes. Écoutez par exemple *Sargon* aux yeux du fanatique, *Psion Chess* peut néanmoins séduire les débutants et les joueurs moyens par son graphisme, son ergonomie et sa facilité à abaisser automatiquement son niveau de jeu pour se mettre à la portée du débutant. Pour résumer brièvement: *Psion Chess* est un bon soft.

Compatible Mac 128 et 512. (Notice en français). Olivier Scamps

Type	simulation de flipper
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	C

Venture's Business Simulator

Macintosh, disquette Reality Software

Reality Software, auteur de logiciels de simulation économique pour entreprise et écoles de commerce, met son savoir au service du commun des mortels. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. En un beau matin de décembre, vous vous retrouvez à la tête d'une entreprise d'informaticiens. Un match implayable commence pour vous imposer et prendre des parts de marché à Tandy, Texas Instrument ou... Apple. La force de *Business Simulator*, c'est son extraordinaire simplicité d'utilisation inhabituelle dans ce type de programme: sur un bureau assez réussi (C'est



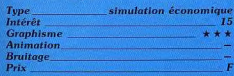
est intéressante, mais elle se révèle assez difficile en raison d'un mode de contrôle surprenant et peu pratique. La conduite de la jeep est plaisante, bien qu'elle n'apporte pas grand-chose de nouveau, et le combat est encore plus classique. Seule l'épreuve de tir fait preuve d'originalité et c'est la meilleure partie de ce programme.

La réalisation de *Mina Yaen* est soignée, avec de bons graphismes, une animation réussie et une bande sonore de qualité. Les quatre épreuves sont variées, mais l'ensemble est quelque peu décevant et ne procure pas un plaisir comparable à celui de *Combal School*. Alain Huyghues-Lacour

Type	multiépreuve
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	B

Version Spectrum, cassette Cascade

Cette conversion est d'un bon niveau. Les graphismes sont agréables, l'animation fluide et rapide. Le scrolling latéral du parcours du combattant est aussi fluide et assez régulier. Une agréable musique avec



Type	simulation économique
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	—
Brutalité	—
Prix	F

Nine Teen

C 64, disquette Cascade

Ce programme s'inspire de «19», («Nine Teen», en anglais), la célèbre chanson de Paul Hardcastle sur la guerre du Vietnam. La guerre programmée dira le sujet d'un second programme. Dans cette première partie, c'est l'entraînement des jeunes recrues. Quatre épreuves sont proposées: le parcours du combattant, le tir de nuit avec une lunette à infrarouge, la conduite d'une jeep sur une route parsemée d'obstacles divers et le combat à mains nues contre l'instructeur. La première épreuve



est intéressante, mais elle se révèle assez difficile en raison d'un mode de contrôle surprenant et peu pratique. La conduite de la jeep est plaisante, bien qu'elle n'apporte pas grand-chose de nouveau, et le combat est encore plus classique. Seule l'épreuve de tir fait preuve d'originalité et c'est la meilleure partie de ce programme.

La réalisation de *Mina Yaen* est soignée, avec de bons graphismes, une animation réussie et une bande sonore de qualité. Les quatre épreuves sont variées, mais l'ensemble est quelque peu décevant et ne procure pas un plaisir comparable à celui de *Combal School*. Alain Huyghues-Lacour

Type	multiépreuve
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	B

Version Spectrum, cassette Cascade

Cette conversion est d'un bon niveau. Les graphismes sont agréables, l'animation fluide et rapide. Le scrolling latéral du parcours du combattant est aussi fluide et assez régulier. Une agréable musique avec



Type	arcade/aventure
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	C

de bons bruitages de percussion présente la version 128 K et l'action elle-même n'est pas oubliée. Seul regret: le multichangement est vraiment fastidieux. (Notice en français). Jacques Harbom

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

Garfield

Atari ST, disquette The Edge

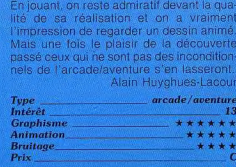


Garfield est avec Snoopy le héros de BD le plus populaire dans le monde. Curieusement, la France est l'un des rares pays à n'avoir jamais accueilli à la Garfieldmania. Dans ce programme, le gros chat doit aller délivrer Ariane sa bien-aimée, qui a été enlevée à la fourrière. Pour atteindre son but, notre félin explore la maison de son maître ainsi que le parc et les magasins alentours. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure assez classique dans lequel il faut ramasser des objets et découvrir le bon endroit où les utiliser afin de progresser. Tout moi-même qu'il soit pas sa tâche, Garfield ne se laisse pas moins aller à sa nature propre. Il est réputé pour son appétit et sa paresse. Deux niveaux situés en bas de l'écran correspondent à ces besoins. Si l'un d'eux tombe à zéro, c'est la fin de la partie. Alors, n'oubliez pas de le nourrir et de le laisser faire de fréquentes siestes. Au bout de sa quête, Garfield est souvent accompagné par Odie, le chien le plus stupide du monde. Il peut se débrouler en lui donnant un bon coup de pied de temps à autre.

Type	multiépreuve
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	B

Version Spectrum, cassette Cascade

Cette conversion est d'un bon niveau. Les graphismes sont agréables, l'animation fluide et rapide. Le scrolling latéral du parcours du combattant est aussi fluide et assez régulier. Une agréable musique avec



Type	arcade/aventure
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutalité	★★★★★
Prix	C

ROLLING SOFTS



phisme est agréable et l'animation très réussie. En revanche, la bande sonore, très sobre, se limite à quelques effets. Ce programme d'un grand réalisme est la meilleure simulation de ski à ce jour et tous les amateurs de sport seront conquis.

Alain Huyghues-Lacour

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

■ Tetra Quest

Atari ST, disquette Microdeal

Les premiers jeux galactiques risquent de ne pas avoir lieu : les six tablettes du Phoenix ont été dérobées par des ressortissants de la planète Tetradome (les seuls qui n'ont pas été invités aux jeux). Le seul moyen de récupérer les précieuses tablettes est d'investir la planète hors la loi. Pour corser la difficulté les voleurs ont divisé les tablettes en 64 morceaux répartis parmi les 32 secteurs qui constituent Tetradome. Pour accomplir votre mission vous disposez d'un véhicule permettant de rouler sur



les multiples rails d'énergie qui parcourent la planète.

De multiples créatures se déplacent sur ces voies obligatoires afin de vous détruire. Il vous faut donc emprunter les itinéraires les plus pratiques pour l'exploration des différents secteurs. Des téléporteurs vous viennent en aide, certains d'entrée eux sont déconnectés des rails de déplacement. Pour parvenir à les atteindre, vous disposez d'un spectaculaire possibilité de transformation en oiseau de feu (le Phoenix) qui vous permet de survoler le décor en toute liberté. Malheureusement, ce mode de déplacement est très gourmand en énergie

et ne peut être utilisé souvent. Les graphismes de ce programme sont relativement dépourvus, mais d'une grande finesse. Ils s'avèrent efficaces à l'usage. Les animations sont lisses et d'une grande rapidité. Les bruitages sont corrects. Un jeu complexe mais intelligent.

Eric Caberia

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



Version Amiga

La version Amiga est de qualité équivalente à celle du ST. Les bruitages sont cependant de meilleure qualité (est-ce vraiment étonnant ?). Un bon jeu.

Eric Caberia

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

■ Albedo

Amiga, disquette Myriad



Ce programme propose dix épreuves en solitaire et quatre compétitions qui doivent être jouées à deux. Quatre de ces épreuves sont disponibles immédiatement et vous devez y réaliser de bons scores pour accéder aux autres. Hélas, celles-ci ne sont guère variées et n'offrent, en fait, que des variations sur un même thème. Armé d'un fusil laser orientable, vous évoluez dans des salles en état d'apesanteur pour y détruire des cellules contaminées par un puissant virus. En fait, à part le manèment original du fusil, il s'agit d'un shoot-them-up assez banal et peu excitant dans lequel il faut tirer à tout va. Les épreuves sportives pour deux

joueurs sont mieux réussies, avec notamment celle du photo-palet qui est assez amusante.

Albedo est la création de Myriad, un nouvel éditeur français. Un grand soin a été apporté à la réalisation de la bande sonore. Le graphisme est assez simple. On a toujours envie de soutenir un nouveau venu, surtout quand il présente un jeu original et ambitieux. Néanmoins, il faut bien reconnaître que ce programme n'est pas totalement convaincant : on a du mal à se laisser préhérer par une action très répétitive. Il s'agit certainement d'un défaut de jeunesse et on attend avec intérêt les prochaines réalisations de Myriad. Alain Huyghues-Lacour

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

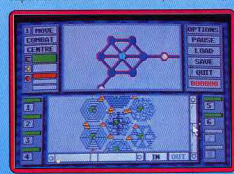
■ Tracker

Amiga, disquette Rainbird

Affrontez votre ordinateur dans un combat sans merci pour le contrôle des réseaux de communication d'une planète. Vous disposez de huit vaisseaux pour déjouer les défenses de l'ordinateur. Dans ce jeu de stratégie de haut niveau vous devez faire preuve de discernement et de méthode pour contrer les manœuvres de votre adversaire, dès qu'il « comprend » le sens de votre attaque.

L'adaptation de ce logiciel (voir Tilt n° 40, page 41, n° 50, page 37) sur Amiga déçoit bascuooup. Il s'agit d'un simple transcodage de la version ST !

Les graphismes sont en dessous de la capacité de la machine ainsi que le bruitage



mais malgré ce défaut le jeu reste cependant fort intéressant.

Dany Boulauck

Type action/stratégie
Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitage ★★★★★
Prix ★★★★★ C

36 15
TILT
du 15 janvier 88
au 15 janvier 89
gagnez un PC

S.O.S Nintendo

Comme convenu, voici la suite de nos conseils pour les aventuriers qti se sont lancés dans cette extraordinaire quête. Nous y reviendrons par la suite, mais

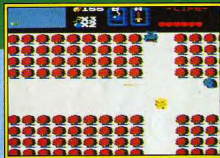
nous ne pourrons jamais tout vous dire car cette aventure est tellement riche qu'il faudrait y consacrer un numéro entier de Tilt pour en faire le tour.



La légende de Zelda

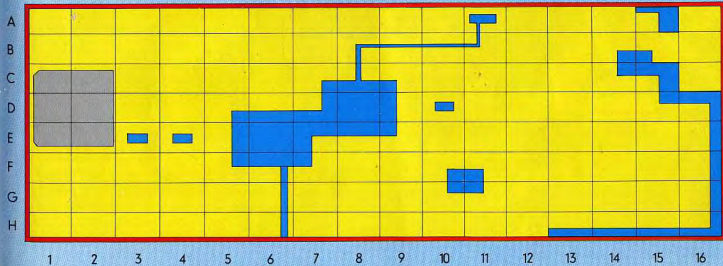


Vous aurez toutes les peines du monde à trouver votre chemin dans certaines régions, comme les bois perdus (G2).



La vieille femme qui se trouve dans la caverne (H1), nous donnera la solution moyennant finances, à vous de fixer le prix.

Le monde d'Hyrule est immense, puisqu'il occupe 128 écrans, sans même parler des mondes souterrains. Aussi voici un plan qui vous permettra de localiser les écrans dont nous allons vous parler. Les cases sont numérotées de 1 à 16 horizontalement, et de A à H verticalement. A titre d'exemple, l'écran où commence le jeu correspond à H8.



S.O.S Nintendo

La légende de Zelda



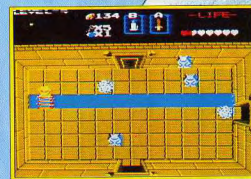
Vous rencontrerez le même problème dans les ruines (B12) qui mènent à l'entrée du monde souterrain n° 5. La vieille femme qui détient la solution de cette énigme vit dans l'écran B11, cherchez-la.



Dans les mondes souterrains se trouvent des hommes qui vous donneront de sages conseils. Ainsi, dans le premier monde, un vieillard vous indiquera où se trouve le morceau de triforce. Mais la porte de la pièce secrète où il vous attend ne s'ouvre pas avec une clé, pour y parvenir il faut déplacer la pierre qui se trouve au milieu de la salle.



Une fois que vous connaissez l'emplacement de la triforce, vous pouvez vous en emparer après avoir affronté le monstre qui la garde et ressortir ensuite. Mais attention, il faut absolument explorer chaque recoin des mondes souterrains à la recherche des nombreuses salles qui s'y trouvent. Dans celui-ci, il y en a une en haut à gauche. Pour libérer le passage, il faut déplacer la pierre, à gauche de l'entrée. Vous y découvrirez l'arc qui vous sera très utile par la suite.



Le monde souterrain n° 4 renferme des salles dans lesquelles des fosses vous barrent le chemin. Vous ne pourrez les franchir que si vous êtes en possession de l'échelle.



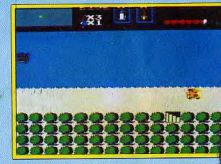
L'échelle se trouve dans une salle secrète qui s'ouvre lorsque vous déplacez une pierre.



D'autres objets indispensables, comme une bougie, devront être achetés dans les cavernes des marchands.



à suivre...



Vous pourrez utiliser cette bougie pour mettre le feu à des arbres. Certains d'entre eux laisseront alors apparaître des escaliers qui mènent à des passages secrets ou à des salles renfermant de précieux trésors. Vous en trouverez dans l'écran E8, mais il y en a beaucoup d'autres, à vous de les découvrir.



À partir du monde souterrain n° 4, vous devrez traverser des salles obscures. Vous ne pourrez les éclairer que si vous êtes en possession de la bougie.



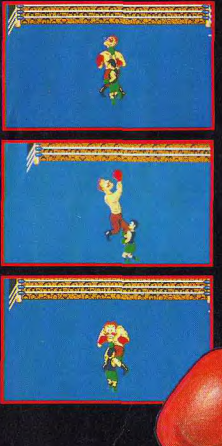
S.O.S Nintendo

PUNCH-OUT!!

Sous le feu des projecteurs vont se dérouler d'extraordinaires combats de boxe. Le mois prochain, vous retrouverez Mike Tyson dans Punch-out I, sur Nintendo.

Tout le monde connaît l'invincible Mike Tyson, le champion du monde des poids lourds. Il vous révèle ses secrets dans ce super jeu Nintendo. Il ne s'agit pas d'un jeu de combat comme les autres, dans lequel il suffit de frapper à tout va pour vaincre. Dans Punch-out, il faut faire preuve de stratégie et de précision pour l'emporter sur ses adversaires. Chacun de vos adversaires emploie une technique différente en fonction de laquelle vous devez modifier votre stratégie. Mais ils ont tous une faiblesse, à vous de la découvrir.

La faiblesse de Glas Joe, votre premier adversaire, c'est sa mâchoire qui est assez fragile. Si vous êtes rapide, vous pourrez le mettre K.O. dans la première reprise. Pour cela il faut le frapper au visage et si vous parvenez à l'envoyer à terre en moins d'une minute, vous avez toutes ses chances. Dès qu'il se relève, cueillez-le d'un uppercut fondoyant et cette fois il devrait tomber pour la compie. Un superbe K.O. qui demande rapidité et précision.



Von Kaiser, votre second adversaire, est bien plus redoutable. Ses coups sont très puissants et, même si vous êtes bloqué, vous pouvez passer les secondes passer. Il faut absolument acquiescer ses coups, puis le frapper très vite au visage. S'il est soulevé pour un instant, c'est l'occasion de placer un uppercut. Mais si vous n'êtes pas assez rapide, vous risquez de passer votre chance et il ne vous fera pas de cadeau.

à suivre...

LE 1^{er} DISTRIBUTEUR AMIGA PAR CORRESPONDANCE

COMPUTER CONCEPT

21, rue Tournefort - 75005 PARIS
Tél. : (1) 47.07.57.15

POURQUOI COMMANDER

- 1 Nous faisons profiter aux particuliers de notre expérience de grossiste.
- 2 Choisissez chez vous avec le catalogue Computer Concept, comme dans un magasin spécialisé Amiga et ce, où que vous soyez.
- 3 Des prix sans surprise exprimés TTC, pas de promo tapageuse, mais la garantie d'un rapport qualité-prix constant.
- 4 Si vous offrez les frais d'envoi. Si vous commandez 3 articles différents, en cadeau au choix : Sky Fox II - Joystick - Joystick ou Voyage au Centre de la Terre.

COMMENT COMMANDER

- 1 Au téléphone Alo Catherine (1) 47.07.57.15 de 9 h 30 à 19 h du lundi au vendredi - samedi de 12 h à 19 h.
- 2 Par courrier. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous commandez 3 articles et plus, un cadeau. Frais de port gratuits.
- 3 Règlement par chèque bancaire ou CCP à l'ordre de Computer Concept.
- 4 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, sous	11.845
AMIGA 2000 SM	UC 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, moniteur couleur A 1084, sous	14.795
AMIGA 2000 DM	UC 1 Mo, 3 lecteurs 3"1/2, moniteur couleur A 1084, sous	16.440
AMIGA 2000 2M	UC 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, D-Du 20 Mo, moniteur couleur A 1084, sous	20.840
AMIGA 2000 XT	UC 1 Mo, 1 lecteur 3"1/2, 1 lecteur 5"1/4, carte XT, D-Du 20 Mo, moniteur couleur A 1084, sous	26.620

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA 2000 CHOISISSEZ VOTRE CADEAU
Deluxe Paint II + Photo Paint + Fantavisio
ou Pioneer 2 x 30 Watts
ou Deluxe Music + Interface Midi

GAGNEZ UN AMIGA 500 AVEC COMPUTER CONCEPT 36 15 TILT

AMIGA 500

AMIGA 500 UC 512 Ko Ram, sous, lecteur 3"1/2, carte XTCart	4.890
AMIGA 500 UC 512 Ko Ram, sous, 1 lecteur 3"1/2, moniteur couleur A 1084	6.890
AMIGA 500 UC 512 Ko Ram, sous, 1 lecteur 3"1/2, moniteur couleur A 1084, ou Deluxe Paint II + Page Flipper ou Pack 10 Jeux + joystick	7.290

GRAPHISME BUREAUTIQUE IMPRIMANTE JEUX

Aegis Animator	960
Aegis Draw Plus	1.750
Aegis Impact	980
Aegis Video Writer	1.400
Animat 3 D	1.289
Butcher	338
Calligrapher	800
Cad 3 D	1.490
Deluxe Paint II Pal	650
Deluxe Photo Lab	745
Deluxe Print	490
Deluxe Production	2.760
Deluxe Video	950
Digi Paint	580
Dynamic CAD	4.950
Express Paint	1.250
Fancy Fonts	295
Fantavisio	695
Font Set	250
Grabbit	299
Image Paint	1.400
Interchanger	525
Page Flipper	490
Photo Paint	660
Phonetic	490
Print Master Plus	580
Pro Video Plus	950
Scalix 3 D	859
Sho	2.690
The Director	1.790
Turbo Silver	1.790
TV Show	670
TV Text Pal	750
VideoScope 3 D	1.540

Laserstrip	760
Logiciels	1.450
Maxipain 500 Français	1.490
Maxipain Plus Français	1.950
Pagewriter Français	1.650
Pro Write	1.100
Professional Page Publisher	3.490
Scripteur	1.450
SuperPaint Français	760
SuperPaint Pro - App	1.490
Textcraft Plus Français	300
VIP Professional	1.390
Vivawrite Français	1.450
X-CAD Designer	4.895

Citizen 120 D	1.890
NPS 1600 C/Color/80 C	3.390
Facit B 1100 N et B	2.990

TABLETTES GRAPHIQUES

Essai de Anahit Reserach la nouvelle tablette graphique sensitive pour l'Amiga. Easy & 500 et manuelle à 4.990. Easy & 1000/A 2000. etc. et manuels Français.

AMIGA 500 UC 512 Ko Ram, sous, 1 lecteur 3"1/2	4.890
AMIGA 500 UC 512 Ko Ram, sous, 1 lecteur 3"1/2, moniteur couleur A 1084	6.890
AMIGA 500 UC 512 Ko Ram, sous, 1 lecteur 3"1/2, moniteur couleur A 1084, ou Deluxe Paint II + Page Flipper ou Pack 10 Jeux + joystick	7.290

DEVELOPPEMENT

Amiga C	1.790
Lattice 4.0	1.790
Macro Assembleur	678
Mani de Macro C Commercial	3.999
Manix Aztec C Prof.	1.695
Manix Aztec C	1.490
Power Windows	1.350
TOI Modula 2	1.950
True Base	1.184

NOUVEAU

Spirit Inboard O Ko	1.690
Ext. mém. int. A 500	1.690

MUSIQUE

Aegis Audio Master	545
Angus Sorex	720
Deluxe Music	795
Drum Studio	850
Dynamic Drums	750
Future Studio	2.000
Instant Music	290
Instant Music-Rock & Roll	290
Interface Midi Simple	520
Keyboard Control Sequence	1.690
Music Studio	375
Perfect Sound A 1000	990
Perfect Sound A 2000/2000	990
Sound Sampler A 1000	990
Sound Sampler Pro/Midi Studio	1.590
Synthes	950

COMMUNICATIONS

Digital Link	795
CompuSer Mini 16	16.011
Emulateur Hiemad, câble	1.500
Amiga Tel A 1000 + câble	1.400
Amiga Tel A800/2000 + câble	1.400

BONNES IDEES

PACK EXTENSION	Extension mémoire 512 Ko pour A 500 = A 1010 lecteur externe 3"1/2 2.690
PACK BUREAUTIQUE	Maxipain + Superbase + Prowrite + Fantavisio avec manuel et pochettes spéciales 2.890

INCROYABLE

Digivision 3.0	1.890
A TO 10 lect. sup ext.	1.290

DIGITALISATION

Digivision	1.890
Digivision Adapt A 500/2000	290
Framegrabber	9.350

GENLOCK

GENLOCK FRANÇAIS manuel Français - NC	1.990
le moins cher du marché - conception rigoureuse	
SoftFox	2.290
GENLOCK interne pour A 2000	2.290

LECTURE

A 1010 lecteur sup. 3"1/2 externe 1.290	
A 2000 lecteur sup. 3"1/2 externe 645	

EXTENSIONS MEMOIRE

Extension 512 Ko Ram Amiga 500	1.390
Extension 2 Mo Amiga 2000	6.890
Extension pour Amiga 1000	NC

VIDEO

Moduleur Pal A 500	1.900
Cable Vidéo Amiga 500	180
Carte Vidéo Pal A 2000	930

DERNIER ARRIVEE

Porsha 84 Turbo	225
Battle Chess	265
Chess	NC
Ion'Leap	NC
Light Camera Action I	NC
Scalix Animat 4D	NC
Amazing Computing	40

LIVRES

Amiga Sounds and Graphics	245
Manual Amiga Hardware	295
Manual Amiga Intuition	295
Manual Ram Kernel Device	450
Manual Amiga Dos	200
Le Livre de l'Amiga Base	249
Le Livre de l'Amiga Dos	199
Le Livre de l'Amiga Machine	149
SOCS and Amiga	199
Ben Dobbins sur Amiga	149
Programmer's Handbook Ref	300

UTILITAIRES

Facit Flipper Accel	350
Project D	495
The Demonstrator	398

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 : _____ Date : _____

N° : _____

Prénom : _____ Signature : _____

Rue : _____

Code Postal : _____

Tel. : _____

Carte bancaire Date d'expiration _____

N° _____

QTE	DESIGNATION DE L'ARTICLE	PRIX UNIT. T.T.C.	PRIX TOTAL T.T.C.
1	Sky Fox II ou J D'Arc ou AaRgh	00,00	00,00
En cadeau pour 3 articles différents			
1	Catalogue Amiga	00,00	00,00
Port		GRATUIT	
Total			

Quand l'arcade dépasse les bornes

C'est un scandale ! Imaginez : Alain Huyghues-Lacour a pu jouer gratuitement avec à tous les meilleurs jeux d'arcade disponibles en France. Privilège exorbitant du journaliste de *Tilt*. Résultat, il est complètement intox et se met à pleurer quand il voit les graphismes de son *Amiga*. Un comble...

Les jeux d'arcade font souvent rêver, tellement ils sont beaux. Mais ils sont moins pratiques d'accès que les jeux sur micro : on ne les trouve que dans les cafés et les salles spécialisées. Pas à la maison. Et pour cause : ils contiennent des cartes avec trois microprocesseurs 68 000 et ils utilisent au moins 16 mégas de mémoire. C'est impressionnant, sans parler du prix. On réalise alors les difficultés que rencontrent les programmeurs lorsqu'ils doivent faire une conversion sur nos micros qui contiennent entre un demi et un mégas de mémoire avec un seul microprocesseur. Jusque là, ils ne s'en tirent pas trop mal. Pour revenir aux jeux d'arcade, depuis le succès de *Gauntlet*, ils ne cessent d'évoluer dans le sens de la convivialité. Avant, on jouait seul dans son coin. Aujourd'hui, on voit arriver de plus en plus de programmes qui se pratiquent à deux, à trois, voire à quatre. La plupart des jeux que nous présentons ici sont dans ce cas. C'est une évolution très positive : on a encore plus de plaisir à jouer à deux en s'épaulant, tout en essayant de faire mieux que l'autre.

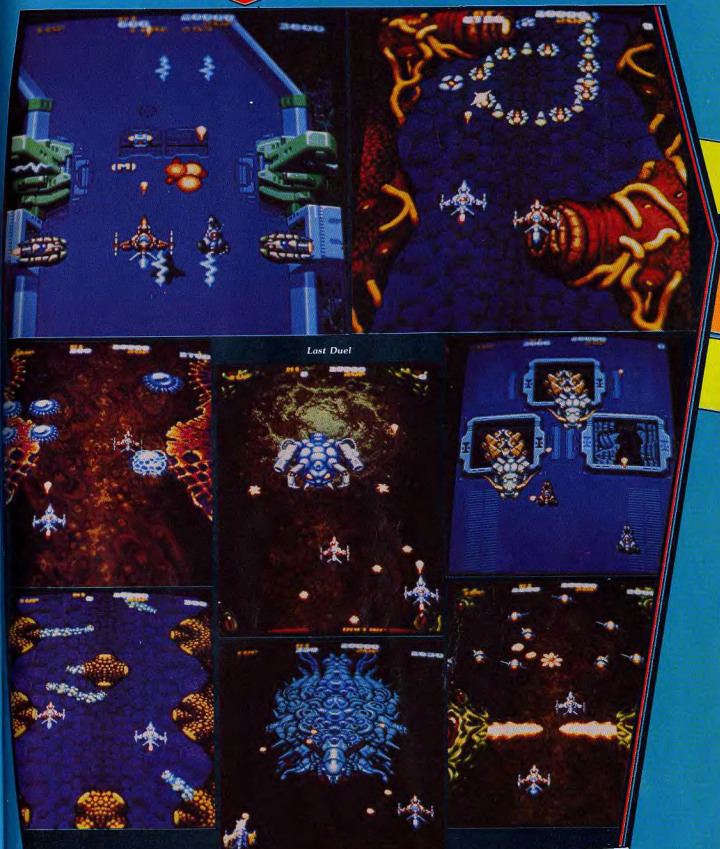
Last Duel, nouveau jeu d'arcade de Capcom, est un shoot-them-up à scrolling vertical très réussi. L'action est frénétique, les décors magnifiques. Des tentes sombres avec de belles nuances de couleur donnent une atmosphère envoûtante au combat. Un ou deux joueurs peuvent livrer un combat acharné contre les déliants Aliens qui peuplent les nombreux niveaux de cet univers. Dans le premier niveau, assez classique, vous affrontez toutes sortes d'Aliens en détruisant au passage des protubérances disposées à intervalles réguliers sur les parois du tunnel. Plus loin, le passage est bloqué. Vous devez vous frayer un chemin en ouvrant une brèche dans l'obstacle par quelques tirs bien placés. Le moment le plus spectaculaire est celui où vous volez au milieu de boules indestructibles entre lesquelles circulent des vers, ce qui n'est

pas sans rappeler la scène du cœur dans *R-Type*. Lorsque vous les abattez, certains Aliens laissent apparaître des pastilles qui vous permettent de vous procurer des équipements supplémentaires particulièrement efficaces. À la fin du premier niveau, un monstre volant vous attaque alors que le décor est traversé par des éclairs du meilleur effet.

Après un début assez classique, *Last Duel* devient bien plus original dans le second niveau. Aux commandes d'une voiture du futur, lourdement armée, vous circulez sur une route suspendue dans l'espace, bordée de blockhaus et de tourelles de tir. Lorsque vous perdez une vie, vous retrouvez votre vaisseau. Vous passez ainsi de l'un à l'autre tout au long de ce parcours. Si vous jouez à deux, l'un contrôle la voiture, l'autre le vaisseau et vous changez à chaque perte de vie. Il faut alors bien se répartir les tâches car la voiture ne peut atteindre que les cibles au sol et le vaisseau doit se charger de celles qui sont situées en hauteur. La voiture est vulnérable aux attaques des véhicules ennemis et aux tirs des tourelles. Sans un solide appui aérien, il est difficile de tenir le coup. De plus, elle doit sauter pour éviter les trappes situées sur la chaussée et suivre rapidement les fréquents changements de direction de la route, sous peine de tomber dans le vide. Au bout du chemin, vous arrivez en face de trappes d'où sortent d'énormes monstres qui tirent de puissants rayons dévastateurs dans votre direction.

Last Duel est un programme passionnant, qui gagne beaucoup à être joué à deux. On prend alors un grand plaisir à se protéger mutuellement et à se répartir les armements supplémentaires. Seuls les très bons joueurs survivront longtemps en solitaire. (Capcom.) Bien qu'il porte le même nom qu'un jeu de tir sorti récemment sur

Amiga, **P.O.W.** n'a rien à voir avec ce dernier. Vous tenez le rôle d'un redoutable mercenaire retenu prisonnier dans un camp militaire quelque part en Amérique du Sud. Au début de la partie, vous faites sauter la lourde porte de votre cellule avec un explosif que vous avez réussi à dissimuler à vos geôliers. L'aventure commence. Vous voilà dehors, mais vous n'êtes pas sorti d'affaire, pour autant. Pour vous évader, il faut quitter le camp et des soldats ennemis tentent de vous en empêcher. Dès que vous arrivez dans le couloir, quatre soldats essaient de vous barrer le chemin. Un coup de pied bien placé et l'un d'eux vole dans les airs de manière spectaculaire. Vous affrontez les autres en vous servant de vos poings comme de vos pieds, en évitant surtout de vous laisser encercler par vos adversaires. Vous vous débarrassez d'eux au plus vite et vous sortez du baraquement pour tomber sur un autre groupe de soldats qui vous attaquent aussitôt. L'un d'eux porte un fusil mitrailleur. Vous l'assommez, l'arme tombe par terre et vous la ramassez immédiatement tandis que d'autres soldats arrivent sur vous. Vous vous débarrassez de vos agresseurs en quelques rafales et vous reprenez votre progression en tirant sur tout ce qui bouge. Mais le chargeur est bientôt vide et vous devez à nouveau combattre à mains nues, alors que certains de vos ennemis sont armés de couteaux. ▶





YOU LOOK TIRED
USE YOUR RECOVERY
MEDICINE

Legend of Makaj

P.O.W.

P. 47

Enchaînant les combats à l'extrême, progresser en ramassant au passage des armes fort efficaces mais dont l'usage est limité dans le temps. Quand vous atteignez la fin de ce premier niveau, vous grimpez à une échelle et vous arrivez à un chemin de ronde. Là, le combat reprend contre des soldats encore plus nombreux et surtout beaucoup mieux armés. Il devient d'autant plus difficile de survivre que les ennemis balancent des grenades dans votre direction et qu'il est très difficile de les éviter tout en combattant vos adversaires les plus proches. Ensuite un hélicoptère descend du ciel et dépose des soldats d'élite qui vous attaquent brutalement. Les combats se succèdent sans un temps mort et il vous faudra déployer beaucoup d'énergie pour tenir le coup. P.O.W. est un bon programme de combat, rapide et violent. On ne peut lui reprocher qu'un certain manque d'originalité. En effet, il s'agit d'un remake de *Double Dragon*. Les rues de la ville sont remplacées par un décor militaire et les soldats ont pris la place des loubards. A part cela, on retrouve tous les ingrédients de ce succès d'arcade : les combats contre plusieurs adversaires qui tentent de vous encercler, les armes que l'on peut ramasser et utiliser momentanément. Comme *Double Dragon*, P.O.W. peut être joué à deux simultanément, ce qui rend les choses moins difficiles. C'est un programme efficace qui aurait pu ramener un grand succès s'il n'arrivait pas si longtemps après son célèbre prédécesseur. (S.N.K.)

P. 47 est un shoot-them-up à scrolling horizontal dont l'action se situe pendant la dernière guerre mondiale. Vous contrôlez un chasseur bombardier lors d'un raid sur les territoires occupés par l'ennemi. Vous disposez de mitrailleuses pour combattre les escadrilles de chasseurs qui vous attaquent de front et vous devez également prendre garde aux défenses au sol. Toutes sortes de véhicules blindés, ainsi que des canons de D.C.A. vous canardent, vous obligeant très souvent à voler dangereusement en rase-mottes pour les éliminer. Plus tard, un long train blindé apparaît. Il tire sur d'au-
tant plus de vos nombreux canons que vous devez naviguer sous un déluge de bombes pour les faire taire. L'action est frénétique, tout va

après vite. Vous ne pouvez survivre que grâce à l'extrême rapidité de votre appareil. Une fois ce premier niveau terminé vous prenez de l'altitude pour continuer le combat au-dessus des nuages. La qualité du scrolling en parallaxe et la beauté des couleurs font de ce second niveau un véritable régal pour l'œil. Mais attention, ne vous laissez pas distraire par le spectacle car le moindre instant d'inattention vous est fatal. En effet, l'action devient beaucoup plus difficile, les adversaires sont très nombreux et encore plus rapides que précédemment. Après que vous ayez détruit quelques vagues, des rangées de missiles arrivent en dessous de vous et l'enfer se déclenche. Il vous faudra des réflexes à l'enfer pour vous tirer d'affaire. Accrochez-vous, cela en vaut la peine. D'autres combats très variés vous attendent ensuite. P. 47 est un shoot-them-up assez classique, mais qui souffre de sa supériorité et par une action passionnante. Il peut être joué à deux simultanément, ce qui est très amusant. (Jaleco.)

Legend of Makaj fait partie d'une catégorie de jeux dans les salles d'arcade ; celle des jeux d'arcade-aventure. Le jeu fait suite à *Black Dragon*, un autre programme qui n'avait pas eu beaucoup de succès lors de sa sortie. Il est vrai que ce sont les amateurs de shoot-them-up qui jouent dans les salles d'arcade ou dans les cafés, et rarement des fans de jeux d'aventure. Dans le premier niveau, la jeune princesse explore une forêt à la recherche de toutes sortes d'objets indispensables à la réussite de sa quête. Elle ramasse des clefs et ouvre les coffres disposés dans les branches des arbres. Mais si l'aventure tient un grand rôle dans *Legend of Makaj*, l'action n'a pas été négligée pour autant. Armée d'une longue épée, la princesse doit combattre toutes sortes d'adversaires : des créatures reptiliennes, des trolls et des morts-vivants décapités qui tiennent leur tête sous leur bras. Elle peut également détruire ses adversaires à distance en lançant des poignards. Chaque fois qu'elle abat un ennemi, la princesse gagne de l'argent et lorsqu'elle dispose d'une somme suffisante elle doit sauter sur un arbre où se trouve une porte. Une fois à l'intérieur, elle peut acheter des armes plus puissantes ou d'autres objets. Le graphisme est agréable mais bien moins impressionnant que celui de la plupart des autres jeux d'arcade. Malgré cela on est vite conquis par cette aventure qui ne manque pas de charme.

Fighting Soccer est un excellent programme de football qui offre particulièrement de permettre à quatre joueurs de jouer simultanément. Il se présente comme une machine double écran

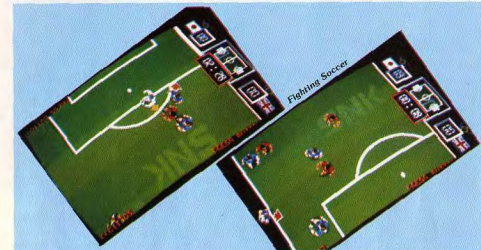
et deux rangées de boutons en face de chacun d'eux. Toutes les combinaisons de jeu sont possibles : contre l'ordinateur, seul ou à deux, un contre un ou deux contre deux. Le match proprement dit est très bien rendu, le terrain est vu de dessus et défile en un scrolling irrésistible. Le joueur que vous contrôlez est indiqué par une flèche de couleur, ce qui offre l'avantage d'éviter tout risque d'erreur lors d'un changement. Les équipes sont complètes, ce qui fait qu'il y a toujours de nombreux joueurs sur l'écran. La grande clarté du graphisme facilite les choses. On retrouve toute l'excitation d'un vrai match grâce à une animation très rapide des joueurs et à un scrolling irrésistible. Les commandes sont également d'une grande précision. Après une courte période d'adaptation, on peut vraiment construire son jeu et en tirer beaucoup de plaisir. C'est un magnifique programme qui séduira tous les amateurs de football. Son point fort repose sur une grande convivialité et l'on peut vraiment s'éclater en jouant à quatre. Un grand tour comme on rêve d'en avoir un sur son micro, surtout les possibilités de jeu à deux qui ne sont pas gâtées en ce domaine. (S.N.K.)

Dans ce dossier, il nous a paru intéressant de parler de plusieurs grands jeux d'arcade plus anciens, mais dont les conversions arrivent ces jours-ci sur nos micros et consoles. Nous avons ainsi voulu savoir si ces nouvelles versions sont fidèles à l'esprit des jeux originaux et découvrir si on retrouvait le même plaisir de jeu. **R-Type**, le célèbre shoot-them-up de la Sega, a remporté un grand succès dans les salles d'arcade cette année. C'est un programme passionnant qui se devait d'être adapté. Activation sort une version sur tous les principaux formats et Sega l'adapte sur la console (voir la rubrique HITS de ce numéro). Mais cela ne s'arrête certainement pas là, car différents shoot-them-up influencés par **R-Type** sont déjà annoncés. La particularité de **R-Type** repose sur deux éléments : les équipements supplémentaires et les monstres à abattre. **Nemesis**, un autre grand jeu d'arcade, avait introduit l'armement évolutif et depuis on ne voit plus de shoot-them-up qui n'utilise ce procédé. **R-Type** représente la seconde génération de ce type de programme car les équipements disponibles sont plus nombreux et plus spectaculaires. Tout d'abord, il y a le module qui se fixe sur le vaisseau et qui arrête alors les tirs ennemis, mais que l'on peut également envoyer en éclaircieur. Dans ce cas, il facilite beaucoup votre progression, d'autant plus qu'il bénéficie également des puissants systèmes de tir que vous pouvez procurer. Les armes disponibles sont aussi efficaces que spectaculaires. On appréciera tout particulièrement les tirs qui rebondissent sur les parois, faisant un véritable carnage chez les Aliens.

DOSSIER

Quant aux monstres, ils sont absolument magnifiques et jamais encore on n'avait vu d'aussi grés sprites sur nos écrans. Pour ne citer que ceux du début, il y a l'énorme monstre qui vous attend à la fin du premier niveau et qui vous tire dessus tout en essayant de vous balayer d'un coup de queue. Ensuite il y a le cœur, avec un grand serpent qui en jaillit, et le gigantesque vaisseau amiral ennemi qui occupe presque tout l'espace disponible, ne vous laissant

dément et les utiliser contre eux pendant un certain temps. Vous ramassez également différents objets pour ensuite les lancer à la tête de vos agresseurs : une caisse, un bari et même une lourde pierre. Pour combattre, vous disposez d'une bonne variété de coups différents dont le plus efficace est le coup de pied au visage. Plus tard certains ennemis vous lancent des couteaux ou des cartouches de dynamite qu'il faut absolument éviter si vous voulez,



Fighting Soccer : quatre joueurs en simultané et un scrolling trépanoché.

que très peu de marge de manœuvre pour le combattre. De plus il est très long et avance lentement, vous n'aurez pas trop de tous vos équipements supplémentaires pour en venir à bout. Un chef-d'œuvre. La version Sega est particulièrement réussie. On y retrouve tous les éléments du jeu original et l'action est tout aussi passionnante. Cela n'est pas vraiment une surprise car Sega soigne toujours spécialement les conversions de ses propres jeux d'arcade. La version ST est presque terminée, nous avons pu jouer le premier niveau lors d'une présentation au PC Show de Londres. Elle semble très réussie également et devrait être fidèle au programme original à l'exception du mode de contrôle qui ne pourra se faire qu'en utilisant un seul bouton de tir.

Double Dragon a été le jeu de combat le plus populaire dans les salles d'arcade cette année. Selon un thème bien connu vous devez libérer votre fiancée qui a été enlevée par un gang. Il faut livrer de nombreux combats de rue et, comme dans *Renegade*, affronter plusieurs adversaires à la fois en évitant de se laisser encercler.

La nouveauté de ce programme, outre le fait que l'on peut jouer à deux, c'est la possibilité d'utiliser des armes et des projectiles divers. Certains de vos adversaires sont armés d'une chaîne ou d'une batte de baseball qu'ils laissent échapper lorsque vous les faites tomber d'un coup de pied bien placé. Vous pouvez alors vous en saisir rapi-

dièrement en vie. Vous devez parfois combattre de puissants lutteurs qui vous donneront bien du fil à retordre, à moins que vous ne soyez en possession d'une arme à ce moment-là. Nous n'avons pas encore pu essayer la conversion d'Octopuzz sur ST mais la version pour la console Sega est terminée. Elle est très fidèle au jeu original et on retrouve toutes les qualités qui ont fait le succès de ce grand jeu d'arcade. (Taito.) Cette version est d'autant plus proche de l'arcade que la présence de deux boutons de tir sur la manette Sega permet un mode de contrôle similaire. Cette version est réussie graphiquement, mais on peut regretter de fréquents clignotements de sprites, assez désagréables.

1943 est un agréable shoot-them-up mais il faut bien reconnaître que c'est loin d'être le meilleur programme de Capcom. Il s'agit en fait d'un remake de 1942, la seule différence, c'est que, entre 42 et 43, on a inventé l'armement évolutif. En effet, le principe du jeu est le même.

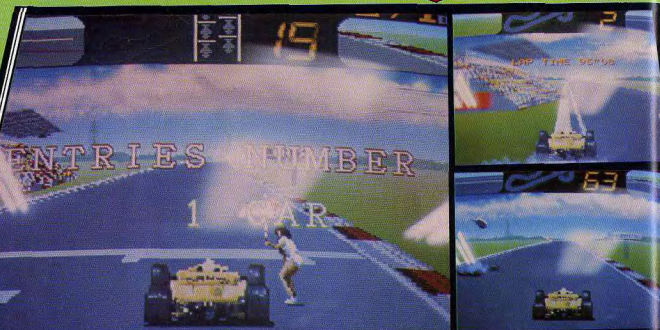
Lors de la guerre du Pacifique, vous affrontez des escadrilles ennemies ainsi que des bombardiers géants au-dessus de la mer qui défile en scrolling vertical.

Mais cette fois, vous ramassez au passage des objets qui vous procurent divers équipements spectaculaires : tirs puissants ou en faisceau et surtout un tir auto-

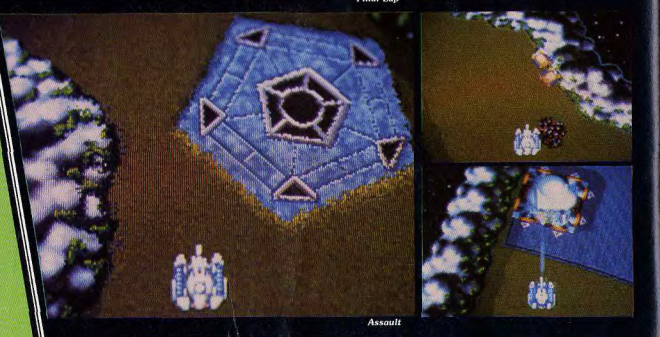
matique rapide qui est particulièrement efficace. Malheureusement l'utilisation de ces armes est limitée dans le temps. L'action est frénétique, les escadrilles ennemies ne vous laissent pas un instant de répit et surgissent à toute allure dans toutes les directions. Les bombardiers géants sont encore plus redoutables car ils occupent la plus grande partie de l'écran en lâchant des chapelets de bombes derrière eux. Pour les détruire rapidement il est souhaitable de disposer du tir automatique. Lorsque vous terminez un secteur vous passez à un tableau de bordus dans lequel on attaque les destroyers ennemis qui font feu de tous leurs canons. Les conversions sur micro sont très proches du jeu original, les graphismes sont agréables, mais les sprites sont trop petits ce qui gâche un peu le plaisir. (Capcom.) Paradoxalement les versions 8 bits sont mieux réussies que celle sur ST. Tout d'abord on retrouve l'une des principales qualités du programme original, c'est-à-dire la possibilité de jouer à deux simultanément. On ne sait pour quelle raison cela n'est pas possible sur la version ST. Compte tenu des possibilités de chaque machine, les versions 8 bits, et particulièrement celle sur CPC, sont plus soignées graphiquement.

Assault est un nouveau jeu d'arcade signé Atari. C'est un shoot-them-up original qui devrait remporter un grand succès dans les salles d'arcade cette année. Aux commandes d'un char d'assaut du futur vous parlez affronter des armées d'Aliens afin de libérer les planètes qu'elles occupent. La principale originalité de ce programme repose sur le mode de contrôle de votre véhicule. La machine est équipée de deux manettes pourvus de boutons de tir, qui correspondent aux chenilles de votre char. Ces deux manettes offrent un grand choix de manœuvres, comme dans la réalité on les pousse vers l'avant pour avancer, on pousse l'une en tirant sur l'autre pour que le char tourne sur lui-même. Mais un char du futur se doit d'offrir d'autres possibilités, aussi on peut également le faire se déplacer sur le côté et le faire basculer sur lui-même, ce qui est parfois bien utile pour esquiver les tirs ennemis au dernier moment. Au premier abord y





Final Lap



Assault



Twin Eagle

ce mode de contrôle des plus inhabituels est déconcertant et le char semble prendre un malin plaisir à exécuter des manœuvres totalement différentes de celles que l'on désire. Mais avant la fin de la première partie on s'y habitue et tout rentre dans l'ordre. Le véhicule répond alors à la moindre commande avec rapidité et précision. C'est un mode de contrôle qui offre un grand confort d'utilisation et on a vraiment l'impression de diriger physiquement le tank. L'effet produit lorsque le char tourne sur lui-même est spectaculaire. Il garde sa position sur l'écran et c'est le paysage qui bascule autour de lui. Le décor scrolle rapidement, d'une manière fluide, ce qui est très impressionnant. Lors des premières parties on ressent une forte impression de vertige, c'est à vous donner le mal de mer. Mais on se remet bien vite et on repart au combat. On peut avancer dans toutes les directions et une flèche apparaît sur l'écran pour vous guider vers l'ennemi le plus proche. Vous affrontez de nombreux tanks et vous devez également détruire des canons qui vous arrosent d'un feu nourri. De temps à autre on rencontre une arche sphère disposée sur le sol, on se place au centre et le char se retrouve projeté dans les airs. Là encore, l'effet obtenu est spectaculaire à souhait. Le paysage descend et la vue devient plus large, un peu comme sur le *Tron* de Blade. Tandis que le char s'élève dans les airs il peut tourner sur lui-même en tirant dans toutes les directions. On peut effectuer ce mouvement à trois reprises, ce qui permet de nettoyer les alentours. Une fois tous vos adversaires anéantis, il ne vous reste plus qu'à attaquer le quartier général ennemi, défendu par deux énormes tourelles de tir. Vous les détruisez avant de passer au niveau suivant. *Assault* est un grand jeu d'arcade, original et riche en sensations fortes. Peut-être serait-il un jour adapté sur micro, mais il risque de perdre beaucoup de ce qui fait son charme, c'est-à-dire le mode de contrôle à deux manettes. (Atari/Namco)

Twin Eagle est un shoot-*them-up* à scrolling horizontal, classique mais efficace. Aux commandes d'un hélicoptère de combat lourdement armé vous survolez les lignes ennemies pour faire le plus de dégâts possible. Le but du jeu est simple : il faut tirer sur tout ce qui bouge... et même sur ce qui

ne bouge pas. Avec vos canons vous détruisez indifféremment soldats, tanks, canons et hélicoptères. A intervalles réguliers un avion traverse l'écran en larguant dans son sillage un ballon ou un dirigeable miniature. Si vous ramassez le premier vous obtenez un double tir et le second augmente le calibre de vos projectiles. De plus, vous disposez de quelques missiles très puissants qui déclenchent une série d'explosions devant votre appareil, ce qui s'accompagne d'un bruit de tonnerre impressionnant. Lorsque vous avez terminé un secteur, vous passez à un tableau de bonus. Une voix annonce les récompenses et les ennemis le scrolling s'accélère nettement et les avions adverses traversent l'écran à pleine vitesse, ne vous laissant que peu de temps pour les abattre.

Twin Eagle est un programme très prenant qui compense son manque d'originalité par une action frénétique et des effets particulièrement spectaculaires. La bande sonore est d'une qualité supérieure à la moyenne, tant on est concentré sur les effets que pour l'excellent thème musical dont certaines parties sont chantées. Les digitalisations sonores sont très réussies et de surprenants hennissements de chevaux ponctuent l'action. A priori on ne voit pas le rapport, à moins que cela ne fasse allusion au fait que dans l'armée américaine les régiments de cavalerie soient maintenant équipés d'hélicoptères. On peut jouer à deux joueurs, ce qui augmente encore le plaisir du massacre. Un shoot-*them-up* qui décolite (Taite).

Final Lap : Atari est célèbre pour ses courses de Formule 1 car *Pole Position* fut le premier grand jeu d'arcade de ce type. Depuis ils en ont réalisé plusieurs, dont le dernier est particulièrement réussi avec un écran principal entièrement de deux autres sur lesquels le paysage défile. Après cela, il ne semblait plus possible d'innover en domaine et pourtant *Final Lap* apporte un plus indiscutable. L'idée c'est de permettre à deux personnes de jouer simultanément à chacun son écran, son volant, son levier de vitesse et sa pédale d'accélérateur. Sur l'écran on voit sa propre voiture et l'autre, lorsqu'elle roule à votre hauteur. En haut sont disposés des rétros qui permettent de repérer l'autre véhicule lorsqu'il se rapproche pour essayer de doubler. Si on joue seul on a un jeu très bien réalisé, mais assez classique.

En revanche lorsqu'on joue à deux la compétition devient très excitante et on prend beaucoup de plaisir à doubler ou à se faire des queues de poisson, mais attention les deux voitures peuvent s'accrocher. La course est construite sur le modèle de *Pole Position*, il faut juste terminer chaque circuit dans un temps donné pour

enchaîner sur le suivant et on retrouve même le dirigeable publicitaire qui évolue au-dessus du circuit. Toutefois on remarquera quelques différences avec le grand classique : le tour de qualification a disparu et les voitures n'explorent pas en cas d'accident. D'autre part, dans le premier tour les deux joueurs s'affrontent en tête à tête, mais à partir du second il y a d'autres concurrents qui se font un plaisir de tenter de vous empêcher de les dépasser. *Final Lap* est un programme passionnant qui bénéficie d'une remarquable animation. Il est disponible en version desktop ou aussi. Hélas, nous ne verrons jamais en France la version américaine, aussi spectaculaire que coûteuse, dans laquelle chacun des sièges bouge quand le véhicule correspondant négocie un virage (Atari/Namco).

Toobin' est un jeu d'arcade qui n'est pas un shoot-*them-up*, ni un programme de combat, ni une course de voitures, voilà qui est surprenant. Les destructeurs des jeux d'arcade leur reprochent généralement de manquer d'originalité, pourtant cette fois ils en seront peut-être frais car on ne peut prétendre qu'Atari ait manqué d'imagination. Dans *Toobin'* vous devez descendre une rivière sur une bouée, en ramassant au passage des objets flottants qui vous rapportent des bonus. Vous dirigez la bouée en équilibrant les battements de chaque côté de votre embarcation improvisée. Au début on patage un peu (c'est le cas de la dire) car il n'est pas si facile de se diriger avec précision pour passer entre les portes de bonus et surtout pour éviter les branches et les troncs d'arbre qui risquent de crever votre embarcation. Il faut également éviter la ligne du pêcheur qui se trouve sur la rive, mais si vous avez ramassé les boîtes de coca qui flottent dans l'eau vous pourrez les lancer dans sa direction pour vous débarrasser de lui.

Tout d'abord on descend une rivière assez tranquille, mais par la suite les choses se gâtent. Dans le secteur suivant, la rivière traverse la jungle et il faut prendre garde aux hippopotames et aux crocodiles qui se lancent à votre poursuite, ainsi qu'aux indigènes qui vous décochent des flechettes.

Dans le secteur suivant, la rivière traverse la jungle et il faut prendre garde aux hippopotames et aux crocodiles qui se lancent à votre poursuite, ainsi qu'aux indigènes qui vous décochent des flechettes. Dans le secteur suivant, la rivière traverse la jungle et il faut prendre garde aux hippopotames et aux crocodiles qui se lancent à votre poursuite, ainsi qu'aux indigènes qui vous décochent des flechettes. Dans le secteur suivant, la rivière traverse la jungle et il faut prendre garde aux hippopotames et aux crocodiles qui se lancent à votre poursuite, ainsi qu'aux indigènes qui vous décochent des flechettes.

En un moment, la rivière serpente dans un étroit canyon et il faut réagir très vite pour éviter les éboulements de rochers. *Toobin'* est un programme original et plein d'humour. On y joue à deux simultanément, ce qui est très amusant. Un bon jeu pour se détendre après avoir sauvé le monde en massacrant des hordes d'Aliens déchainés (Atari).

Alain Huyghues-Lacour

Nous tenons à remercier les sociétés Bussoz et Stambouli qui nous ont beaucoup aidés à réaliser ce dossier.

CREATION

STOS, le basic créateur

Banques mémoire réservées:
1 sprites S:\$0BF00 E:\$0C75 L:\$007600

Ok

Stos Game Creator est un excellent Basic pour ST. Il est spécialement destiné à programmer des jeux. Créer et animer des sprites est un vrai jeu d'enfant. Il comporte une vaste bibliothèque d'instructions graphiques. Musiques et bruitages ne sont pas oubliés. L'éditeur de sons est un modèle de simplicité.

Parmi la foison de logiciels présentés lors du dernier Personal Computer Show de Londres, Stos The Game Creator connut un succès certain auprès des curieux. Le badaud non-averti se contenta d'admirer la démo accrocheuse : une série de variations sur le thème « scrollings et déformations d'écrans » suivie d'une symphonie où l'on voit Max, le zombi armé, pointer une petite tête inoffensive. Le tout assorti de bruitages et de musiques. En fait, ce que l'on observe sur l'écran n'est autre que le résultat d'un programme écrit en Stos Basic sur Atari ST. Le démo met en avant les nombreuses possibilités graphiques et sonores du langage. Rappelons d'abord son histoire : il a été développé en France par la société Jaux et édité à l'origine, par Cedic-Nathan. La sortie de la première version de Stos remonte à un an. Mais depuis, les rapports entre les deux sociétés se sont gâtés, preuve que les relations franco-françaises ne sont pas forcément les meilleures. C'est pourquoi, Jaux est allé chercher ailleurs. Manché un nouveau partenaire, l'éditeur Mandarin Software, qui a repris le flambeau et nous gratifie d'un package plus alléchant ou, tout au moins, mieux adapté aux exigences des programmeurs de jeux. Il faut noter que le Stos d'origine avait le gros défaut de fonctionner exclusivement avec les anciens ROM du ST. Avant de s'intéresser au « Créateur de Jeu », pratiquons l'autoptise de la défunte version (que l'on trouve encore dans quelques boutiques). Stos est le sigle de ST Operating System. A l'origine, il ne s'agit pas d'un simple Basic mais d'un système d'exploitation à part entière, proche de MS-Dos si l'on en juge par la syntaxe des commandes : Dr, Diskcopy, Chr, Type, etc. Autour du noyau (le système) viennent se greffer l'interpréteur Basic, un lot d'accessoires, des utilitaires de gestion (ramdisk, spooler d'imprimante, etc.) et l'éditeur-assembleur. En somme, nous avons affaire à un ensemble de développement complet. Trop complet peut-être, puisque la version anglaise est amputée de

quelques branches : les commandes du système sont supprimées ainsi que les utilitaires de gestion. Le neonage s'effectue au sur du Basic, identique, et des onze accessoires parmi lesquels trois sont indispensables et nous intéressent au premier chef puisque nous sommes dans la rubrique création :

- gestionnaire de sprites, l'éditeur de musique et l'assembleur.

LE BASIC

Si le Stos porte le titre de « Game Creator », ce n'est pas pour rien. Hormis le nouveau contenu à toutes les versions de Basic — opérations arithmétiques, logiques, structures de contrôle, etc. —, il se distingue par le nombre de des instructions graphiques et sonores : vingt et une pour les sprites, dix-huit pour les manipulations d'écran, trente-deux pour le graphisme et douze pour les sons. Certes, les chiffres bruts ne suffisent pas. Prenons l'exemple d'une instruction particulièrement sympathique : en tapant Sprite 1,x,y, on obtient l'affichage du sprite numéro un aux coordonnées x et y ; le dernier paramètre signifie que l'on affiche la cinquième représentation du sprite qui peut en contenir vingt. Autre exemple qui agit sur l'écran : Zoom picture, 0,10,0,10 to 0,319,19 effectue un agrandissement de la zone définie par les quatre premiers paramètres à l'écran tout entier. Espanté ! On n'a plus qu'à se servir. Le Stos est un vrai libre-service à effets tape-à-œil. Pour s'en convaincre, il suffit de charger les jeux qui se trouvent sur la troisième disquette du package. Le casse-briques n'a pratiquement rien à envier à Arkanoïd I ou II, et il se pèse mes mots. Il est aussi rapide et complexe. Une option permet même de redéfinir la disposition des briques dans les tableaux.

Mais tout ceci ne doit pas masquer le fait que le Basic Stos ressemble davantage à une super version d'un Basic d'ordinateur huit bits. Il ne heurtera pas le programmeur habitué à travailler sur Thomson, Amstrad CPC, compatible PC, etc. Il est d'un classicisme à toute épreuve. En revanche, celui ou celle qui a tâté du GFA Basic

aura l'impression d'effectuer un véritable bond en arrière. De quoi ? Il faut numérotre les lignes ? Il n'y a pas de procédures, pas de variables locales, pas de passage de paramètres ? On ne « récurse » pas ? Il est difficile de prédire l'avenir du Stos, car le GFA a une bonne longueur d'avance en terme de notoriété, et puis on prend si vite de bonnes habitudes. Le Stos pousse à la bidouille tandis que le GFA impose davantage de rigueur. Même si, en fin de compte, les deux peuvent produire des résultats identiques. Il reste néanmoins que les accessoires dont nous allons parler maintenant, séduisant bien des programmeurs.

LES ACCESSOIRES

Ils sont répandus (en RAM) et sont appelés à partir de l'éditeur Basic. A tout moment, il suffit de presser la touche « Help » affiche un tableau qui mentionne les accessoires présents en mémoire. A chacun d'eux correspond une touche de fonction qui il suffit de presser pour activer le programme voulu. A propos, les accessoires du Stos n'ont rien à voir avec les accessoires de bureau traditionnels sous GEM. En effet, ce sont des programmes écrits en Basic chargeables comme tels, listables à l'écran, voire modifiables. Cela implique un passage que l'on peut programmer ses propres utilitaires. Mais pour les charger en tant qu'accessoires, il faut taper la commande « Accload » suivie du nom. Méthode plus rapide : si on écrit «***» à la place du nom des accessoires (fichiers portant l'extension .ACB) se chargeront d'un coup, en fonction de la place mémoire disponible.

L'EDITEUR DE SPRITES

L'ancien Stos était livré avec un éditeur de sprites assez rudimentaire, peu pratique, bref médiocre. S'il figure toujours sur la nouvelle version, c'est uniquement parce qu'il fonctionne dans les très résolutions du ST. Un second éditeur, bien plus performant et facile d'emploi, fait partie du lot. Toutefois, il ne fonctionne qu'en basse résolution. D'abord qu'est-ce qu'un

sprite ? C'est un bout d'image généralement de la taille d'un gros timbre poste. Il peut représenter n'importe quoi, mais le plus souvent il sert de support aux petits objets et aux personnages de jeux. Car un sprite a ceci de différent avec une portion d'image : il passe devant ou derrière le décor, détecte les collisions et surtout, quand il se déplace, il s'affecte pas l'image de fond. Sur certains microcs, comme le C 64, les sprites sont gérés au niveau hard, par le contrôleur d'écran. Ce n'est pas le cas du ST, d'où l'obligation d'écrire toutes les routines de gestion. Cela représente un travail de programmation assez important et plus sage de laisser cette besogne à d'autres que soi. Les autres, ce sont les programmeurs du Stos. Ils ont truffé leur Basic d'instructions pour afficher, déplacer jusqu'à seize sprites simultanément. Belle prouesse ! Mais avant d'afficher Max, le zombi armé, encore faut-il lui donner une apparence physique, c'est-à-dire le dessiner. C'est justement à cela que sert le fameux éditeur.

Le centre de l'écran est réservé au dessin du sprite. Les outils (crayon, gomme, pot de remplissage) sont rassemblés sur la droite. Juste au-dessus, figure le cadre d'affichage du sprite en grande réelle pixels. Il est hors de question de dessiner à l'échelle, car un sprite mesure au maximum 63 x 63 pixels. Tout le côté gauche de l'écran est recouvert d'icônes qui donnent accès aux différentes fonctions :

animation, couler-couler, stockage sur disque, etc. En regard au nombre élevé des possibilités, il est impossible de tout décrire. Focalisons-nous sur la partie animation. Une série de petites fenêtres numérotées au bas de l'écran attendent qu'on place dans chacune d'elles une représentation du sprite. Ici, la notion de sprite est étendue par rapport à la définition qui en a été donnée précédemment : un sprite Stos est une entité composée d'une série d'images ; c'est un carnet de timbres dont les motifs seraient différents. Dans la case 1, Max est prêt à dégaîner, dans la case 2, il met la main au fourreau, etc., jusqu'à la case 20 où il lâche le chien du fusil. Il est bien entendu que c'est à vous de dessiner chaque étape. Puis, vous les pressez pour activer une par une dans le cas où, quoi, pour mieux rendre compte de l'effet, vous chargez un décor (au format Degas ou Neo) sur lequel le sprite vient s'animer. Des indicateurs sont prévus afin d'ajuster le vitesse d'animation qui correspond à l'intervalle de temps entre deux positions de Max. Il est également possible d'ajuster la durée d'agapation des positions. En jouant sur les paramètres, on arrive à créer une animation fluide.

L'ensemble complet est sauve sur disquette, prêt à être utilisé qui vous consigne. Il existe une autre possibilité qui consiste à quitter l'éditeur en demandant la conservation de la mémoire allouée aux sprites. En revenant sur l'éditeur Basic, tapez la commande « List ». Une ligne de message dont vous n'êtes pas l'auteur vous informe que la bank 1 (une mémoire) est allouée au sprite numéro 1 entre telle et telle adresse. C'est à dire que vous tapez instruction Sprite 1,100,1,101. Et la voilà en plein écran. Il y a une variante pour créer des sprites, qui se



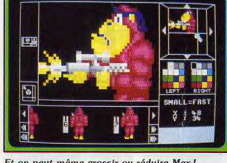
Le menu principal de l'éditeur de sprite.



On peut capturer une image Degas ou Neo.



En bas : les positions successives du sprite.



Et on peut même grossir ou réduire Max !

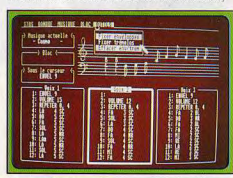


Ajustage de la vitesse d'animation.

révèle fort pratique : il s'agit de capturer une portion d'image Degas ou Neo dans les limites de la taille maximale d'un sprite. Donc, il faut retirer le fait que l'éditeur de sprite et l'interpréteur Basic sont liés, que le passage de l'un à l'autre est instantané.

L'EDITEUR DE MUSIQUE

Après le plaisir de l'œil, le plaisir des oreilles. La musique est l'un des éléments clés de la signature d'un jeu mais n'est pas facile à créer. Devant la difficulté, les programmeurs s'en soucient au dernier moment. L'éditeur de musique de Stos changera vos habitudes grâce à son déconcertante facilité d'emploi. L'Ariari ST gère trois voies, on le retrouve ici. Pour la cause, l'écran se divise en trois tableaux côte à côte dans lesquels sont inscrits les notes, le numéro d'octave et sa durée. La saisie se pratique au clavier : les notes sont désignées par leur nom (LA pour la, DO pour do) et l'octave par un chiffre. Définir la durée est à peine plus compliqué. BL signifie blanche, NR note, DC double croche. Ça peut sembler fastidieux comme méthode mais c'est pourtant la plus efficace. Une portée traduit en écriture musicale les notes que vous inscrivez. Toutes les fonctions sont accessibles par un système de menus déroulants de type GEM (mais ce n'est pas GEM !). Pola-musica, on trouve le générateur d'enveloppe et de trémolo, le mode bloc équivalent à celui d'un traitement de texte : il sert à capturer une séquence pour la déplacer, la reproduire, etc. Clignotons sur « Jouer » pour entendre la musique que l'on a créée. Mais ce n'est pas une écoute passive car vous pouvez modifier, pendant l'audition, la vélocité, et la hauteur du morceau. La barre d'espace active le mode pas à pas, les notes seront alors jouées à la demande. Il y a deux façons de quitter l'éditeur : par « Quit » et par « Grab ». Cette dernière a pour conséquence de conserver le morceau en mémoire. De retour sous Basic,



L'accessoire de musique avec ses trois voies.

vous la réécoutez en tapant l'instruction vous la réécoutez en tapant l'instruction « Music 1 ». Après quoi, faites ce que vous voulez, l'air se joue tout seul... Dernier raffinement du Stos : tous les messages sont rédigés en anglais et en français. Le choix de la langue est défini dans le programme « Config base » dont les paramètres sont liés à chaque lancement du Stos. Il sert aussi à l'affacturation des touches de fonctions. Un dernier mot pour dire que le manuel (en anglais) est étoffé, précis et clair. De bonne source, on peut annoncer la sortie d'un compilateur pour de janvier. Et la version Amiga ne relève pas de l'utopie.

CREATION

GFA Basic 3.0

GFA Basic est sans conteste le Basic le plus connu et le plus utilisé par les programmeurs sur ST. Ce n'est pas un hasard car il est de très grande qualité. La version 3.0 corrige les quelques bugs des précédentes versions. Et du coup, il se trouve enrichi de nouvelles instructions précieuses qui ont bouleversé Jacques Harbonn!

Le Basic GFA version 2.02 était déjà un excellent Basic, bien supérieur à celui fourni avec le ST. Mais il présentait malgré tout certaines lacunes : difficulté d'utilisation des ressources du GEM ou d'intégration de routines assembleur, bureau non standard interdisant l'usage d'accessoires de bureau. Il commençait

qui permet de se rendre directement à une ligne donnée (il ne s'agit que d'une référence, les numéros de ligne restant toujours inutilisés dans cette version). A l'extrême gauche du menu se trouvent le sigle Atari qui propose certaines fonctions : sélection d'un accessoire du bureau GEM, définition du format de listing, mode

contrôle le curseur à l'aide du pavé numérique (comme sur les PC). Toutes ces fonctions sont sélectionnables à la souris et doublées au clavier. Passons à l'éditeur. Il s'agit bien sûr d'un éditeur plein écran qui dispose de toutes les facilités pour se déplacer d'un caractère, d'une ligne, d'une page, aller au début ou à la fin du programme, effacer un caractère ou une ligne (qu'il est cette fois possible de récupérer en cas d'erreur, contrairement à la version 2.02). La grande nouveauté réside dans le « folding ». En plaçant le curseur sur une procédure et en appuyant sur « HELP », cette procédure est repliée et il ne subsiste que son nom. Ce procédé permet de rendre beaucoup plus lisible un listing dont on aura bien sûr déjà tenté le bon fonctionnement des procédures. Vingt touches de fonction sont programmables (F1 à F10, seules ou en conjonction avec SHIFT) et cette programmation reste valable pendant l'exécution du programme. Ce éditeur est en outre plus rapide à l'affichage que le précédent.

Passons à la programmation proprement dite. Outre les classiques variables booléennes, entières, réelles, en chaîne, on dispose de deux nouveaux types : « BYTE » et « WORD » qui sont des variables entières sur un et deux octets, ce qui permet un gain de place et de rapidité important. De plus, grâce à DEBIT, DEFBY et DENWORD, on définit le type de variable par défaut, ce qui évite la fastidieuse frappe des % ou équivalent, l'éditeur se chargeant de les mettre lui-même.

Toujours au chapitre des variables, l'astérisque qui permettait de connaître l'adresse mémoire d'une variable est complété par « V » dont l'usage plus universel permet de pointer directement sur un élément d'un tableau. A l'inverse, un autre jeu d'instructions permet de connaître la valeur d'une variable dont on a l'adresse. Les instructions de conversion de type sont riches, complètes en ce qui concerne « CINT » qui transforme une variable réelle en entier arrondi (avec une précision déterminée par « ROUND »), tandis que « CLEAT » fait le contraire (mais il ne trouvera quelle intérêt qu'avec le compilateur). La lecture ou l'écriture de un, deux ou quatre octets est possible sur l'intégralité de la mémoire, y compris la zone protégée. Les instructions de suppression et d'échange de variables sont assorties d'instructions de tri : « SORT » et « QSORT » effectuent un tri respectivement en méthode Shell ou Quick, en ordre croissant ou décroissant, sur tout ou partie d'un tableau. Les performances sont dominantes : tri de mille nombres réels en une demi-seconde environ. Les instructions de gestion d'horloge et de



Voilà les belles images programmées en GFA. Une œuvre signée Jean Roux.

donc à être sérieusement concurrencé par d'autres Basic, comme l'Omikron. Cette nouvelle version, 3.0, corrige une grande partie des lacunes de la version précédente et redonne le tableau au Basic GFA. Après chargement du programme, on se retrouve devant le désormais classique double menu supérieur. Il contient les éléments de la version 2.02 : chargement et sauvegarde des programmes au nouveau format GFA ou en ASCII (les programmes .BAS du 2.02 devant être sauves en ASCII pour être rechargés sous 3.0), listage sur imprimante, opérations sur les blocs, recherche/remplacement, affichage des différentes pages du programme, insertion, mode direct, affichage de l'image-écran résultant du dernier programme lancé, test des boucles, sous-programmes et instructions conditionnelles (il bien entendu l'indispensable « RUN »). Mais on découvre aussi quelques nouveautés à ce niveau. Tout d'abord, à droite, une horloge temps réel modifiable et un compteur de lignes



Des formes générées par le programme Meta.

spécial où l'introduction de chaque nouveau nom de variable — procédure ou fonction — demandera confirmation, évitant ainsi les fautes de frappe parfois sources d'un difficile débogage. En cliquant sous le sigle Atari, il est encore possible de modifier l'état du CAPS-LOCK ou d'émettre le NUM-LOCK pour

LES LOGICIELS 4 ETILLES

NOUVEAU !
Pour vos commandes

N°VERT 05 05 13 00
APPRE ORLÉANS

STARSOFT - S.A.R.L. au Capital de 50.000F

AMATEUR CARP.	338 F	BOSS	100 F	NEEL MARCEL	33 F 100 F	ORLÉANS HENRI	200 F	PRODIGE	100 F
ANATOLY CARP.	100 F	BYRON AFTERBURN	200 F	OSCAR MARJORIE	120 F 100 F	ELIMINATION	200 F	TECHNICAL	200 F
BOY CARP.	100 F	DAVE CARP	200 F	PAUL CARP	200 F	ELU	200 F	LEONARD COLLECTION	100 F
FRANK WOLF CARP.	120 F	BLAKE BLAKE	200 F	DAVID ANDER	200 F	EMPIRE	200 F	LETTRE A ET D	100 F 130 F
FRANK WOLF CARP.	120 F	THE MAZE	200 F	DAVID ANDER	200 F	EMPIRE	200 F	LES MAMM	100 F
FRANK WOLF CARP.	120 F	THE MAZE	200 F	DAVID ANDER	200 F	EMPIRE	200 F	LES MAMM	100 F
FRANK WOLF CARP.	120 F	THE MAZE	200 F	DAVID ANDER	200 F	EMPIRE	200 F	LES MAMM	100 F
FRANK WOLF CARP.	120 F	THE MAZE	200 F	DAVID ANDER	200 F	EMPIRE	200 F	LES MAMM	100 F
FRANK WOLF CARP.	120 F	THE MAZE	200 F	DAVID ANDER	200 F	EMPIRE	200 F	LES MAMM	100 F
FRANK WOLF CARP.	120 F	THE MAZE	200 F	DAVID ANDER	200 F	EMPIRE	200 F	LES MAMM	100 F

STARSOFT - S.A.R.L. au Capital de 50.000F

FRANK WOLF CARP.	120 F	THE MAZE	200 F	DAVID ANDER	200 F	EMPIRE	200 F	LES MAMM	100 F
FRANK WOLF CARP.	120 F	THE MAZE	200 F	DAVID ANDER	200 F	EMPIRE	200 F	LES MAMM	100 F
FRANK WOLF CARP.	120 F	THE MAZE	200 F	DAVID ANDER	200 F	EMPIRE	200 F	LES MAMM	100 F
FRANK WOLF CARP.	120 F	THE MAZE	200 F	DAVID ANDER	200 F	EMPIRE	200 F	LES MAMM	100 F
FRANK WOLF CARP.	120 F	THE MAZE	200 F	DAVID ANDER	200 F	EMPIRE	200 F	LES MAMM	100 F

APPLE II

APPLE GS

MACINTOSH

ATARI 2600

ATARI XE-16

PC

SPECTRUM

THOMSON

CONATEX NOUS

CONSULTEZ NOTRE

SERVIRIE MUNITÉ

BON DE COMMANDE (Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :

COMMANDE PAR MINUTE

3615 - TALEPULLE - ST-ETIENNE

- 10%

B.P. 84 141 ALFORTVILLE CEDEX
Téléphone : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

Verse par correspondance uniquement
Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h

Ne pas oublier de joindre une photocopie de ce bon de commande (N° 00001 sur demande)

BON DE COMMANDE (Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :

ORDINATEUR Marque et type	TITRES	K7	D	QI	PRIX
- 50 F					
EXPORT DCM - TOME - Envoi recommandé par avion					
- 50 F					
Payez par Carte Bancaire					
Frais de Port 15 F					
C.R.					
TOTAL					

Donc 77 personnes
EXPORT - paiement par mandat international ENQUÊTEMENT

LES LOGICIELS 4 ETILLES

STARSOFT

B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
TEL : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

N°Client (si connu) : _____

NOM _____

Date de naissance _____

Adresse _____

Ville _____

Code Postal _____

MoDE DE REGLEMENT

Chèque _____ Mandat-Poste _____

(Livraison sous 48 heures sés produits en stock)

TEL : 1919

CREATION

découpe de temps sont toujours présentes.

«LET» a un fonctionnement un peu différent des Basic classiques. Il permet de donner à une variable un nom de mot-clé. Le gestionnaire de la mémoire a été enrichi d'instructions qui permettent d'allouer de la mémoire et de la libérer ou de la restreindre, sans qu'il soit besoin de couler auparavant l'espace par «FREE()».

Les opérateurs classiques sont au rendez-vous, complétés de «IMP» (déduction logique) et «EQV» (équivalence) qui travaillent au niveau des bits. Les fonctions mathématiques sont très complètes et les génératrices de nombres aléatoires peut désormais produire des nombres entiers de seize bits ou fixer la séquence aléatoire. Les instructions d'arithmétique entière permettent à peu de frais l'incrémement, la décrémentation, la multiplication ou la division. Les opérations sur les bits d'octet, de mot ou mot long, sont maintenant gérées directement. Voilà qui ravira les programmeurs d'applications graphiques où leur usage est important. Dans le même ordre d'idée :

- «BPTER» renvoie l'octet de poids faible de «CARD(X)» le mot de poids faible et «WORD(X)» transforme un mot en mot long.

Les instructions de gestion des chaînes ne sont pas en reste, avec en particulier «FRED» et «SUCC» qui renvoient un caractère de code ASCII respectivement supérieur et inférieur à celui du premier caractère de la chaîne évaluée, tandis que «RINSTR» recherche une sous-chaîne dans une chaîne en commençant par la fin, c'est-à-dire à l'inverse de «INSTR».

Les entrées-clavier et sorties-écran sont bien gérées. On remarquera le «LOCATE», maintenant au format Microsoft (ligne, colonne), «HTAB» et «VTAB» plus agiles pour positionner le curseur, «KEYLOOK» qui donne l'avant-dernière touche appuyée et surtout «KEYPRESS» qui simule l'appui d'une touche.

Passons maintenant aux entrées-sorties générales. Les instructions sont très riches et gèrent accès séquentiels simples ou indexés et accès sélectifs. «INPAUX» et «INPMIDS» lisent directement une chaîne de caractères sur le port série ou Midi. Souds et joystick sont gérés encore plus facilement grâce à «SEMMOUSE» qui positionne la souris à un endroit précis de l'écran et à «STICK» et «STRIG» qui testent respectivement l'état du manche à balai ou du bouton de tir. Le chapitre des commandes du programmeur est dans la version 2.02, s'est encore étoffé de nouvelles instructions. «ELFE IF» raccourcit l'écriture, tandis que «SELECT», «CASE» et «DEFAULT» permettent des branchements conditionnels par la valeur d'une expression.

Les boucles, outre les «FOR-NEXT», «REPEAT-UNTIL», «WHILE-WEND» et «DO-LOOP» sont maintenant gérables par «DO-UNTIL», «DO-WHILE», «LOOP-UNTIL» et «LOOP-WHILE», autorisant une écriture plus concise. Les procédures et les variables locales sont toujours présentes, mais il est cette fois possible de modifier directement une variable globale au sein d'une procédure. Les fonctions se sont enrichies d'une définition sur plusieurs lignes, acceptent des paramètres d'entrées et peuvent bien sûr renvoyer des paramètres de

sortie. Les interruptions sont gérées directement en Basic : «EVERY» définit la rythmicité d'exécution d'une procédure, tandis que «ATER» permet son exécution après un certain temps. Branchements événementiels, traitement des erreurs, puissantes instructions graphiques (dont de nouvelles comme «BOUNDARY» qui active ou non l'encadrement d'une surface de remplissage et «DRAW» qui accepte désormais les paramètres du Logo) et sonores, gestion des fenêtres, menus déroulants et boîtes à ailette aident grandement le programmeur.

Mais nous avons gardé le meilleur pour la fin. Tout d'abord, on peut désormais appeler des routines C ou assembleur directement au sein du programme. Et surtout toutes les fonctions AES, les principales routines VDI et les routines LINE-A disposent d'instructions dédiées qui

facilitent grandement leur mise en route et leur mémorisation. «GEMDOS», «BIOS» et «XBIOS» sont toujours disponibles pour les autres. Le manuel en français, complet (350 pages), est bien réalisé, les différentes instructions étant regroupées par fonctions. De nombreux exemples illustrent chaque mot-clé. Un Basic exceptionnel qui s'adresse tout autant au débutant désireux de se familiariser avec ce langage qu'au programmeur averti ou au développeur qui pourra cette fois utiliser toutes les ressources du GEM de manière pratique et rapide. Le compilateur correspondant ne devrait pas tarder à voir le jour, ce qui accroît encore l'intérêt de ce produit.

(Disquette Micro-Application, pour Atari ST. Prix : 750 F ou 350 F en échange de la version 2.0.)

Jacques Harbon

Contact

Le mintel et le CPC abouissent le contact. Pour une nouvelle forme de communication, voici un utilitaire simple, pas très original, mais qui peut rendre parfois quelques services.

Vous avez un mintel, un Amstrad CPC et de l'argent à dépenser. Est Software a conçu à votre intention un petit utilitaire de gestion du mintel à partir du CPC. Le câble qui se trouve à l'intérieur du boîtier n'est pas une rallonge pour votre ordinateur. Il sert évidemment à relier les deux appareils : d'un côté, à la prise périmétrique située à l'arrière du mintel, de l'autre, au port joystick et à la sortie son de l'ordinateur. Il ne s'agit en aucun cas d'un émulateur mintel (logiciel qui simule le terminal sur un ordinateur). Après avoir chargé le programme, deux choix se présentent sous la forme d'un simple menu : entrer en contact avec un autre mintel ou enregistrer les pages émises par un serveur. L'intérêt de la seconde option de stockage de pages n'est autre que de vous faire économiser du temps de connexion, donc de l'argent. Sauf si vous appelez à partir du mintel de votre voisin. En fait, l'opération consiste à pianoter normalement sur le mintel tandis que le CPC enregistre au fur et à mesure tous les codes émis (par exemple par le BTLT), directement en mémoire. La capacité de stockage est de trente pages environ. Une fois la consultation terminée, vous pouvez relire à volonté ces pages. En pratique, le CPC envoie les codes (les pages) vers le mintel en mode local. L'option de sauvegarde des pages sur disquettes vous laisse le loisir de les consulter ultérieurement. Après cinq tentatives de connexion à divers serveurs, trois se sont révélées fructueuses (par exemple par BTLT), les autres ayant, par conséquent, échouées en cours de route. A qui la faute ? Sans doute à tout le monde, mais je soupçonne le sol de capricieux. — à moins que ce soient les interférences dues au mystic de Diabolix. Buster qui s'acharne sur l'Amiga près de moi... à moins que le CPC soit sur le point de rendre l'âme.

La première option interpelle davantage puisqu'il est question de causer d'homme à homme par mintel interposé. Peu importe la tenue du dialogue, ce qui importe c'est le support.

A partir de ce choix, vous avez droit à sept nouvelles options. Le mode dialogue gère la liaison directe avec un correspondant : un interrupteur, le signe «supérieur ou égal à» placé en début de ligne, indique que vous devez taper votre texte. Le symbole "" est quant à lui réservé à l'interlocuteur, de sorte que l'on distingue bien qui écrit quoi. Mais, le plus utile n'est pas là. Après tout, plutôt que de se fatiguer les doigts sur le clavier, il est plus simple de converser oralement (et le coût de la communication est le même). Les autres options sont réservées à l'envoi de fichiers. Cela suppose que le correspondant dispose du même équipement que le vôtre. Ainsi, vous pouvez lui envoyer des fichiers programmes, des fichiers de pages mintel, en quarante ou en quatre-vingt colonnes. Suivant la taille du fichier à transférer, l'échange peut durer de plus ou moins long : cinq à six minutes pour quatre pages de la disquette. Toutefois, le transfert des données peut être interrompu en cours d'échange en appuyant sur la barre d'espace. Le soft se contente d'afficher des écrans de menus sur le moniteur, et, en cas de plante ou de problèmes sur la ligne, vous resterez quelques minutes à contempler bêtement des écrans passés. L'utilité de ce genre de soft est franchement contestable.

Passées les premières minutes d'embousaiement — Oh mais ça marche, je vais pouvoir enfin inonder la planète de mes messages secrets — il faut se rendre à l'évidence : pour un investissement de 380 F (le prix du logiciel), on obtient des résultats bien meilleurs. Si vous devez envoyer un fichier, la voie postale reste encore la solution la plus fiable.

Ivan Roux

les meilleurs logiciels sont à Conforama



Pour :

- AMSTRAD (Cass.)
- AMSTRAD (Disq.)
- COMMOORE C 64
- SPECTRUM

MANETTE DE JEUX "NAVIGATOR"
fonctionnant sur :

- ATARI ST
- AMIGA
- COMMODORE C 64 et C 128
- CPC (Sans autorité)
- MSX
- SPECTRUM + 2
- SPECTRUM + 3 (Sans autorité)

COMPILATION DE JEUX
comprenant :

- THE SENTINEL
- STARGLIDER
- ELITE
- ACE 2
- TETRIS

COMPILATION ET MANETTE DE JEUX
en cassette

249F 279F en disquette

CONFORAMA

DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31 JANVIER 1989

Le pays où la vie est moins chère.



Neuromancer

C 64

Un jeu à la fois passionnant et novateur, le premier jeu de rôle sur micro où le dialogue tient une place privilégiée. Plongez dans le cyberspace qui autorise la visualisation en 3D du monde interdit des banques de données informatiques!

Interplay/Electronic Arts.

Tout commence à Chiba, près de la merveilleuse baie de Tokyo, dans le district de Kanto. Voilà donc un début peu banal dans un monde futuriste où l'ordinateur est roi. On peut y vendre ou acheter, à bon prix, toutes les parties d'un corps humain. Ainsi les fauchés n'hésitent pas à vendre leurs reins, yeux ou jambes qui sont instantanément remplacés par des prothèses synthétiques de qualité douteuse. Les humains n'ont plus besoin de s'instruire pour survivre, ils possèdent une enclave dans le crâne qui per-

met aux individus de s'emparer des puces. Bref, celui qui veut se comporter comme un policier se branche la puce appropriée et le tour est joué! La mort n'existe plus en 2058, on peut se faire réanimer! L'humain ne sert plus à grand-chose dans ce monde où l'ordinateur gère tout, y compris la justice! Rassurez-vous, les humains ont trouvé un passe-temps intéressant, celui de pénétrer dans le cyberspace. Le cyberspace est une visualisation en 3D du monde interdit des banques de données des



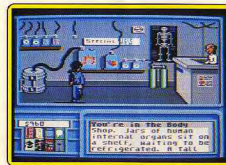
La pulpeuse Akiko est un contact important.

ordinateurs. Grâce à une console et au programme adéquat, les hommes branchent leurs cerveaux aux réseaux informatiques : le cyberspace. Ce petit jeu leur permet d'avoir accès aux secrets les mieux gardés. Bien, mais que faut-il faire dans ce jeu d'aventure? », doit se demander le lecteur. Eh bien, vous avez tout faux! Il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure mais d'un jeu de rôle dont le but est de découvrir les raisons de la disparition de plusieurs hommes

ayant fait un voyage dans le cyberspace. Des amis vous lancent un appel pour obtenir votre aide dans cette enquête très dangereuse. En effet, dans le cyberspace, les mesures de protection des programmes prennent la forme de gardes de sécurité qui sont plus ou moins puissants selon l'importance des données à protéger. Évitez, dans les premiers temps, les rencontres avec les Intelligences Artificielles. Elles ont l'apparence d'humains et réagissent comme tels.



Le laubot : un policier cybernétique.

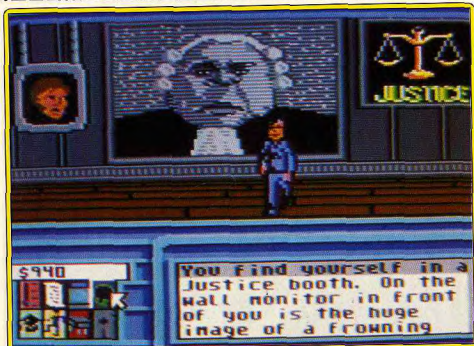


Le Bodyshop pour faire peau et organes neufs!



Le bon skillchip lui délègue la langue.

Neuromancer bouleverse toutes les traditions du jeu de rôle. Terrifiés les attributs, les passages de niveaux et les points d'expérience basés uniquement sur les combats. Ces règles sont respectées mais d'une manière très logique, et sont liées au nombre d'obstacles que surmonte votre personnage. Le joueur constate une amélioration de ses aptitudes à l'usage et non pas en constituant une liste de chiffres. On découvre avec grand plaisir que le scénario, excellent au demeurant, s'appuie essentiellement



L'ordinateur-robot vous inculpe invariablement. La peine va de l'amende à la mise à mort.

sur les dialogues ! Oui, *Neunomancer* est le premier jeu de rôle où le dialogue est crucial. L'intérêt est tu qu'on pardonne la qualité moyenne de la réalisation. Pour conclure, disons que ce jeu est un de ceux qu'il faut absolument posséder ! Des jeux de rôle de ce niveau, on en redemande. Un grand bravo à Interplay ! Prévu sur PC en avril.

Dany Boalauk

Type	rôle
Intérêt	1,8
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	n.c.



Le Cheap Hotel, votreQG.

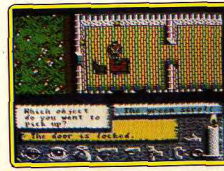
bres histoires de famille au sein d'une grande lignée, exil d'un roi et naissance d'une puissance diabolique dans le royaume, votre héros part à la conquête d'un monde assez vaste. Il va y planter une série d'indices et mettre fin aux agissements du maître de l'ombre. Au début de la mission, vous vous réveillez dans l'auberge d'Eralan, l'une des sept cités du royaume. La carte géographique fournie avec le soft est très précise. Les sept villes y apparaissent reliées par des chemins. On remarque aussi un vaste désert, des bois dangereux et divers lacs et cours d'eau. L'écran de jeu met en place plusieurs fenêtres. En haut de l'écran, la fenêtre graphique montre un décor de vue aérienne semi-3D. En bas, une série d'icônes donnent accès aux huit manipulations essentielles : prendre, donner, parler, regarder, etc. Le maniement du programme est dès lors très simple. L'ensemble du jeu est contrôlé au joystick, qu'il s'agisse des combats ou de la discussion avec les personnages de rencontre. Bien que rédigé en anglais, *Times of Lore* est donc accessible à tous les aventuriers, novices ou professionnels.

La résolution de cette énigme est assez typique et passe par deux phases de jeu définies, les voyages et combats d'un côté, le dialogue de l'autre. Vous interrogez tout de suite tous les personnages que vous rencontrez. Dans l'auberge d'Eralan, par exemple, on apprend que le pays souffre de la puissance



Les combats sont nombreux, les ennemis variés.

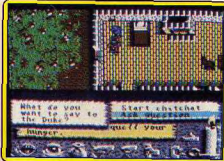
de plus en plus présente des forces du mal et qu'une arme spéciale est disponible dans la ville de Lankwell. Inutile de s'attarder ici plus longtemps, prenez la route vers le sud. Le paysage qui défile en scrollings sous vos pas est assez varié. La progression du héros ne tient pas compte de la composition du terrain (ce qui aurait apporté un « plus » à la partie). En revanche, les combats sont très nombreux et tout aussi fructueux ! Vos adversaires, goules, squelettes ou archers, sortent dès lors pour venir à votre rencontre. Quelques coups d'épée, l'ennemi disparaît et laisse sur son passage un sac d'or, une arme, un parchemin magique, une potion... Vous collectez ces indices et poursuivez votre route. Il faut sans cesse observer de près la bougie qui se consume sur physique et vous oblige à surveiller vos provisions (achetées dans les auberges) et à boire quelques potions revitalisantes. A chaque ville visitée, l'aventurier plane des indices sur la présence de telle ou telle arme, ou s'actionne, disponible dans une autre cité. L'intérêt majeur de la partie provient de cette qualité réflexive, surtout, c'est-à-dire dialogue dans les villes, combats sur les chemins. Plus loin dans le jeu, vous saisissez peu à peu le sens profond de la quête et apprenez à utiliser les sortilèges au mieux. Le parchemin sert vous permet par exemple de « sauter » d'une cité à l'autre en quelques secondes.



Découverte du parchemin vert, un sort puissant.



L'ubergiste assure vos nuits et... sauvegarde.



Cet homme peut vous vendre une arme efficace.

Il faut sauvegarder la partie dans le menu de l'ordinateur à l'auberge de passer la nuit sous son toit. On peut ensuite rester toute une journée aux abords d'un village pour mener un grand nombre de combats et glaner ainsi son bon paquet d'or, d'argent nécessaire à l'achat d'une arme puissante... *Times of Lore* dévoile très vite l'importance du dialogue dans la résolution de l'énigme. Il est nécessaire d'interroger sans cesse les serfs, aubergistes, moines, etc. et revenir les voir au fur et à mesure de votre progression dans la quête. Les sujets de conversation se multiplient progressivement. *Times of Lore* séduira les amateurs d'aventure animée par la simplicité de son maniement et la continuité de son jeu. Impossible de rester bloqué, dans cette quête, il suffit de visiter une nouvelle région pour retrouver le fil. L'ambiance de la partie est assurée par la qualité des graphismes et des animations sonores. Un soft assez « facile » et suffisamment complet pour intéresser tous les amateurs du genre sur Commodore 64.

Type	aventure/rôle animé
Intérêt	1,6
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Langue	anglais
Prix	n.c.



Les bottles magiques pour passer les gués.



Le potion verte redonne force et vigueur.

Star Trap



ATARI ST

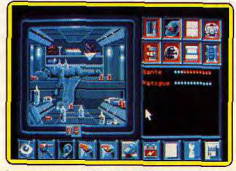
Star Trap n'est certes pas le logiciel du siècle. Bien conçu et correctement réalisé, cette aventure saura faire passer d'agréables heures aux aventuriers amateurs de plaisir plus que de complexité. Un soft qui vaut son prix d'achat : c'est rare !

Lotriciels. Auteurs : D. Billard, J.-P. Archez ; musique : M.W.

L'Ampeles, cargo spatial de seconde zone sort de l'Hyper-espace, toutes alarmes hurlantes. Dans le vaisseau à l'aspect ni-requin, ni-cirquable, c'est la tulle. Les instruments de la salle de pilotage sont inertes, le commandant agonise près de l'ordinateur de bord. La tulle s'enfile et se fait catastrophe. L'oxygène manque, vous mourez d'apoplexie d'un quelconques heures. Les robots agresseurs dont vous cubisez les attaques à chacun des nombreux coins du vaisseau semblent désireux de raccourcir encore ce délai... Votre seule certitude est que quelque chose est défilé. Impossible d'inventer votre courchette pour réfléchir tranquillement. De fait, le temps de rédiger ces pre-

mères lignes, le commandant est mort, de façon absolument définitive. Outre la peine que vous découvrez lorsque vous constatez ce triste état du corps, sinueux en vous la légèreté angoussée que procure l'incertitude sur la cause d'une mort si proche et si récente. D'un point de vue très pragmatique, le plus terrible vient de ce que le commandant était au courant de quelques informations qui vous manquent maintenant cruellement. Heureusement, aucune situation n'est sans issue : écoutez tranquillement la marche funèbre célébrant votre propre mort et attendez que l'écran vous demande si vous voulez repousser ou non.

Aussi obstacle disproportionné ne vous bloque au cours de la progression. Même les premières portes fermées que vous rencontrez s'ouvrent sans trop rechigner. Vous comprenez peu à peu la difficile situation dans laquelle vous vous êtes trouvé en insérant les disquettes dans le ST. Une possibilité de sauvegarde vous étend de renouer les vies codes et coordonnées qui changent à chaque démarrage. Étrangement, si vous voulez sauvegarder différentes étapes de jeu, il faudra que vous y consacriez autant de disquettes différentes. La souris suffit pour mener les dialogues, vos propos sont écrits sur le ST en syllabes vocale audible. Fouiller ou examiner un endroit, une personne ou un objet revient à balader l'icône cell ou loupe sur la



Le navigateur a vidé les bouteilles.

Times of Lore

Commodore 64 / 128

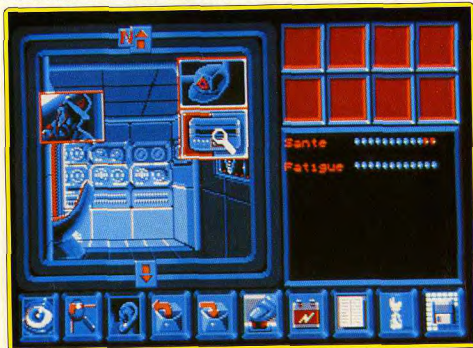
Ce jeu de rôle entièrement animé et au scénario foit séduira les amateurs par la simplicité de son maniement. Accessible à tous, ce soft vous replongera dans le monde, désormais bien connu, de la magie et des monstres mythiques.

Origine/Microprose. Conception : Chris Roberts ; programmation : Paul-C. Isaac, Chris Roberts ; musique : Martin Galway.

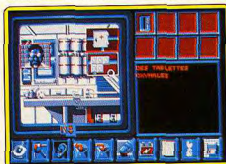
Times of Lore est un jeu de rôle animé tout à la fois simple à manier et complexe quant à son scénario. L'aventure rappelle *The Faery Tale* par son paysage et la mise en place graphique de l'action. Développé sur C-64, cette quête reste bien sûr moins « belle » que celle du titre pré-cité. Mais face aux possibilités de la machine, la performance mérite tout de même d'être soulignée.

Le scénario de *Times of Lore* est classique. Som

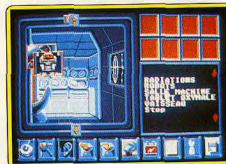
S.O.S AVENTURE



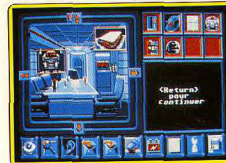
La salle des ordi. Le commandant agonise.



Un médicament contre l'asphyxie.



Encore ce foutu robot dans les pattes !



Sandwich à consommer avec modération.



Le portrait de la femme du commandant.



Cargaison étonnante, mais inutile.

zone intéressante. Les graphismes flous traduisent une trépidante débauche. Les bruitages n'apportent pas grand-chose, alors que les musiques de chargement et de conclusion, correctes, ne resteront pas non plus dans les annales. *Star Trap* a le mérite de mettre en œuvre une idée de manière cohérente. L'ambiance résulte de tous les éléments du logiciel. La réalisation de bonne qualité participe du résultat. J'ai passé de longs moments à progresser sans cesse, à accumuler des indices, à découvrir de nouveaux endroits. Bien que le passage d'une pièce à l'autre, un peu lent, fasse succéder des écrans fixes, l'impression d'un déplacement est bien rendue. Elles donnent accès à la navette spatiale et à la salle des machines. Dans l'espace, les déplacements s'effectuent selon les trois dimensions, tandis que l'accès à la salle des machines permet de comprendre la nature des avaries. Les deux disquettes ST renferment un programme qui donne à chaque instant envie d'aller plus loin. La finition irréprochable fait de *Star Trap*, logiciel sans antécédents démesurés, un programme solide. (Deux disquettes.)

Denis Scherer

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

Avis
Star Trap séduit les amateurs de science-fiction réaliste tendance Arthur-C. Clarke. L'atmosphère est glacée, clinique. Le gros reproche que l'on peut adresser au jeu, qui n'en demeure pas moins une réussite, est l'accès incessant de la disquette. Lorsque l'on pénètre dans une pièce, le décor est

rechargé à chaque fois. A la longue, on se demande si la durée va résister longtemps. Les bruitages sont insignifiants; par exemple, en cliquant sur l'option écoute, il est affiché « des bruits de ferrailles » mais on ne les entend pas. La partie dialogue aurait mérité d'être davantage étoffée. Les caractères des mots sont laids mais c'est un détail. Indiana Reid

The Twilight Zone ★

PC ET COMPATIBLES, EGA, CGA, VGA ET TANDY

Cette aventure textuelle, très complexe, est intéressante pour la richesse et la démesure de son scénario.

Faites donc ce fabuleux passage du réel au fantastique : entrez pour toujours dans la quatrième dimension !

First Row. Scénario : Dr Michaël M. Breggar, Terrence R. Boyle et Steven Trippe ; programmation : A. Caleb Gattego ; graphismes : Patrick Moran.

The Twilight Zone, c'est le passage du réel au fantastique, le moment où conscience et rêve se mêlent dans l'imaginaire. 24 septembre 1988, vous émergerez d'un lourd sommeil dans votre chambre à coucher.

Le temps de poser les pieds par terre, de prendre et de mettre quelques vêtements qui traînent au sol. Tout semble normal, si ce n'est l'heure de votre réveil et les quelques indices qui attirent votre attention. Le début d'un long cauchemar.

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

Offre 1: 520 STF
+ 1 pack au choix
3490 F

Offre 2: 520 STF
+ écran couleur
+ 1 pack au choix
4990 F

Offre 3: 1040 STF
+ écran couleur
+ 1 pack au choix
6490 F

PACK N°1 Atari
Goldrunner
Jupiter Probe
Karate Kid II
Slaygon
Obliterator
1 Joystick
10 Disquettes

PACK N°2 Atari
Barbarian
Crazy Cars
Flampage
Enduro Racer
Terrorpods
Wizball
10 Disquettes
1 Joystick

PACK N°3 Atari
Spy vs Spy
Boulder Dash
Barbarian
Airball
Karling GP
Terrorpods
10 Disquettes
1 Joystick



Offre 4: Amiga 500
+ 1 pack au choix
4490 F

Offre 5: Amiga 500
+ écran couleur
+ 1 pack au choix
6490 F

POUR TOUTES
COMMANDES OU
RENSEIGNEMENTS
TAPEZ 36 15
CODE: ELECTRON

PACK N°1 Amiga
GOLDRUNNER
JUPITER PROBE
KARATE KID II
SLAYGON
BARBARIAN
TERRORPODS
CABLE PERTEL
10 DISQUETTES
1 JOYSTICK

PACK N°2 Amiga
OBLITERATOR
TERRORPODS
WINTER OLYMPIADS
MOUSE TRAP
PLUTOS
BLOOD FEVER
SECONDS OUT
FR0ST BYTE
CABLE PERTEL
10 DISQUETTES
1 JOYSTICK

CABLE MINITEL + LOGICIEL, GRATUITS POUR 1000 F D'ACHAT

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

OFFRES VALIDABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
NOM PRENOM
ADRESSE
C.P. VILLE
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° DATE EXP.
SIGNATURE TEL

BON DE COMMANDE A DECOUPER
OFFRE N° + PACK N° =
OFFRE N° + PACK N° =
FRAIS DE PORT MACHINE
TOTAL TTC = + 50 F

S.O.S. AVENTURE

The Twilight Zone est presque une aventure textuelle. Les graphismes sont rares, environ une image tous les cinq lignes visités. Ces images tirent profit au maximum des possibilités du PC. Le jeu tourne sur toutes les configurations « écran couleur ». Avec écran monochrome, l'aventure se passe de graphisme. Les décors, variés, sont traités avec précision. Le joueur s'en sert pour repérer un objet, chose rare sur PC ! L'essentiel de l'aventure passe malgré tout par le texte. L'anglais utilisé pour les dialogues est riche au niveau du vocabulaire, moins en ce qui concerne la syntaxe. L'ordinateur comprend par ses ordres associés et l'utilisation des « ! » ou « AND ». Plus loin, il est impossible de taper « GET



« I can't walk further now. Now I shall come to a dead end. I'll have to go back. Leave the car to me and I'll be able to go to the shop. Leave the car to me and I'll be able to go to the shop. Leave the car to me and I'll be able to go to the shop. »

La boîte aux lettres contient un indice.



« I will always bring off into the woods. The way is blocking by a door. »

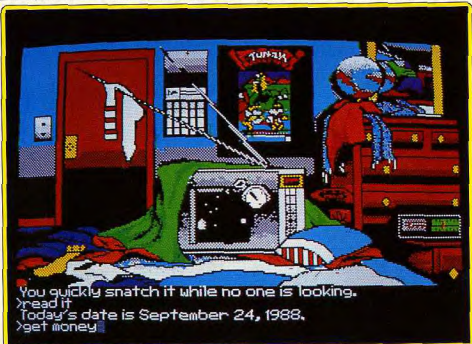
Un brusque changement de décor, porte fermée.



« I have better to do the car than to do the car. I have better to do the car than to do the car. I have better to do the car than to do the car. »

Une pièce de bois utile pour plus tard.

SHIRT AND WEAR IT » sans se voir répondre « WEAR WHAT? » Enervant ! Même chose en ce qui concerne certaines aberrations, voulues ou non (?) par les programmeurs. Vous voyez devant la porte d'un manoir. Impossible d'avancer, la porte est fermée. Vous tapez « OPEN DOOR », l'ordinateur répond « THE DOOR IS NOW OPEN » mais continue à vous interdire l'accès du manoir... la porte était par miracle encore fermée ! De quoi perdre la tête et passer votre chemin. Dernier point de syntaxe assez déplaçant : les semantiques « réponses » « humoristiques » qui ponctuent toutes les phrases imprimées. Usant après plusieurs heures de recherches !



« You quickly snatch it while no one is looking. You read it. Today's date is September 24, 1938. Get money. »

Réveillé au beau milieu de la nuit...



« I have better to do the car than to do the car. I have better to do the car than to do the car. I have better to do the car than to do the car. »

Retour à la maison pour prendre de l'argent.



« I have better to do the car than to do the car. I have better to do the car than to do the car. I have better to do the car than to do the car. »

En cas de panique, essayez l'option « UNDO ».

Le programme s'installe sur disque dur par simple copie et la notice est succincte mais agréablement d'un guide à l'usage des aventuriers novices. Pas bête ! The Twilight Zone devrait être adapté sur seize bits très prochainement avec quelques fonctions supplémentaires.

Type : **aventure graphique**

Textuelle sur PC monochrome

Intrigue : **4,5**

Graphisme : **4,5**

Syntaxe : **4,5**

Bruitage : **4,5**

Langue : **anglais**

Prix : **n.c.**

3615 TILT
du 15 décembre 1988
au 15 janvier 1989

premier prix : un Amiga 500
deuxième prix : un lecteur 1010
offerts par Computer Concept
en jouant au jackpot

The Twilight Zone est inimitablement une aventure très complexe, intéressante pour la richesse et la « déviance » de son scénario, si l'on passe outre les quelques problèmes syntaxiques de son maniement. Le programme est très bien conçu en ce qui concerne les sauvegardes (dix positions mémorisées sur les disquettes de jeu). L'ordre « UNDO » permet de revenir en arrière en cas de fausse manœuvre.

les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

- A 500 512 Ko RAM + lecteur 31'12" + souris = 4490 F
- A 2000 C 1 Mo + moniteur couleur 1084 = 7290 F
- A 5000 1 Mo RAM + lecteur 31'12" + souris = 11590 F
- A 2000 C 2000 + moniteur couleur 1084 = 14790 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS

- 31'12" interne A 2000 1690 F
- 1390 F
- 31'12" ext. A 1010 1390 F
- 31'12" ext. + effilage 2190 F
- 1790 F

MONITEURS

- Monochrome IR A 2024 2990 F
- Couleur IBM 2084 5900 F
- Couleur HR 9500 F
- remun. A 2080 4490 F
- Couleur mat. synchr. 7490 F

DISQUES DURS

- 20 Mo interne + cont. 6990 F
- 20 Mo interne + cont. 6150 F
- ANIXA A 2092A 2090 6150 F
- ANIXA A 2092A 2090 6150 F

EMULATEURS

- PC XT + lecteur 51'14" A 2088 D 5600 F
- PC AT + lecteur 31'12" A 2088 D 5600 F

GRAPHIQUE/VIDÉO

- Digiview 1990 F
- Frame grabber N/8 8890 F
- Fibre électronique 2490 F
- Genlocker video comp. int. A 7300 2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN (Ct 24 10) 4990 F

- 120 1850 F
- 270 1970 F
- NSP 15 4590 F

STAR

- 10 2490 F
- 10 2950 F

EPSON

- LC 100 2950 F
- LC 800 2490 F

les promos

AMIGA 500
+ moniteur couleur 1084 F
+ extension 512 K
= 7990 F

AMIGA 500
+ moniteur couleur Printel
= 6290 F

AMIGAE LE PRO. le choix

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 av. Honoré 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10% de produit en plus
sans promos

EXCLUSIF : LE DEF!

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
* 9 aiguilles ** de plus de 5000 F.

les services

2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
un SAV complet et intégré
facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CRÉG immédiat, acceptons les cartes Jareco et Puridat

les livres

Amnoco Computing 45 F

- Amiga 199 F
- Hardware Manual 295 F
- Programmer's Handbook 1 295 F
- Sound and Graphics 240 F
- AmigaDOS manual F1 199 F
- AmigaDOS reference 149 F
- AmigaWorld 45 F
- Ben Lebauer Amiga 149 F
- OS/2 pour Amiga 195 F

3615 amie
Plus de 1000 références à l'achat de dix promos surprises. L'air est absolu pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

A RETOURNER A: AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM	DESIGNATION	QUANT	PREX	MONTANT
ADRESSE				
VILLE				
CODE POSTAL				
TEL.				
MON ORDINATEUR :				
MES (S) DE PRODUITS EN TILT :				
DATE				
SIGNATURE				

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

S.O.S AVENTURE



Mieux vaut trouver des armes rapidement si vous coulez sur terre au-delà du premier tableau.

Last Ninja II

AMSTRAD CPC

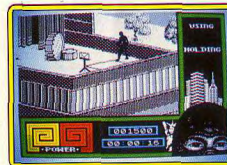
Jeu de très haut niveau. Last Ninja II offre des graphismes et une animation presque sans défaut. Les réflexes sont mis à rude épreuve : les énigmes posées pas si faciles à résoudre... Efficace.

System 3

Last Ninja est certainement l'un des meilleurs programmes d'arcade/aventure de ces dernières années, tant sur le plan de l'intérêt du jeu que sur celui de la réalisation. Last Ninja II arrive enfin et il n'y a pas de surprise, ce nouvel épisode est tout aussi réussi que le précédent. Il devrait enthousiasmer les amateurs du genre. C'est un programme très riche dont on ne viendra pas à bout aisément et, cette fois encore, de nombreux joueurs vont rester bloqués devant leur moniteur pendant longtemps ce que ce casse-tête bien orienté.

Le dernier ninja apparaît sur un kiosque à musique au beau milieu de Central Park et l'aventure commence. Tout d'abord il faut sortir du kiosque, pour cela il est nécessaire de se débarrasser du garde qui vous attaque et résoudre la première énigme. Actionnez un interrupteur qui ouvre une trappe, descendez et après un autre combat vous pouvez explorer le parc à la recherche de la sortie. Préparez-vous à faire de mauvaises rencontres dans les allées : des flics ripoux, des lanceurs de cocktail et bien d'autres adversaires encore.

Après avoir quitté Central Park, le ninja se retrouve dans les rues de New York. Des voyous passent à l'attaque, des motards tentent de l'écraser lorsqu'il traverse une rue et il doit surtout éviter les patrouilles de police. Bien sûr les cops ne font pas le poids face à un ninja et il peut les tuer en les frappant à trois reprises. Mais s'il le fait, toutes les forces de police se lanceront à sa poursuite et chercheront à l'abattre à tout prix. Après avoir découvert les objets



Pas de couleurs... Domage!



Tuez, d'accord, mais pas les cops!



Explorez tous les endroits traversés.

tous ses hommes de main, le shogun attend le ninja pour le combat final. Comme le premier épisode, Last Ninja II présente des graphismes très fins, d'une grande beauté, et l'animation est irréprochable. C'est une réalisation de haut niveau qui démontre qu'il est possible de tirer le maximum d'un 8 bits. On regrettera seulement que les couleurs soient absentes, ce qui n'est pas le cas de la version C 64. Les scènes sont représentées en 3D et le personnage peut se déplacer dans toutes les directions avec une grande précision. Quant au jeu lui-même, c'est une réussite totale car il offre un parfait dosage entre aventure et action. Il faut beaucoup d'habileté pour vaincre les nombreux adversaires et pour négocier des passages difficiles. D'autre part, les énigmes ne sont pas si simples et les amateurs de jeux d'aventure ne seront pas déçus. Il faut vraiment explorer les mondes recoins de chaque tableau pour ne laisser aucun objet important derrière soi. En effet, un retour en arrière n'est pas possible après certains passages et il s'agit manquant un objet indispensable à la fin tout recommencer depuis le début. Un grand jeu. (Cassette, notice en français) Alain Huygheux-Lacour

indispensables et refait le plein d'énergie en déguisant un Big Mac, il pénètre dans les égouts. Ceux-ci sont aussi mal fréquentés que le reste de la ville, on y rencontre toujours des voyous mais aussi des araignées et des rats. Les rumeurs prétendent qu'il trouve des alligators dans les égouts de New York et, en effet, il y en a un qui attend le ninja devant la sortie. Celui-ci débouche alors dans la cave de l'immeuble qui se pose de quartier général au shogun, mais il est encore beaucoup de chemin à parcourir. Après s'être procuré une carte d'accès et pourra emprunter l'ascenseur qui mène au cœur du bâtiment qui abrite une fumée d'opium. De là il faut trouver le moyen de monter sur le toit du building où est posé un hélicoptère qui est prêt à s'envoler vers la base secrète de l'organisation. Protégé par

IMPRIMANTES	LEÇ 24	4990 F
CITIZEN	120 D	AMSTRAD
LEÇ 10	2790 F	Matrix Cons. set
LEÇ 10	4590 F	DMP 4000
LEÇ 10	2490 F	LEÇ 10
LEÇ 10	2950 F	LEÇ 800

Type	arcade/aventure	18
Ingrédients <td></td> <td>*****</td>		*****
Animation <td></td> <td>*****</td>		*****
Bruitage <td></td> <td>*****</td>		*****
Prix <td></td> <td>C</td>		C

Version Spectrum

Cette adaptation est bien réalisée. Les graphismes, en monochrome, sont fins et détaillés, l'animation fluide et variée. Une bonne musique relie le jeu sans lui n'y a aucun bruitage en cours d'action. (Cassette, notice en français) Jacques Harbon

Type	aventure/action	15
Ingrédients <td></td> <td>*****</td>		*****
Animation <td></td> <td>*****</td>		*****
Bruitage <td></td> <td>*****</td>		*****
Prix <td></td> <td>aucun pendant le jeu B</td>		aucun pendant le jeu B

les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF	512 Ko Ram + 1 lecteur 3 1/2" DD	3490 F
520 STFC	520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1Z25	5490 F
1040 STF	1024 Ko Ram + 1 lecteur 3 1/2" DD	4490 F
1040 STFM	1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 7M4	5990 F
1040 STFC	1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1Z25	7490 F
MEGA ST 2M	2 Mo Ram, 1 lecteur 3 1/2" DD	11800 F
MEGA ST 4M	4 Mo Ram, 1 lecteur 3 1/2" DD	15300 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	Combro HV 720	3350 F
	3 1/2" externe SF 314	1790 F
	3 1/2" externe CUMANA	1490 F
	5 1/4" externe CUMANA	1990 F
	Stati ROHEN	1800 F
MONITEURS	Handy Scanner 2 gris	3990 F
	Handy Scanner 16 gris	NC
GRAPHIQUE	Scanner CANON A4	11560 F
	Bulle graph. CRP A4	4490 F
	Bulle graph. CRP A3	8490 F
	Bulle ink. ANGUS A3	11990 F
EXTENSIONS	16 surtes logiques	500 F
	4 surtes analogues	550 F
	8 surtes à 3 surtes log.	650 F
	4 surtes robot	650 F
	1 entrée 1 sortie analog.	550 F
EMULATEURS	Free float	350 F
	MS ALADIN	790 F
VIDEO	Digitizer REALISER	1790 F
	Digitizer PRO 67	2870 F
	Cartouche vidéo GS3 30	3490 F
	Genlocker PRO GS1 3000	5200 F
	Codex PAL	2200 F
	Fibre électronique	NC
	Emulcom	750 F

amie LE PRO.

ACCESSOIRES

MANETTES	80 F	Moniteur	80 F
Quick Start Turbo	135 F	Imprimante	30 F
RAMAGE	110 F	Speck King	85 F
Professional	155 F	10 disk 3 1/2	35 F
WORLD	205 F	50 disk 5 1/4	90 F
PROTECTION	155 F	100 disk 5 1/2	125 F
toile plastique	70 F	120 disk 5 1/4	125 F
Clover			

OCASIONS

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions à 50% - 2, rue Demours 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 83 05
Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h

10% de produit en plus sans promos

EXCLUSIF : LE DÉFI!

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR*

*9 aiguilles** de plus de 5000 F.

les services

*2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre!
*1 SAV complet et intégré
facilité de paiement. 4 mensualités sans intérêts ou crédit GEF immédiat, acceptons les cartes Aurum et Plurid
*la reprise de votre vil ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale
*le service spécial collectivité :
*Dallo Danie (1) 43 57 48 20
*vous réserve d'acceptation du dossier** de plus de 4000 F

COMMANDE PAR TÉLÉPHONE 43 57 46 89

3615 amie

Plus de 5000 références à l'écran et des promos surprises. L'ame absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

520 STF	+ moniteur couleur	= 4990 F
1040 STF	+ moniteur couleur	= 6990 F

les promos

Bien débiter sur SC 129 F
Bien débiter SUPERBAC C sur Amstrad ST 165 F
Développeur en GFA 299 F
Du Basic ou C 149 F
Disquette et disque dur Graphiques et MIDI 149 F
Graphiques et sons 149 F
La bible de l'ATARI 149 F
Le langage machine 149 F

Le livre de l'IA 179 F
Le livre de l'1st Word + 199 F
Le livre de l'Amstrad 179 F
Le livre du GFA Basic 199 F
Disquette et disque dur Graphiques et MIDI 179 F
Print et plotter 179 F
Tous et autres 149 F
Tous et autres en GFA 249 F



Message in a bottle

A propos de Dungeon Master

Jacques Harbon a entendu les pathétiques cris de détresse des aventuriers perdus dans le donjon de Chaos. Pour vous, il dévoile tout. Suivez le guide!

Les niveaux 3 et 4 que nous allons aborder aujourd'hui sont déjà nettement plus difficiles que les précédents (voir l'11 n° 61). Vous aurez souvent besoin d'utiliser la magie pour progresser. Voici la liste de tous les sorts disponibles dans Dungeon Master. Elle vous servira à tous les niveaux. Vous n'avez éternité pas si certains sorts sont inaccessibles. Vous n'avez qu'à cliquer sur le bouton magique pour les utiliser.

LO FULL : lumière.
LO ZO : anti-matériau (peut aussi ouvrir certaines portes).
LO YA : potion d'énergie.
LO VI : potion de soin.
LO ZO VEN : potion de venin (à lancer comme dûrêtre une fiole).
LO OH VEN : magie empaloenné.
LO VI BRO : potion anti-poison.
LO YA BRO : potion de protection magique.
LO FULL IR : boucle de feu.
LO OH VEN : impact empaloenné.
LO DES EWE : détruit les créatures non-matérielles.
LO YA IR : protection magique de l'équipé.
LO ZO BRO RA : potion de mana.
LO ZO KATH RA : indispensable à la fin pour détacher la gemme et la fixer sur le Bâton de feu.

LO DES IR SAR : obscurité.
LO FULL BRO NETA : bouclier de feu pour le groupe.
LO FULL BRO KU : potion de force.
LO OH BRO ROS : potion de dexérité.
LO OH IR SAR : lumière prolongée.
LO OH KATH RA : autre sorte de boucle de feu.
LO OH EW SAR : invisibilité.
LO OH EW RA : permet de voir à travers une éponge.
LO YA BRO NETA : potion de vitabilité.
LO YA BRO DAIN : potion de sagesse.
LO YA BRO ROS : crée une empreinte magique (et transmise) de vos pas.

Le premier symbole (poissence) peut être entendu (et modifié) pour accéder à des effets plus étendus. Voyons maintenant ce que nous réserve le niveau 3. Le long couloir contient un passage secret sur la gauche. Vous y trouverez un rideau de téléportation rythmique et il faudra le franchir en profitant de l'instant où il disparaît. Une fois dans la grande salle, le plus sage est d'explorer les passages dans le sens des aiguilles d'une montre après avoir récupéré le coffre. Vous rencontrerez à ce niveau momes, monstres bleus et monstres de pierre, très difficiles à tuer, mais très lents. Dans la chambre du gardien, pour accéder au coffre derrière les grilles, il faut utiliser la magie pour ouvrir la trappe jusqu'à ce que le coffre apparaisse dans le couloir. Ce coffre contient un miroir magique qui sert à ouvrir le passage secret adéquat. Mais attention, deux monstres bleus sont cachés. Dans le souterrain (the vault), pour franchir la porte précédée d'une trappe, il faut faire un sort anti-matériau pour ouvrir la porte, puis lancer un objet qui atterrisse sur le bouton à déclencher et former la trappe. Le premier passage secret permet d'accéder au bouton de déclenchement d'un second passage secret. La matrice ne peut être utilisée qu'une fois. Deux nombreux endroits qui vous font pointer de 90 degrés. Pour vous repérer, utilisez la boussole ou posez un objet avant de vous engager aux croisements. Il y a deux objets à trouver, un passage secret et un faux mur au fond du couloir de gauche. Derrière la quatrième porte (Time is of the Essence), plusieurs passages ne s'ouvrent que grâce à un objet à trouver dans le couloir, appuyez sur le bouton et faites très rapidement quatre déplacements à gauche et un en avant. Vous aurez intérêt à utiliser les grilles-clavier pour aller plus vite à franchir un peu de mur. Bonne attention et à bientôt pour le second passage, il faut appuyer sur le bouton et reculer rapidement

pour franchir la trappe avant qu'elle ne se referme. Enfin pour le dernier passage, pour le deux empaloenné encore fois sur un bouton et lancer un objet à travers le rideau magique qui n'apparaît qu'un instant. Dans la salle de la magie, déposer un objet sur la dalle d'acier pour bloquer la trappe. Vous pourrez à l'avenir utiliser cette trappe pour vous débarrasser de certains monstres, mais attention, il peut arriver qu'ils se échappent. Le passage secret de l'our du laboratoire vous conduira à la gemme, indispensable pour accéder à l'autre embranchement de cette partie. La caverna des créatures ne recèle pas de difficulté particulière en dehors des monstres nombreux et dangereux. Ce ne doit qu'à après avoir récupéré les clés que vous pourrez franchir les portes successives du couloir principal. La dernière porte vers le bouton à déclencher contient un bouton de déclenchement. Ce bouton libère un passage secret proche où se cachent deux monstres bleus.

Vous serez scellé maintenant parvenu à l'escalier qui mène au quatrième niveau. Ce niveau est beaucoup plus facile sur le plan des obstacles. En revanche, les monstres y sont particulièrement redoutables. Vous faites la connaissance des vies géants et du mouste. Ce dernier ne peut être atteint que par un sort (boucle de feu en particulier). Les vies sont très nombreuses (entre 40 et 60 le nombre du niveau), ont beaucoup de points de vie et font des dégâts importants à chaque attaque. Pour surmonter, il est indispensable de les combattre deux par deux, en utilisant la fermeture des portes, de préparer boules de feu et potion de soin et anti-poison et vous repêcher entre deux combats. Pour accéder au domaine des vies, il faut appuyer sur le bouton à déclencher, qui vous téléporte juste devant le bouton, et le franchir dans la Joulée. Surtout actionnez ensuite la matrice d'ouverture de cette herse pour ne pas être bloqué par les retrous. Deux téléporteurs sont accessibles à ce niveau. Le premier n'a d'autre intérêt que d'amener encore plus de monstres, ce qui n'est guère souhaitable. Le second permet un raccourci pratique, mais faites auparavant le chemin normal car il y a des objets à prendre. La momie derrière la trappe à la fin de ce niveau elle être détruite sans être touchée. Les objets à trouver sont : 3E, 0D, 2E, 1P, 29, 3D, D8, 28 : balles infinies 150 Data 3D, BD, 1E : missiles infinies 160 Rem data 3E, 1E, 28, 3E, 2E : 28 : boules suaves 29 Data 70 Data ES, 3C, 3E, 2E, 29, 21, 26, 28, 22, 23, 29 : immortalité raquette 180 Data C3, 40, 00, FF

KARL, STEPHANE PIERRE, YVES Pour le 11 n° The Fletcher, dans Summer Games II, pour faire du saut en hauteur ; pour commencer, tu fais un mouvement continu, du haut vers le milieu (pas trop vite), pendant quelques secondes. Ensuite, tu fais le même mouvement continu, mais de droite vers le milieu, en commençant très lentement et en allant de plus en plus vite. Quand tu arrives devant le saut, tu dois trouver le moment pour appuyer sur le bouton de tir. Enfin, tu lâches le bouton et tu pousses la manette vers le haut (en décomptant bien le mouvement), quand le caractère commence à passer au-dessus de la barre. A nous : comment avoir des vies infinies dans Infiltrator ? Comment avoir le quatrième témoignage de Melle Vass dans Meurtre à Grande Venise ? Comment avoir des roquets pour tirer sur les bateaux dans Ace ? Comment retrouver les amis de Scooby Doo ? Merci d'avance.

ANTHONY DE SANTES Pour CPC, Airwolf (version cassette), invulnérable au temps 10 Animaux 20 Pen 15 : border 14 : Mode O 30 Openout + sugar : a : memory & 3E7 : closetout 40 For X=0 to 15 : set A : ink X : A : next 50 Load +PRG 60 Border 4 : mode 0 : Paper 9 70 Poke & 7B3, 0 Poke & 7B3, 4 Poke & 7B3, 0 90 Data 14, 26, 0, 1, 2, 7, 12, 15, 6, 2, 6, 4, 2, 3, 2, 15, 2, 6, 1, 3 0 Bull Breaker 10 / Ball Breaker : dies infinies 100 Memory & 21F : clear : mode 1 Ink 1, 0, 1, 0, 1 30 Locate 10, 10 (dies infinies (0)) 40 AS = Upper S (Ink) 50 if AS = " " and AS = " " then 60 Load + A 80 read BS 90 Poke \$B3E5 + N, VAL (R + B) 100 N = N + 1 120 if AS = "0" then poke & 4EEB, & 85; poke & 4EEC, & BE 110 if BS = " " then 80 110 call & 4E20 120 Data 3E, 0D, 2E, 1P, 29, 3D, D8, 28 : balles infinies 150 Data 3D, BD, 1E : missiles infinies 160 Rem data 3E, 1E, 28, 3E, 2E : 28 : boules suaves 29 Data 70 Data ES, 3C, 3E, 2E, 29, 21, 26, 28, 22, 23, 29 : immortalité raquette 180 Data C3, 40, 00, FF

Super Hero

Pour affronter vos ennemis vous avez le choix des armes magiques. Avec des graphismes 3D remarquables.

type	aventure-action
intérêt	15
graphisme	****
animation	****
bruitage	****
prix	A

Leisure Suit Larry

De bar en bar, le timide Larry s'initie à la débauche. Pas simple!

type	aventure animée
intérêt	18
graphisme	**
animation	***
bruitage	***
langue	anglais
prix	D

Paladin

Neuf aventuriers à l'assaut de monstres variés. Entre wargame et jeu de rôle, une réalisation décevante.

type	wargame
intérêt	18
graphisme	**
animation	**
bruitage	**
difficulté	**
prix	C

Questran

Héros (vaillant) contre sorcier (méchant) : un classique jeu de rôle un peu dépassé.

type	rôle
intérêt	10
graphisme	**
animation	**
bruitage	**
prix	B

Faery Tale

Un superbe jeu mais une adaptation lamentable pour cette longue quête du talisman sacré.

type	rôle
intérêt	**
graphisme	*
animation	**
bruitage	**
prix	B



Dans ce superbe jeu, vous devez dans un premier temps récupérer les bottes de saut, le matras bouillonnant, le sac transmutatoire (pour transporter des objets) et le casque magique qui vous permet de recevoir des dons précieux des dieux. Cela ne devrait pas être trop difficile à ce stade, car le chemin est quasi tracé. Les dons que vous recevez sont assez divers : bottes de vitesse, activateurs ESP pour retrouver l'esprit du gardien, clé de téléportation, etc. Vous affrontez de nombreux créateurs à éviter ou tuer, soit avec votre matériel, soit en utilisant des sorts magiques. Ils vous permettent d'acquies de nombreux objets utiles ou de jouer pour remplir votre boutique. Les gardiens redoutables sont des monstres invulnérables à moins de capturer leur esprit caché dans une des pièces. C'est aussi par ce moyen que vous gagnez une vie supplémentaire si vous parvenez à survivre à l'épreuve qui suit. Les graphismes 3D sont exceptionnels et très lents. L'animation est fluide mais un peu lente et le scrolling entre les salles un peu saccadé. Les bruitages ne sont que moyens. Mais le jeu reste captivant. (Notée en français, Casse Jacques Harbon Spectrum.)

La quarantaine venue, Larry, un timide chronique, a décidé de changer radicalement de vie. Il se met à hantier les lieux de débauche nocturne. A la recherche de conquêtes faciles. Mais l'apprentissage du donjonisme ne se fait pas en un jour. Le pauvre Larry risque de passer par de lourdes déceptions, sans compter les vœux qui ne révent que de le dépeupler dans une ruele sortide. De bar loche en boîte de nuit, on apprend vite à trouver les gents qui « emballent » et à découvrir de l'argent (black-jack ou jeu noir) et ainsi que les objets utiles que faire sans préservatif à l'ère du SIDA ? Comme les autres Quest de Sierra on Line, Leisure Suit Larry ne brille pas par une réalisation révolutionnaire : graphismes cubiques, animations correctes, mais parfois lentes, bruitages perfectibles. On regrette une fois encore que les possibilités du Motocross n'aient pas été mieux exploitées. Mais par l'humour et la qualité de son scénario, ce jeu apparaît comme ditque des productions Sierra : excellent. Seul point noir : un questionnaire aberrant qui est censé évaluer le joueur. (Disquette double-face Stora en Line pour Mac 512, Mac +, SE.)

Ce logiciel, ni-wargame, ni-rôle (Titi bis 58H, page 91) voit le jour sur ST. Vous incarnez un paladin, Brandon, en quête de puissance et de gloire. Votre héros, aidé de ses huit compagnons (magicien, guerrier, ranger, vénérateur), participe à une série de missions de difficulté croissante. Chaque mission réussie apporte une réévaluation des caractéristiques. Le déroulement du jeu est effectué selon le mode des wargames. Vous débutez à un jeu aventureux en fonction du terrain et du nombre de mouvements dont ils disposent et leur faites effectuer différentes actions : déplacement ou utilisation d'objets, lancement de projectiles, utilisation de la magie de porte secrète, invisibilité, vitesse accrue, attaque par confusion, boucle de feu ou engorgement de l'esprit, combat à l'arme, à la main, etc. L'aide d'un objet. Les monstres sont de six types différents. Le version ST est identique à celle de l'Amiga, n'utilisant pas les capacités de la machine. Avec un seul dièr, il faut récupérer deux fichiers avant de pouvoir jouer. Un concept intéressant, mais qui souffre d'un défaut de scénarios et de personnages, mais désservi par une réalisation médiocre. (Disquette Omnitrend pour Atari.) Jacques Harbon

Bâti sur un concept classique, ce jeu de rôle déjà ancien fait, c'est le moins qu'on puisse dire, pâle figure, en regard aux réalisations actuelles. Cette fois le méchant sorcier se nomme Mantor et le pays à défendre est le Royaume de Questron, où vivent paisiblement la douce princesse Luciane et son père. Ce jeu est tel que vous décidez de partir sur un long périple afin de détruire le mage et ses donjons. Le mieux est de se rendre directement dans une ville afin de s'équiper un peu et - pourquoi pas - de se remplir les poches après un black-jack ! A ce sujet, ne soyez pas trop gourmand : vous seriez expulsé de la ville et se serait dommage, avec tous les services qu'elle propose. Pour traverser la région, plusieurs moyens sont à votre disposition : un piédestal, un cheval, un vollier, une frégate. Les monstres sont nombreux et variés, certains même sont bavards. Le plus difficile est de survivre dans les trois donjons qui vous guident vers le ténéral finale. Peu de commandes pour ce jeu, mais quel novice s'en plaindrait ? L'ensemble, moyen, n'en fait pourtant pas un concurrent pour les productions plus récentes. (Disquette pour IBM PC 640K.) Laurent Tournaide

Faery Tale sur C 64 ! On va, enfin, pouvoir sauver le Pays de Loin de l'emprise du Necromancer sur 8 bits ! Pour ceux qui n'ont pas la Lucide de Faery Tale (Titi n° 32 page 92), nous vous recommandons le Talisman sacré du village de Lamby a été volé par l'abominable Necromancer. Tous les habitants décident de partir à sa recherche et de le ramener coûte que coûte. L'histoire démarre avec le départ de Julian, l'ainé des C 64 pour aller chercher les magies, énigmes, combats et interminables explorations caractéristique cette quête. Encore une tonne d'énigme de la formidable impression que ce n'est pas Faery Tale sur Amiga, que me précède tout ce jeu, mais un jeu à admettre... Damned ! Je ne crois pas mes yeux ! De qui est ce moque-ton ! Le C 64 n'est pas un jeu de longue haleine et les graphismes sont moches - gros et les décors sont à vomir ! Les appels aux lecteurs de trouver trop nombreux. Quant au titre, l'animation et le bruitage, ils sont tout juste corrects. Faery Tale est un jeu de longue haleine et un jeu très mal un joueur ténit la distance avec un logiciel aussi mal réalisé. Encore un superbe jeu qui ne mérite pas une aussi mauvaise adaptation ! (Disquette Micro Illusion pour IBM PC 640K.)

SESAME

GLOBULE

Vous "globule rouge" devez détruire tous les déchets d'un corps humain.
Pour ATARI ST on GFA BASIC, écrit par Jean-Luc Lerma

ON BREAK GOSUB br #
 DIM
 ps(4),text\$(7),z\$(3),g\$(200),bo\$(3)
 ,yp(6),xp(6),p(6),cp(6) #
 CLS #
 DEFMOUSE STRINGS=(74,MK\$(0)) #
 SPOKE &H484.0 #
 FOR a=0 TO 15 #
 SETCOLOR a,1911 #
 NEXT a #
 xp(1)=44 #
 INC zx #
 FOR c=1 TO 5 #
 t=t+19 #
 INC zx #
 xp(zx)=44+t #
 z=2 #
 x=0 #
 FOR b=1 TO 5 #
 x=x+16 #
 n=83+x #
 z=2 #
 FOR a=1 TO 5 #
 z=z+1 #
 COLOR z #
 LINE 30,n+a,42,n+a #
 LINE 146,n+a,157,n+a #
 LINE 31+t,n+a,42+t,n+a #
 PRINT AT(1,1):xp(zx) #
 NEXT a #
 NEXT b #
 NEXT c #
 bs="CFMLB" #
 DO #
 READ as #
 IF as="FIN" #
 @initialisation #
 @menu1 #
 @menu #
 @touche #
 ENDIF #
 c=INSTR(bs,as) #
 IF c=0 #
 READ y #
 x=VAL(as) #
 PLOT x,y #
 ENDIF #
 ONcGOSUB
 couleur,fill,cercle,line,box #
 LOOP #
 PROCEDURE couleur #

READ c #
 COLOR c #
 DEFFILL c #
 RETURN #
 PROCEDURE fill #
 READ x,y #
 FILL x,y #
 RETURN #
 PROCEDURE cercle #
 READ x,y,r #
 CIRCLE x,y,r #
 RETURN #
 PROCEDURE line #
 READ x,y,x1,y1 #
 LINE x,y,x1,y1 #
 RETURN #
 PROCEDURE box #
 READ x,y,x1,y1 #
 BOX x,y,x1,y1 #
 RETURN #
 DATA C,15,F,0,0,C,3,B,5,5,9,14,B
 ,12,5,16,14,B,19,5,23,14,B,26,5
 ,30,14 #
 DATA C,11,F,7,7,C,12,F,14,7,C,13
 ,F,21,7,C,14,F,28,7 #
 DATA C,0,L,6,6,6,13,L,6,13,8,13,L
 ,13,6,13,13,L,13,13,15,13,L,20,6
 ,20,13 #
 DATA L,20,13,22,13,L,27,6,27,13,L
 ,27,13,29,13 #
 DATA C,8,L,20,20,27,20,L,20,24,27
 ,24,L,19,21,19,23,L,28,21,28,23,C
 ,11,F,21,21 #
 DATA C,0,L,20,20,21,20,23,L,21,23,27
 ,23,C,10,L,19,26,28,26,L,19,27
 ,28,27 #
 DATA C,14,M,10,50,1,C,13,M,10,50
 ,2,C,12,M,10,50,3,11,C,10,50,4,4
 DATA FIN #
 END #
 PROCEDURE initialisation #
 z\$(1)="1" #
 z\$(3)="2" #
 z\$(2)="3" #
 bo\$(1)="1" #
 bo\$(2)="2" #
 bo\$(3)=" " #
 GET 5,4,9,15,ps(1) #
 GET 12,4,16,15,ps(2) #
 GET 19,4,23,15,ps(3) #
 GET 26,4,30,15,ps(4) #
 GET 5,46,14,54,bs #
 GET 18,20,29,24,js #
 GET 18,25,29,28,ss #
 GET 18,19,29,28,ssjs #
 FOR a=99 TO 200 STEP 32 #
 PUT 147,a,ss #
 NEXT a #
 FOR a=115 TO 200 STEP 32 #

PUT 29,a,ss #
 NEXT a #
 FOR b=81 TO 165 STEP 10 #
 FOR a=29 TO 158 STEP 10 #
 INC i #
 GET a,b,a+10,b+10,g\$(f) #
 NEXT a #
 NEXT b #
 f=0 #
 text\$(0)="G L O B U L E" #
 text\$(1)="0 Jouer a Globule" #
 text\$(2)="1 Redef. touches" #
 text\$(3)="2 Regle" #
 text\$(4)="3 Quitter Globule" #
 CLS #
 FOR a=7 DOWNT0 0 #
 SETCOLOR 0,a,a,a #
 VSYNC #
 VSYNC #
 VSYNC #
 NEXT a #
 FOR a=0 TO 15 #
 READ aa #
 SETCOLOR a,aa #
 NEXT a #
 DATA 0,0,546,1365,819,1638,1092
 ,1911,115,7,1792,1860,1826,0,1843
 ,0 #
 FOR i%=0 TO 199 #
 c%=COS(i%/2)*EXP(i%/126)*PI #
 COLOR ABS(c%)+2 #
 BOX 0,i%,319,199-i% #
 NEXT i% #
 DEFFILL 8,1 #
 PBOX 39,71,168,81 #
 PBOX 158,81,168,160 #
 FOR a=1 TO 4 #
 COLOR 11+a #
 BOX 27-a,79-a,160+a,172+a #
 DATA FIN #
 NEXT a #
 @TEXTE 10,0,0,6 #
 TEXT 10,10,"LERMA Jean-Luc" #
 DEFFEXT 9,0,0,6 #
 TEXT 22,20,"(c) TILT 1988" #
 RETURN #
 PROCEDURE menu1 #
 DEFFEXT 14,0,0,6 #
 TEXT210,30,"SCORE: 0 " #
 TEXT 210,40,"AIR : 200 " #
 TEXT210,50,"TABLEAU: 0 " #
 TEXT 210,60,"VIE : 3 " #
 RETURN #
 PROCEDURE menu #
 DEFFILL 0,1 #
 PBOX 27,79,160,172 #
 DEFFEXT 11,16,0,6 #
 TEXT 30,89,text\$(0) #
 DEFFEXT 9,0,0,6 #
 TEXT 127,100,text\$(6) #

c=2 #
 b=0 #
 FOR a=1 TO 4 #
 INC c #
 DEFFEXT c,0,0,4 #
 TEXT 35,115+b,text\$(a) #
 b=b+10 #
 NEXT a #
 GET 29,170,158,199,ts #
 RETURN #
 PROCEDURE touche #
 DO #
 as=INKEY\$ #
 IF as<" " #
 SOUND 1,0,0 #
 SOUND 2,0,0 #
 SOUND 3,0,0 #
 ENDIF #
 IF as="1" #
 @effa #
 v=0 #
 vv=0 #
 @redefinition #
 ENDIF #
 IF as="2" #
 @effa #
 @regle #
 @attente #
 @regle1 #
 @attente #
 @regle2 #
 @attente #
 @regle3 #
 @attente #
 @effa #
 @menu #
 @touche #
 ENDIF #
 IF as="3" #
 FOR i%=0 TO 199 #
 c%=COS(i%/2)*EXP(i%/126)*1.4 #
 COLOR ABS(c%)+2 #
 BOX 0,i%,319,199-i% #
 NEXT i% #
 COLOR 0 #
 FOR a=0 TO 199 STEP 2 #
 LINE 0,a,319,a #
 LINE 0,a+1,319,a+1 #
 PAUSE 0.5 #
 NEXT a #
 SETCOLOR 0,1911 #
 SPOKE &H484.3 #
 EDIT #
 ENDIF #
 IF as="0" #

OUVERT DU LUNDI AU



BOUTIQUE MICRO
 42, RUE LAMARTINE
 75009 PARIS
 ☎ : 48.78.11.65
*L'Amiga, tout l'Amiga,
 rien que l'Amiga*

SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H

PARMINITEL 45078503 KH E O P S

MAD C'EST L'AMIGA
 SYSTEMES
 Métros: CADET
 NOTRE DAME
 DE LORETTE

A MIGA 500 4490F
A MIGA 2000 11590F
 A500 + A1084 S(STEREO) 7290 FRANCS
 A2000 + A1084 S(STEREO) 14590 FRANCS
PROMOTION EDUCATION NATIONALE:
PACK EDUCAMIGA A 2000 + A1084 + KIT PC XT
 12990 FRANCS

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA
 SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

AVI/O	A500	A501	A505	RFT PC	A2890-87596	EXCLUSE	A390
FTE	FTE	32M	2MBEG	CARTE	CONTR	CARTE	GENLOCK
EXT	INTER	A500	A3000	3/14	+30MEGS	A3000	INTERNE
1390	1640	1490	NC	5600	6150	2100	2190

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LACTEUR	LACTEUR	FILTRE	CODEUR	GENLOCK	PERFECT
GOLEM	GOLEM	ELECTR	SATELLIT	GST 30	DIGITAL
3/12	5/14	DG88	PAL	SATELLIT	SOUND
1650,00	2190,00	2420,00	2620,00	3490,00	799,00

MPS 1500	PAINTJET	NEC	MPS 1250	EMULAT.	EMULAT.
COULEUR	H.P. JET	P2200	9 AIG.	FLAM	MINITEL
AIGUILLE	ENCRE	24 AIG.	MTEL	ARCHOS	ARCHOS
3390,00	115390,00	1490,00	2090,00	760,00	890,00

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA
 DISKETTES 3 1/2
 KONICA MP 2 DD
 10 PERS. 40

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

GRAPHICS/VIDEO	SON/MUSIQUE	DIVERTISSEMENT
DPANHT B 700	DELUXE MUSIC 700	BATTLE CHESS 280
DIVDED 12 PAL 700	SONIX 600	CARBON COMMAND 280
PHOTOLAB 630	DE P.T.(ACS) 1999	PICTURE 279
PHOTON PAINT 940	AUDIO MASTER 300	INTERCEPTOR 249
VIDEOGRAPH 1549	MINIACE 240	MINIACE 240
MODELER 3D 850	LATTEL 4D 1990	CHIEFSMASTER 200
SCULPT 3D 890	KENDWERS 750	TECHNICAL FORMULA 340
ANNATE 3D 1450	MARAUER II 379	POW 340
HUGCAPT 450	BINCH MODULI 190	BARD'S TALE II 270
DELETRE 3D 825	DATAMAT 495	FLIGHT SIMULA 299
JANIVISION 559	SUPERBASE PRO 2400	ROCKET RANGER 294
VIDEO 1859	VIDEO REFBACK 350	STREET EUROPE 319
PROVIDO 2500	PRO. PAGE 3600	ULTIMA IV 320
VIDEO TITLER 1800	ROMBACHT 300	ROMBACHT 300
THE DIRECTOR 679	VIZAVARTE 1490	NIGEL MANSELL'S 280

MAD C'EST FOOT !!!
 JUSTYICK A PARTIR DE 70 F

10% CHEQUE CADEAU VALABLE DU 01/12 AU 31/12/88 10%
 *Pour tout achat Amiga 500 seul ou avec moniteur
 Cheque valeur 10% de l'achat.A valoir sur tout materiel en magasin

NON A RETOURNER A MAD-42, RUE LAMARTINE: 75009 PARIS
 NOM: _____ PRENOM: _____
 ADRESSE: _____
 Envoyez moi ma MAD/CARD: ci-joint une photo et 2 timbres à 2,30F.
 Envoyez moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif general.
 TL-62

SESAME

DEFFILL 4,1 ¶
 PBOX 29,81,159,171 ¶
 @jeu ¶
 ENDF ¶
 IF mu1=0 ¶
 INC mu ¶
 ELSE ¶
 IF vv=1 ¶
 @suite1 ¶
 ELSE ¶
 @redefinition ¶
 ENDF ¶
 IF mu=3 ¶
 mu1=1 ¶
 ENDF ¶
 IF mu=1 ¶
 mu1=0 ¶
 ENDF ¶
 LOOP ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE effa ¶
 COLOR 0 ¶
 FOR a=95 TO 170 STEP 2 ¶
 LINE 29,a,158,a ¶
 PAUSE 0,2 ¶
 NEXT a ¶
 FOR a=96 TO 169 STEP 2 ¶
 LINE 29,a,158,a ¶
 PAUSE 0,2 ¶
 NEXT a ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE redefinition ¶
 IF v=0 ¶
 TEXT 35,115,"Contre GAUCHE" ¶
 TEXT 120,115,z\$(1) ¶
 v=v+1 ¶
 @suite ¶
 ENDF ¶
 IF v=1 ¶
 TEXT 35,125,"Contre DROIT" ¶
 TEXT 120,125,z\$(2) ¶
 v=v+1 ¶
 @suite ¶
 ENDF ¶
 IF v=2 ¶
 TEXT 35,135,"PLANQUE" ¶
 TEXT 120,135,z\$(3) ¶
 v=v+1 ¶
 @suite ¶
 ENDF ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE suite ¶
 DO ¶
 a\$=INKEY\$ ¶
 IF a\$<=" " ¶
 z\$(v)=a\$ ¶
 @verification ¶
 ENDF ¶
 LOOP ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE verification ¶

IF z\$(v)=z\$(v-1) ¶
 v=v-1 ¶
 @redefinition ¶
 ELSE ¶
 IF vv=1 ¶
 @suite1 ¶
 ELSE ¶
 @redefinition ¶
 ENDF ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE suite1 ¶
 IF z\$(v)=z\$(v-2) ¶
 vv=v-1 ¶
 ELSE ¶
 @offa ¶
 @menu ¶
 @touche ¶
 ENDF ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE regle ¶
 TEXT 31,100,"Vous, pauvre petit" ¶
 ¶
 TEXT 31,107,"globule rouge, devez" ¶
 TEXT 31,114,"parcourir chaque" ¶
 TEXT 31,121,"vaisseau sanguin," ¶
 TEXT 31,128,"mais attention aux" ¶
 ¶
 TEXT 31,135,"dechets de fumees" ¶
 TEXT 31,142,"qui passent regulie-" ¶
 ¶
 TEXT 31,149,"remont de vaisseau en" ¶
 ¶
 TEXT 31,156,"vaisseau." ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE attente ¶
 VOID INP(2) ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE regle1 ¶
 TEXT 31,100,"Attention egalement" ¶
 ¶
 TEXT 31,107,"au virus qui traîne" ¶
 ¶
 TEXT 31,114,"de temps a autres." ¶
 ¶
 TEXT 31,128,"VOUS" ¶
 PUT 60,124,§ ¶
 TEXT 31,139,"VIRUS" ¶
 PUT 65,132,b\$ ¶
 ¶
 TEXT 31,148,"DECHET FUMEE" ¶
 PUT 109,138,p\$(1) ¶
 TEXT 31,158,"AIR, BONUS" ¶
 DEFTEXT 10,0,0,4 ¶
 TEXT 100,158,"? !" ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE regle2 ¶
 DEFTEXT 4,0,0,4 ¶
 TEXT 31,100,"Note ." ¶

TEXT 31,121,"Attention!!! II vous" ¶
 TEXT 31,128,"faydra executer" ¶
 TEXT 31,135,"ce parcours 3 fois" ¶
 ¶
 TEXT 31,142,"de suite, et a acun" ¶
 TEXT 31,149,"momentenanquer" ¶
 TEXT 31,156,"d'air." ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE regle3 ¶
 DEFTEXT 9,0,0,4 ¶
 TEXT 31,107,"Apres quoi vous aurez" ¶
 ¶
 TEXT 31,114,"rempli votre mission" ¶
 ¶
 TEXT 31,121,"qui est de sauve le" ¶
 ¶
 TEXT 31,128,"corps dans lequel" ¶
 TEXT 31,135,"vous vivez..." ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE jeu ¶
 sc=0 ¶
 xx=30 ¶
 yy=158 ¶
 pl=0 ¶
 vi=3 ¶
 vaiss=1 ¶
 virr=0 ¶
 ass=2 ¶
 ta=0 ¶
 ai=1 ¶
 @menu1 ¶
 air1=200 ¶
 air=0 ¶
 f=0 ¶
 @intbd ¶
 @intvis ¶
 FOR b=81 TO 165 STEP 10 ¶
 INC 1 ¶
 VSYNC ¶
 PUT a,b,g,\$(f) ¶
 NEXT a ¶
 @son ¶
 PUT 30,158,§ ¶
 EVERY 50 GOSUB time ¶
 @affbonus ¶
 @boucle0 ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE boucle0 ¶
 DO ¶
 @bd ¶
 a\$=INKEY\$ ¶
 IF a\$<="9" ¶
 @mort ¶
 ENDF ¶
 IF a\$=z\$(3) ¶

xb=0 ¶
 @planque ¶
 as=lo\$ ¶
 ENDF ¶
 IF pl<>1 ¶
 @boucle1 ¶
 ELSE ¶
 COLOR 8 ¶
 LINE xx+z,yy+5,xx+9,yy+5 ¶
 COLOR 15 ¶
 @ifdec ¶
 ENDF ¶
 LOOP ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE boucle1 ¶
 @ifjo ¶
 xx=xx+xb ¶
 PUT xx,yy,§ ¶
 IF a\$=z\$(1) ¶
 xb=-1 ¶
 to\$=a\$ ¶
 ENDF ¶
 IF a\$=z\$(2) ¶
 xb=1 ¶
 to\$=a\$ ¶
 ENDF ¶

@ifxy ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE ifxy ¶
 IF xx+xb<30 ¶
 xx=30 ¶
 @ascenseur ¶
 ENDF ¶
 IF xx+xb>146 ¶
 xx=146 ¶
 @ascenseur ¶
 ENDF ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE virus ¶
 IF virr=1 ¶
 @virus1 ¶
 ELSE ¶
 virr=IN(RND*5000) ¶
 IF virr=5 ¶
 virr=1 ¶
 ENDF ¶
 ENDF ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE virus1 ¶
 INC az ¶
 IF 30+az>150 ¶
 virr=0 ¶
 az=0 ¶

DEFFILL 0,1 ¶
 PBOX 150,yy-4,158,yy+4 ¶
 @boucle0 ¶
 ENDF ¶
 PUT 29+az,yy-4,b\$ ¶
 IF POINT((29+az+1),yy)=8 ¶
 ENDF ¶
 RETURN ¶
 PROCEDURE planque ¶
 INC pl ¶
 IF pl=2 ¶
 GET xx,yy+6,xx+12,yy+9,p\$ ¶
 FOR a=5 DOWNT0 1 ¶
 VSYNC ¶
 PUT xx,yy+a,§ ¶
 LINE xx,(yy-1)+a,xx+10,(yy-1)+a ¶
 PAUSE xx,yy+6,p\$ ¶
 PAUSE 1 ¶
 NEXT a ¶
 LINE xx,(yy+5),xx+11,(yy+5) ¶
 pl=0 ¶
 ENDF ¶
 IF pl=1 ¶
 GET xx,yy+6,xx+12,yy+9,p\$ ¶
 FOR a=1 TO 5 ¶

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI	AMIGA	AMSTRAD	ARCHIMEDE	VICTOR
<p>PROMOS*</p> <p>1040 ST mono Star LC-10</p> <p>* Le Rédacteur *</p> <p>1 boîte de disques 3 1/2 1 rame de listing</p> <p>9545,00 frs</p> <p>8490,00 frs</p> <p>Amiga 500 écran couleur 1084 1 Joystick 3 boîtes 3 1/2 1 Jeu au choix (valeur 250 frs) Delux Paint II</p> <p>8600,00 frs</p> <p>7490,00 frs</p>	<p>PROMOS*</p> <p>ATARI 520STF 3490,00 ttc ATARI 1040 STF couleur 5490,00 ttc MEGA 512 mono 9950,00 ttc MEGA 514 mono 12950 ttc Imprimante Laser SLM804 11950 ttc Disque MEGAFILE 30 Mo 4200 ttc N.C.</p>	<p>PROMOS*</p> <p>ATARI 520STF 3490,00 ttc ATARI 1040 STF couleur 5490,00 ttc MEGA 512 mono 9950,00 ttc MEGA 514 mono 12950 ttc Imprimante Laser SLM804 11950 ttc Disque MEGAFILE 30 Mo 4200 ttc N.C.</p>	<p>PROMOS*</p> <p>AS500 UC 512k rem NC A500 + Moniteur couleur NC A2000 UC 1Mo ram 9990,00 ttc A2000 UC 2Mo ram 12900,00 ttc PROMO EDU AMIGA NC</p>	<p>CONSOLES DE JEU</p> <p>CONSOLES SEGA & NINTENDO</p> <p>Et toute la bibliothèque de jeux III</p>
  	<p>EXCLUSIF</p> <p>Lecteurs externes (double face, Nec)</p> <p>3 1/2 Atari & Amiga 1250,00 frs</p> <p>5 1/4 Atari & Amiga 1550,00 frs</p>			
<p>IMPRESSANTES</p> <p>Star LC-10 (plus cordon) POY Star LC-10 couleur " EXCEPTIONNELLES Citizen 120-D " NOUS Epson LQ-500 (24 aiguilles) CONSULTEZ Nec P2200 (24 aiguilles)</p>				
<p>62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-AMIGEA</p> <p>METRO SAINT-DENIS BASILIQUE</p> <p>OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30</p> <p>DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption</p>				
<p>* Dans les limites du stock disponible</p> <p>Credit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement</p> <p>Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise...</p>				
<p>S.C.A.P.</p> <p>US - C - I - A - P - E</p>				
<p>Document entièrement réalisé Gaud et-tête, graphique et signé sur Atari Mega ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 265 & Tnetworks Publisher</p>				

VSYNC ㉞
 PUT xx,yy+a,s ㉞
 LINE
 xx,(yy-1)+a,xx+10,(yy-1)+a ㉞
 PUT xx,yy+6,p,s ㉞
 PAUSE 1 ㉞
 NEXT a ㉞
 ENDIF ㉞
 RETURN ㉞
 PROCEDURE mort ㉞
 @son1 ㉞
 xb=0 ㉞
 vi=vi-1 ㉞
 DEFTXT 14,0,0,6 ㉞
 TEXT 282,60,vi ㉞
 IF vi<0 AND pl=1 ㉞
 LINE xx+2,yy+5,xx+9,yy+5 ㉞
 DEFFILL 0,1 ㉞
 PBC29+az,yy-4,(29+az)+9,yy+4 ㉞
 CLR az ㉞
 virr=0 ㉞
 ENDIF ㉞
 REPEAT ㉞
 UNTIL INKEY\$="" ㉞
 IF vi=0 AND pl=1 ㉞
 LINE xx+2,yy+5,xx+9,yy+5 ㉞
 EVERY STOP ㉞
 DEFFILL 0,1 ㉞
 PB29+az,yy-4,(29+az)+10,yy+4 ㉞
 CLR az ㉞
 PAUSE 50 ㉞
 FOR c=1 TO 50 ㉞
 BOX28+c,80+c,160-c,172-c ㉞
 PAUSE 0.5 ㉞
 NEXT c ㉞
 @menu ㉞
 @touche ㉞
 ENDIF ㉞
 REPEAT ㉞
 UNTIL INKEY\$="" ㉞
 IF vi=0 AND pl=0 ㉞
 EVERY STOP ㉞
 LINE xx+1,yy+4,xx+11,yy+4 ㉞
 PAUSE 4 ㉞
 LINE xx+1,yy+3,xx+11,yy+3 ㉞
 PAUSE 4 ㉞
 FOR a=1 TO 6 ㉞
 PLOT xx+a,yy+2 ㉞
 PAUSE 2 ㉞
 PLOT (xx+12)-a,yy+2 ㉞
 PAUSE 1 ㉞
 NEXT a ㉞
 DEFFILL 0,1 ㉞
 PB29+az,yy-4,(29+az)+10,yy+4 ㉞

CLR az ㉞
 PAUSE 50 ㉞
 FOR c=1 TO 50 ㉞
 BOX28+c,80+c,160-c,172-c ㉞
 PAUSE 0.5 ㉞
 NEXT c ㉞
 @menu ㉞
 @touche ㉞
 ENDIF ㉞
 REPEAT ㉞
 UNTIL INKEY\$="" ㉞
 IF vi<0 AND pl=0 ㉞
 FOR a=0 TO 300 ㉞
 v=RND*5 ㉞
 vv=RND*10 ㉞
 PLOT (xx+1)+vv,yy+v ㉞
 NEXT a ㉞
 PAUSE 2 ㉞
 DEFFILL 0,1 ㉞
 PBOX xx+1,yy,xx+10,yy+4 ㉞
 PB29+az,yy-4,(29+az)+9,yy+4 ㉞
 CLR az ㉞
 virr=0 ㉞
 ENDIF ㉞
 pl=0 ㉞
 IF ass=2 ㉞
 xx=30 ㉞
 ELSE ㉞
 xx=146 ㉞
 ENDIF ㉞
 REPEAT ㉞
 UNTIL INKEY\$="" ㉞
 IF ai=2 ㉞
 ai1=200 ㉞
 ai1=0 ㉞
 ai1=0 ㉞
 xx=30 ㉞
 yy=158 ㉞
 ass=2 ㉞
 @alfbonus ㉞
 ai=1 ㉞
 EVERY CONT ㉞
 ENDIF ㉞
 REPEAT ㉞
 UNTIL INKEY\$="" ㉞
 @son ㉞
 RETURN ㉞
 PROCEDURE ascenseur ㉞
 IF yy=94 AND xx=146 ㉞
 @fin ㉞
 ENDIF ㉞
 IF ass=2 AND xx=146 ㉞
 DEFFILL 0,1 ㉞
 PB29+az,yy-4,(29+az)+10,yy+4 ㉞
 virr=0 ㉞
 CLR az ㉞
 Gxx+1,yy-10,xx+11,yy-6,mask\$ ㉞

FOR a=yy-1 DOWNT0 yy-17 ㉞
 so=so+5 ㉞
 SOUND 1,8,#so+100 ㉞
 SOUND 2,8,#so+110 ㉞
 SOUND 3,8,#so+120 ㉞
 WAVE 7 ㉞
 VSYNC ㉞
 PUT xx+1,a,s\$ ㉞
 PAUSE 2 ㉞
 NEXT a ㉞
 WAVE 0,0 ㉞
 FOR a=yy-10 TO yy+5 ㉞
 so=so-5 ㉞
 SOUND 1,8,#so+100 ㉞
 SOUND 2,8,#so+110 ㉞
 SOUND 3,8,#so+120 ㉞
 WAVE 7 ㉞
 VSYNC ㉞
 PUT xx+1,a,s\$ ㉞
 PAUSE 2 ㉞
 NEXT a ㉞
 WAVE 0,0 ㉞
 PUT xx+1,yy-10,mask\$ ㉞
 CLR so ㉞
 yy=yy-16 ㉞
 ass=1 ㉞
 @boucle0 ㉞
 ENDIF ㉞
 IF ass=1 AND xx=30 ㉞
 DEFFILL 0,1 ㉞
 PB29+az,yy-4,(29+az)+10,yy+4 ㉞
 virr=0 ㉞
 CLR az ㉞
 Gxx-1,yy-10,xx+11,yy-6,mask\$ ㉞
 FOR a=yy-1 DOWNT0 yy-17 ㉞
 so=so+5 ㉞
 SOUND 1,8,#so+100 ㉞
 SOUND 2,8,#so+110 ㉞
 SOUND 3,8,#so+120 ㉞
 WAVE 7 ㉞
 VSYNC ㉞
 PUT xx-1,a,s\$ ㉞
 PAUSE 2 ㉞
 NEXT a ㉞
 FOR a=yy-10 TO yy+5 ㉞
 so=so-5 ㉞
 SOUND 1,8,#so+100 ㉞
 SOUND 2,8,#so+110 ㉞
 SOUND 3,8,#so+120 ㉞
 WAVE 7 ㉞
 VSYNC ㉞
 PUT xx-1,a,s\$ ㉞
 PAUSE 2 ㉞
 NEXT a ㉞
 WAVE 0,0 ㉞
 CLR az ㉞
 PUT xx-1,yy-10,mask\$ ㉞
 yy=yy-16 ㉞

ass=2 ㉞
 @boucle0 ㉞
 ENDIF ㉞
 RETURN ㉞
 PROCEDURE fin ㉞
 ta=ta+1 ㉞
 ENDIF ㉞
 xb=0 ㉞
 IF ta=13 ㉞
 EVERY STOP ㉞
 @epi ㉞
 ELSE ㉞
 DEFTXT 14,0,0,6 ㉞
 TEXT 282,50,ta ㉞
 LINE xx+1,yy,xx+11,yy ㉞
 LINE xx+1,yy+4,xx+11,yy+4 ㉞
 LINE xx+1,yy+1,xx+11,yy+1 ㉞
 LINE xx+1,yy+3,xx+11,yy+3 ㉞
 PAUSE 4 ㉞
 FOR a=1 TO 6 ㉞
 PLOT xx+a,yy+2 ㉞
 PLOT (xx+12)-a,yy+2 ㉞
 PAUSE 1 ㉞
 NEXT a ㉞
 DEFFILL 0,1 ㉞

PB29+az,yy-4,(29+az)+10,yy+4 ㉞
 CLR az ㉞
 xx=30 ㉞
 yy=158 ㉞
 @alfbonus ㉞
 ENDIF ㉞
 RETURN ㉞
 PROCEDURE alfbonus ㉞
 EVERY STOP ㉞
 @epi ㉞
 ba=16 ㉞
 ca=176 ㉞
 FOR b=1 TO 5 ㉞
 ca=ca-16 ㉞
 FOR a=1 TO 3 ㉞
 ba=ba+38 ㉞
 boo\$INT(RND*3)+1 ㉞
 DEFTXT 10,0,0,4 ㉞
 TEXT ba,ca,boo\$ ㉞
 NEXT a ㉞
 ba=16 ㉞
 NEXT b ㉞
 EVERY CONT ㉞
 RETURN ㉞
 PROCEDURE ifjo ㉞
 IF POINT(xx-1,yy-1)<>15 ㉞

zzz=POINT(xx-1,yy-1) ㉞
 @ifjo ㉞
 ENDIF ㉞
 IF POINT(xx+12,yy-1)<>15 ㉞
 zzz=POINT(xx+12,yy-1) ㉞
 @ifjo ㉞
 ENDIF ㉞
 IF POINT(xx-1,yy+5)<>15 ㉞
 zzz=POINT(xx-1,yy+5) ㉞
 @ifjo ㉞
 ENDIF ㉞
 IF POINT(xx+12,yy+5)<>15 ㉞
 zzz=POINT(xx+12,yy+5) ㉞
 @ifjo ㉞
 ENDIF ㉞
 IF POINT(xx+6,yy-1)<>15 ㉞
 zzz=POINT(xx+6,yy-1) ㉞
 @ifjo ㉞
 ENDIF ㉞
 IF POINT(xx+6,yy+5)<>15 ㉞
 zzz=POINT(xx+6,yy+5) ㉞
 @ifjo ㉞
 ENDIF ㉞
 RETURN ㉞
 PROCEDURE ifjo2 ㉞
 IF zzz=3 ㉞

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

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

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48 + / 128 / PLUS 2 / PLUS 3
- PIÈCES DETACHÉES pour QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48 + / 128 / PLUS 2, ZX1, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- MANÈTTES DE JEUX ET INTERFACES MANÈTTES pour QL et tous les SPECTRUM (y compris le PLUS 2)
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX
- CARTOUCHES MICRODRIVE pour QL et SPECTRUM
- MEMBRANES DE CLAVIER pour QL, SPECTRUM 16/48/48+ / 128
- U.L.A.S, ROMS, et circuits intégrés en tous genres.
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES pour SPECTRUM ET QL

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue SPECTRUM / QL (Spécifiez le modèle exact S.V.P.)

ATARI ST ET AMIGA

- Commandez directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant!
- (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

COMMODORE 64

- Logiciels K7 au prix les plus bas!
- Interface "EXPERT CARTRIDGE" hyper-puissante et programmable avec manuel complet en Français pour sauvegardes et transferts (K7/K7, K7/ DISQUETTE, DISQUETTE/DISQUETTE, DISQUETTE/K7)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue Commodore 64



DUCHET Computers
 51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE
 Téléphone - International - +44 - 291 625 780
EXPÉDITION IMMÉDIATE PAR AVION dans le Monde entier
 Nous acceptons les règlements par :
 MANDATS POSTE INTERNATIONAL, EUROCHEQUES, CHEQUES PERSONNELS
 BANCAIRES FRANÇAIS, CHEQUES POSTAUX
 et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
 Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.
 Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

SESAME

@mort %
 ENDIF %
 IF ZZ=10 %
 @son3 %
 IF ass=2 %
 DEFTXT 10,0,0,4 %
 TEXT xx+1,y+2,bos(3) %
 ELSE IF ass=1 %
 DEFTXT 10,0,0,4 %
 TEXT xx-5,y+2,bos(3) %
 ENDIF %
 sc=sc+5 %
 air=air+35 %
 DEFTXT 14,0,0,6 %
 TEXT 282,30,sc %
 ENDIF %
 RETURN %
 PROCEDURE time %
 DEC air %
 IF air+air=1 %
 EVERY STOP %
 @mort %
 air=200 %
 CLS air %
 EVERYCONT %
 ELSE %
 DEFTXT 14,0,0,6 %
 TEXT 282,40, " %
 TEXT 282,40,air+air %
 ENDIF %
 RETURN %
 PROCEDURE epi %
 CLS %
 SETCOLOR 0,0 %
 GRAPHMODE 2 %
 as="FELICITATION" %
 DEFTXT 10,0,0,26 %
 TEXT 10,118,"MERCI" %
 FOR i=0 TO LEN(as)-1 %
 bs=MID\$(as,i+1,1) %
 TEXT 51+i*18,50,bs %
 NEXT i %
 DEFTXT 9,17,0,26 %
 TEXT 50,50,"FELICITATION" %
 DEFTXT 10,0,0,6 %
 TEXT 10,65,"Vous avez réussi à sauver le corps" %
 TEXT 10,74, " dans lequel vous viviez" %
 TEXT 10,83,"et n'avez plus cas faire un reset" %
 REPEAT %
 FOR R%=0 TO 7 %
 SETCOLOR 9,9%,9%,9% %
 NEXT R %
 FOR R%=7 DOWNTO 0 %
 SETCOLOR 9,9%,9%,0 %
 NEXT R %
 FOR R%=0 TO 7 %

SETCOLOR 9,9%,0,9% %
 NEXT R %
 UNTIL INKEYS<<" %
 EDIT %
 RETURN %
 PROCEDURE bd %
 FOR abc|=1 TO 6 %
 yp(abc)=yp(abcd)+cp(abc) %
 IF yp(abc)=158 %
 @vits %
 ENDIF %
 IF yp(abc)=96 %
 @vits %
 ENDIF %
 PUT %
 xp(abc),yp(abc),p\$(p(abc)) %
 NEXT abc %
 RETURN %
 PROCEDURE intbd %
 FOR def|=1 TO 6 %
 yop(dfe)=RND*53+95 %
 p(dfe)=RND*4+1 %
 NEXT dfe %
 RETURN %
 PROCEDURE intris %
 FOR i=1 TO 6 %
 cp(i)=RND*0.5+0.5 %
 NEXT i %
 RETURN %
 PROCEDURE vits %
 cp(abc)=cp(abcd) %
 RETURN %
 PROCEDURE itdec %
 FOR dec=2 TO 9 %
 IF POINT(xx+dec,yy+4)=3 %

@mort %
 ENDIF %
 NEXT dec %
 RETURN %
 PROCEDURE son %
 FOR i=0 TO 15 STEP 0.05 %
 SOUND 1,i,#40 %
 SOUND 2,i,#41 %
 SOUND 3,i,#42 %
 WAVE 7 %
 NEXT i %
 WAVE 0,0 %
 PROCEDURE son1 %
 FOR i=0 TO 15 STEP 0.05 %
 SOUND 1,i,#10 %
 SOUND 2,i,#11 %
 SOUND 3,i,#12 %
 WAVE 7 %
 NEXT i %
 WAVE 0,0 %
 RETURN %
 PROCEDURE son3 %
 FOR i=500 TO 400 STEP -3 %
 i2=(i-400)/6 %
 SOUND 1,i2,#i %
 SOUND 2,i2,#i+1 %
 SOUND 3,i2,#i+2 %
 WAVE 7 %
 NEXT i %
 WAVE 0,0 %
 RETURN %
 PROCEDURE br %
 SPOKE &H484,3 %
 EDIT %
 RETURN %

36 15 code TILT
MOT-CLEF: JACK
SUPER CONCOURS
1er prix
UN AMIGA 500
2eme prix
UN LECTEUR 1010 3*5

VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 128 couleur + imprimante MP 200
 50 jeux + 1 traitement de texte + 1 pack de 100
 livres et documentation. Excellent état. Prix très intéressant.
 Julien SIMON, 22, rue Jonquières, 75014 Paris. Tél.:
 45.11.16.32.

Vends ordinateur Amstrad CPC 464 couleur + 500
 logiciels. Le tout en parfait état. Prix : 3 500 F + livraison
 de poche Cash SP 100. 40 F. Marcel CORNET, 17,
 bis avenue de Montaigne, Boulogne-Billancourt, 75016.
 Tél.: 46.15.32.97.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 1 joystick + 100 jeux
 + manuels + 1 livre jeux + 1 album + 1 magnétophone
 + boîte de rangement. 3 000 F. 2 adresses: MARCEL TEL,
 42.35.36.54.

Vends Amstrad CPC 664 couleur + écran optique + nrbx
 jeux + 1 joystick + 1 box CPC 2.200. Christian ELIAZ,
 12, rue Fontaine, 77181 Nemours. Tél.: 06.17.07.63
 Dupré 19.16.

Vends Amstrad CPC 6128 316 + 1 joystick + joystick Amstrad
 + 15 dis + non programmés individuels. Dicoeur, J.
 + notes + 1000 F. Jean-Jacques BOURG,
 25, av. Jules Ferry, Paris. Tél.: 01.45.13.03.85.

Vends CPC 6128 couleur, 1.8A, 80% + joy + docs + 90 jeux
 + 600 logiciels + 2000 Amiga + 100 logiciels. Prix: 2000 F.
 3150 F. Christophe CORNET, 5, allée Jean-de-La-
 Fontaine, 78150 Nogent. Tél.: 59.73.58.82.

Vends CPC 128 couleur + 1 joystick + 100 jeux + 1
 manuels + jeux + 2 000 F. Guy-Louis LORRY, 1, rue de
 Poitiers, 82000 Saint-Denis. Tél.: 48.23.26.36.

Vends Amstrad 6128 couleur + 27 dis + nrbx progr + 1 box
 + manuels + 3 000 F. Vends aussi autres. DMP 2000
 F. 1200 F. Le tout remis à 2 000 F. Maxime PERNOU,
 16, allée Amédée Béjart, 92180 Moulon. Tél.:
 46.28.23.23.

Vends Amstrad CPC 664 couleur + 8 livres d'applications VUL
 2 000 F + 3 manuels + nrbx jeux + synthétiseur. Val,

6 500 F, vendus 3 600 F. Michael KOZOBROV, av. Jean
 Jaures, 75019 Paris. Tél.: 46.83.24.24.

Vends Amstrad 6128 + louve de protection + 1 box +
 livres sur l'Amstrad + manuels. Pigeon Claude, Bretteville
 (M). Société Sphère CONSEIL, rue de la République, 74130
 Moutier. Tél.: 50.24.16.28.

Stop affaire ! Four Amstrad CPC 464 vendus très bas
 prix. Antony AUBREY, rue Jean-Mermoz, 67000
 Des-Bois-Barques. Tél.: 84.84.81.75.

Vends Amstrad 6128 multimédia + joystick + jeux +
 documentation. Le tout pour 2 100 F. Maurice BRÉZARD,
 LES, 16, allée Buffon, 94000 Maisons-Alfort. Tél.:
 56.19.16.80.

Vends ordinateur vintage Amstrad 6128 316 et originaux
 pour Amstrad 6128. Ed. VENTIL, 10, rue de Fretz,
 Rouen-Bretagne. Tél.: 75.20.17.25. Réservez
 maintenant.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nombreux logiciels
 (jeux et utilitaires) + 150 200 livres + nombreux
 jeux + câble magnétique. Vends à 1 000 F. Jerry NIEU-
 WARTS, 90, av. Charles-de-Gaulle, 47000 Agen. Tél.:
 53.61.51.64.

Vends Amstrad CPC 664 couleur + écran optique + nrbx
 jeux + joystick + 1 box CPC 2.200. Christian ELIAZ,
 12, rue Fontaine, 77181 Nemours. Tél.: 06.17.07.63
 Dupré 19.16.

Vends Amstrad CPC 6128 316 + 1 joystick + joystick Amstrad
 + 15 dis + non programmés individuels. Dicoeur, J.
 + notes + 1000 F. Jean-Jacques BOURG,
 25, av. Jules Ferry, Paris. Tél.: 01.45.13.03.85.

Vends CPC 6128 couleur, 1.8A, 80% + joy + docs + 90 jeux
 + 600 logiciels + 2000 Amiga + 100 logiciels. Prix: 2000 F.
 3150 F. Christophe CORNET, 5, allée Jean-de-La-
 Fontaine, 78150 Nogent. Tél.: 59.73.58.82.

Vends CPC 128 couleur + 1 joystick + 100 jeux + 1
 manuels + jeux + 2 000 F. Guy-Louis LORRY, 1, rue de
 Poitiers, 82000 Saint-Denis. Tél.: 48.23.26.36.

Vends Amstrad 6128 couleur + 27 dis + nrbx progr + 1 box
 + manuels + 3 000 F. Vends aussi autres. DMP 2000
 F. 1200 F. Le tout remis à 2 000 F. Maxime PERNOU,
 16, allée Amédée Béjart, 92180 Moulon. Tél.:
 46.28.23.23.

Vends Amstrad CPC 664 couleur + 8 livres d'applications VUL
 2 000 F + 3 manuels + nrbx jeux + synthétiseur. Val,

PETITES ANNONCES

Vends disk pour Amstrad CPC Fer et Flamme + Masque
 + Menu 2018. Le lot: 100 F. José ALBARRAN, 147, rue
 de Clignancourt, Paris. Tél.: 45.83.16.16.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + disk + docs +
 manuels. Tél.: 100 F. 2 000 F. Camille de La Roche,
 rue de Valenciennes, 75001 Paris. Tél.: 42.38.20.02.

Stop affaire ! Vends ordinateur Amstrad 6128 160 F. Pigeon et
 Ed. 100 F. Pigeon Claude, Bretteville (M). Société Sphère
 CONSEIL, rue de la République, 74130 Moutier. Tél.:
 50.24.16.28.

Stop affaire ! Vends ordinateur Amstrad 6128 160 F. Pigeon et
 Ed. 100 F. Pigeon Claude, Bretteville (M). Société Sphère
 CONSEIL, rue de la République, 74130 Moutier. Tél.:
 50.24.16.28.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 1 joystick + 100 jeux
 + manuels + 1 livre jeux + 1 album + 1 magnétophone
 + boîte de rangement. 3 000 F. 2 adresses: MARCEL TEL,
 42.35.36.54.

Vends Amstrad CPC 664 couleur + 500 jeux (originaux)
 + documentation + utilisation très facile. Prix: 3 500 F.
 2 000 F. Stéphane COURBIER, 2, rue de Valenciennes,
 Amiens-Marne. Tél.: 43.03.51.12.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 48 disquettes (jeux)
 (utilitaires) + 1 joystick (jeux) + nombreux
 manuels + livre et album + 800 F. 25, rue Saint-Amand,
 75011 Paris. Tél.: 46.15.16.32.

Vends CPC 6128 couleur avec disk et K7 + 1 joystick + 1
 livre langage machine + synthé. Le tout : 4 000 F.
 Ed. ALMON, route des Ecoles, 91440 Monesson. Tél.:
 63.16.15.15. (après 20h).

Vends CPC 6128 couleur avec disk et K7 + 1 joystick + 1
 livre langage machine + synthé. Le tout : 4 000 F.
 Ed. ALMON, route des Ecoles, 91440 Monesson. Tél.:
 63.16.15.15. (après 20h).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 30 logiciels (orig. Océ
 Art Studio, Belli, Waterloo, L'Atelier de Cassin Boud, Tige
 Editions, etc.). Le tout : 3 000 F. Franck PICHON, 10,
 rue Claude-Cochin, 75009 Paris. Tél.: 35.42.00.34.

Vends Amstrad 6128 couleur partie jeux + manuels + 1
 logo + Saisie + joystick + câble + 23 disquettes individuels
 + jeux. Le tout remis pour 2 000 F. Robert ROTTER,
 La Salle-Saint-Genès, 63120. Tél.: 38.02.17.11.

Stop affaire ! Vends Amstrad 6128 couleur + 1 joystick + 1
 livre langage machine + synthé. Le tout : 4 000 F.
 Ed. ALMON, route des Ecoles, 91440 Monesson. Tél.:
 63.16.15.15. (après 20h).

Urgent ! Vends imprimante Amstrad 2000 2000 f.b.a. :
 1 200 F. Vends aussi autres. DMP 2000 F. 1200 F. Le tout
 remis à 2 000 F. Maxime PERNOU, 16, allée Amédée Béjart,
 92180 Moulon. Tél.: 46.28.23.23.

206, rue Lafayette - 75010 PARIS 16 (1) 48 03 33 11 +

Un professionnel au service du particulier...

SUPER PRIX !!!

Disquette	per 10	per 50	per 100
5 1/4	40 F	350 F	600 F
5 1/4	16,90 F	139,50 F	239,00 F
3 1/2	16,90 F	139,50 F	239,00 F

LA PROMO DU MOIS

LE PACK AMIGA - UC AMIGA 500 + MONITEUR 1802 COUL AS (40 CL) + IMP. CITIZEN 120 82490F 1900F

C'EST TOUTE L'INFORMATIQUE AU 3615 AC3 + VALER AU TEL. 16 (1) 48 03 33 11

MATERIEL NEUF GARANTI DEUX ANS

• PAIEMENT EN 4 MENSUALITÉS

• DOSSIER CREDIT CREDITS IMMEDIAT

• TARIF COLLECTIVITÉS

• REDUCTIONS ETUDIANTS

• REVISION ET REPARATION DE TOUS TYPES DE MATERIEL

BON DE COMMANDE ☐ catalogue gratuit sur simple appel ☐ à retourner à VALERMIKE VPC - 206, Rue Lafayette 75010 PARIS

Nom _____ Prénom _____

Code Postal _____ Ville _____ Tél. _____

Précisez votre ordinateur : ATARI ☐ COMMODORE ☐ AMIGA ☐ AMSTRAD ☐

ARTICLE Précisez : K7 ☐ Disc ☐ QUANTITÉ _____ PRIX UNITAIRE _____ MONTANT TTC _____

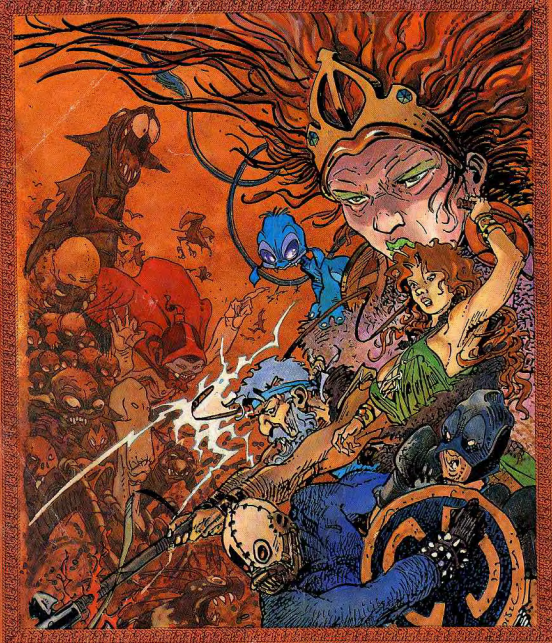
• DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS ☐

LIVRAISON POSTE 35 F - TRANSPORTEUR 65 F - TRANSFORMAT 10 F

LAIBON - UNITE 60 H (SUIR STOCK)

Cd-joint, règlement par: CHÈQUE ☐ CCP ☐ CONTRE REMBOURSEMENT ☐

CB *** ☐ Date de validité _____ Signature _____



LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS



9 jours. Vous n'avez que 9 jours pour empêcher le Dieu RAMOR de redevenir maître du merveilleux monde d'AKBAR. 9 jours pour renouveler l'incantation qui le tient prisonnier dans une conque maléfique. 9 jours pour empêcher ses serviteurs de préparer son règne. 9 jours d'angoisse, de négociation, de dialogue, de troc et de combats avec des marchands, des druides, des mercenaires ou des monstres fabuleux. 9 jours pour accomplir l'impossible ! 9 jours pour découvrir un monde qui n'existe nulle part ailleurs.

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMPSON, ATARI sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce coupon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRAMES 84, rue du 1^{er}-Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX

Nom

Adresse

Ville

Machine

Je souhaite recevoir une documentation LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS **T1-62**

INFOGRAMES

